



ISSN 2179-4529 – ANAIS DO 4º SIMPÓSIO DE CIBERJORNALISMO

## Linguagem e utilização dos dispositivos móveis na mídia contemporânea

Marcelo da Silva Pereira

**Resumo:** O avanço tecnológico, o aumento do número de usuários de dispositivos móveis nos últimos anos (no Brasil e no mundo) e a multiplicidade de aplicativos para comunicação por meio destes aparelhos permite inúmeras possibilidades para interatividade, transmissão e consumo da informação. O presente artigo faz uma análise do uso de tablets e smartphones a partir das discussões acerca da linguagem, a utilização dos digitais móveis com abordagem sobre os aspectos históricos, definições, as características, usos e processos de linguagem e as perspectivas de utilização para os próximos anos, em diálogo com os autores e suas teorias de linguagens da mídia contemporânea, em especial Lev Manovich e João Canavilhas.

**Palavras-chave:** Tablets. Smartphones. Linguagem. Mobilidade. Comunicação.

### Linguagens, paradigmas e perspectivas sobre a utilização dos dispositivos móveis

#### 1. Introdução

Atire a primeira pedra se você não está com o smartphone ou tablet ao alcance dos olhos ou das mãos neste momento. Mais ainda, caso consiga o esforço de não tocá-lo ou não desviar a atenção deste texto ao som do alerta de atualização ou recebimento de notificações. Sim! O desafio desperta sensações e os digitais móveis parecem cada vez mais extensões do nosso corpo ao pensar em ficar off por alguns minutos, como se fosse algo tão normal e automático quanto respirar.

Exageros à parte, verificar o crescimento do consumo de aparelhos mobile no Brasil e no mundo, nos últimos anos, é um dos fenômenos do mercado que estimula estudos da Comunicação com relação ao volume de vendas, as tendências do usuário, comportamento,



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)





o uso de tecnologias e as linguagens para emissão, difusão, interatividade, interpretação, reprodução e o relacionamento com outros indivíduos e com o próprio digital móvel. Conforme pesquisa desenvolvida pelo IDC Brasil, somente no primeiro trimestre de 2013, o número de smartphones e celulares convencionais vendidos no Brasil cresceu 86% em comparação ao mesmo período de 2012. O instituto aponta que o país chegou à marca de 3,1 milhões de tablets comercializados e tem potencial para que o mercado brasileiro comercialize 5,8 milhões de tablets apenas em 2013, índice 89,5% superior ao registrado no ano passado. A pesquisa do IDC Brasil sinaliza que 88% dos tablets vendidos no Brasil são para usuários domésticos.

Dados da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) destacam que somente em maio de 2013 foram registrados 81,7 milhões de acessos à internet rápida móvel. Do total, foram 67 milhões por aparelhos celulares com conexão 3G. A Associação Brasileira da Indústria Elétrica e Eletrônica (Abinee) projeta que, até 2017, 77% dos telefones brasileiros serão smartphones. Além disso, os tablets ocupam 30% da fatia de mercado de eletrônicos no país.

Hoje o Brasil ocupa o quarto lugar no ranking de smartphones no mundo, com 70 milhões de aparelhos celulares. Mais do que o consumo desenfreado e o contexto político-econômico, a posição do Brasil propicia reflexões sobre a utilização dos digitais móveis que inegavelmente fazem parte da vida de milhões de pessoas no país e em todo o planeta especialmente ao considerar a convergência e o avanço das mídias digitais. No entanto, algumas delimitações são necessárias para compreensão do termo digital móvel, caso contrário existe a possibilidade de colocar qualquer aparelho eletrônico portátil, como uma calculadora, por exemplo, dentro de uma terminologia que está muito além de operações matemáticas.

## 2. Analogias da origem e delimitações sobre o digital móvel



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)





O primeiro passo para compreensão sobre dispositivos móveis é relembrar que o tema está diretamente ligado à evolução tecnológica, com influências diretas das premissas do desenvolvimento tecnológico: maior armazenamento, maior rapidez, maior versatilidade em equipamentos cada vez menores. Essas características balizam o desenvolvimento de produtos com melhor performance do conjunto (hardware, software e periféricos, entre outros), autonomia de energia, praticidade e a ausência de fios para maior mobilidade (wireless).

Para ilustrar como essas premissas e características de evolução que estão presentes nos produtos e largamente utilizados por consumidores atualmente, basta comparar um relógio de cordas antigo com um relógio digital. Apesar do confronto de análise entre os dois objetos com tamanho e peso diferentes, esse exercício serve para constatar que a utilização mais fácil, versátil, com menor risco ou suscetibilidade a falhas está mais ligada ao relógio digital, que durante a evolução passou pelos processos de aprimoramento tecnológico para atingir a ferramenta prática para consultar a hora ou contabilizar o tempo nos dias de hoje.

No entanto, neste trabalho, o relógio digital não pode ser qualificado como um digital móvel, além de muitos outros produtos como Pager, câmera fotográfica ou de vídeo, games, telefone móvel, GPS, entre outros. Os digitais móveis aqui analisados estão delimitados aos tablets e smartphones por serem dispositivos que concentram os serviços de vários aparelhos eletrônicos, inclusive os mencionados para localização espacial, serviço de envio de mensagens, alarme, cálculos, relógio, telefonia, fotografia, diversão, entretenimento e acesso a internet, por meio de uma série de aplicativos que permitem as mais variadas formas de comunicação, utilização e linguagem.

Os dispositivos de mão ou dispositivos portáteis, também conhecidos como handheld, Handheld device ou handheld computer são definidos com aparelhos pessoais portáteis, que cabem na palma da mão e são alimentados por baterias. Destaca-se aqui outra característica importante: o uso pessoal e os diversos serviços disponíveis a serviço



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)





do usuário, a qualquer momento, permite a utilização de smartphones ou tablets adaptados ao perfil da pessoa que utiliza. Ou seja, utilizadores com preferência para as rede sociais poderá ter no aparelho aplicativos para utilizar o Twitter, Facebook e Google+, por exemplo. Da mesma forma, indivíduos com preferência para acesso a músicas e vídeos podem ter em seu móvel as ferramentas do YouTube e SoundCloud. Outra possibilidade eminente é o usuário deixar de enviar mensagens SMS para utilizar aplicativos como WhatsApp e dessa formar estabelecer comunicação por mensagem instantânea de texto com outra pessoa.

Além disso, as conexões on-line e a automatização de alertas são aspectos relevantes dos smartphones e tablets, fator que permite aos usuários estarem conectados 24 horas por dia. Um aparelho que cabe nas mãos e com facilidades para transporte pode levantar o questionamento sobre se realmente somos usuários destas ferramentas ou se elas nos utilizam ao rememorar McLuhan (1974): “Primeiro moldamos nossas ferramentas, depois elas nos moldam”.

O histórico destes dois aparelhos revela o antigo anseio de desenvolvedores e visionários. A primeira patente de um aparelho eletrônico em que se pudesse escrever à mão aconteceu em 1888 e o primeiro registro de software que reconhecesse a escrita à mão em uma tela eletrônica foi realizada em 1915, obviamente muito antes destes dispositivos serem criados. A evolução histórica do tablet pode ser comparada à trajetória iniciada com os hieróglifos do Egito Antigo (3.200 A.C), as Tábuas dos Dez Mandamentos (1.400 A.C), a Pedra de Roseta (196 A.C) e a Tábua Maia (500 A.C) que eram superfícies com armazenagem de informações, porém sem condições para portabilidade, mobilidade e praticidade, além de aspectos ligados à resolução reduzida de textos e imagens ali grafados.

Foi apenas em 1968, com a criação do Dynabook que surgem os tablets. Este protótipo foi desenvolvido pelo americano Alan Kay, que tinha o objetivo de desenvolver um computador pessoal, portátil e fino voltado às para crianças. O conceito foi o mesmo utilizado para a criação dos netbooks e outros eletrônicos. O Dynabook marcou a história,



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)





mas não foi fabricado em larga escala em virtude da tecnologia empregada naquele período ser restrita e do alto custo (e os poucos exemplares não foram utilizados apenas por crianças).

Nos anos 1980 as empresas disponibilizaram no mercado produtos com tecnologia que realmente correspondessem às expectativas, como os protótipos da Pencept da GO Corporation e o GRiDpad Pen Computer da Grid Systems. O Graphics Table da Apple, originalmente criado em 1979, foi lançado no mercado na década seguinte.

No tocante aos smartphones, o primeiro modelo da história foi o IBM Simon Personal de 1992. Com ele o usuário realizava ligações telefônicas, acessava a caixa de e-mails, agenda, bloco de notas, calculadora, relógio e jogos.

Tanto o primeiro tablet quanto o primeiro smartphone possuíam características físicas e conceitos que ao longo da história de desenvolvimento destes produtos não foram deixadas de lado: a tela touchscreen (ecrã tátil), mobilidade e portabilidade.

### 3. Cultura e Linguagens

Sob o prisma dos estudos de linguagem da mídia contemporânea, as características dos dispositivos móveis vão além do hardware e software. Envolvem também a relação entre o ser humano e a máquina, a cultura, o contexto social e as formas de produção de conteúdo, interação e o deslocamento. “E a mobilidade não é apenas com base no movimento de indivíduos, mas sobre a circulação de conteúdo de mídia entre dispositivos e pessoas, a web”, adverte Manovich (2008). A assertiva do autor russo é calcada no "software cultural", pois as ferramentas e máquinas são utilizadas por um número acima dos milhões de pessoas que, por sua vez, empregam a utilização conforme o seu conhecimento, informações obtidas por outras relações ou experiências (tanto com outras máquinas e meios de comunicação como com outros seres humanos). Neste aspecto, o



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
www.ciberjor.ufms.br - ciberjornalismo.ufms@gmail.com







software cultural é algo que desponta para uma gama de possibilidade muito maior para a utilização de máquinas (MANOVICH, 2011).

Para Manovich, a indústria da informática, que popularizou a utilização de computadores após a transição do período em que a máquina era usada apenas por cientistas e militares, instaurou o sistema de interfaces e permitiu a ampliação das relações entre indivíduos por meio da web. Esse fenômeno culminou na cultura da utilização. As máquinas, cada vez mais integradas ao cotidiano das pessoas, apresentavam diversas oportunidades com praticidade e facilidades para os usuários para criação e manipulação. Do ponto de vista do autor, as tecnologias proporcionaram a substituição, inclusive, de profissionais criativos, pois com a auxílio de softwares era possível alterar a iluminação de uma imagem, algo que somente era possível no momento da realização da fotografia.

As portas abertas diante do desenvolvimento e aprimoramento dos softwares, apesar de agir em detrimento ao processo criativo de artistas (e Manovich é também artista do design), teve o saldo positivo de pluralizar a utilização do software para um número maior e diversificado de pessoas. Mais ainda, perante os recursos proporcionados por ferramentas web, as multifuncionalidades para publicação do hipertexto, a inserção de links, imagens, vídeos, atualizações e contribuições de promovidas por outros usuários, estreitou o relação entre as pessoas no processo de produção da informação.

No conceito do autor, o software cultural é evidenciado pela criação ou adição de propriedades da mídia computacional pelas pessoas com diferentes níveis de conhecimento e formação, além de objetivos diversos, mas que utilizam a mesma ferramenta. Essas alterações podem ser profundas ou simples com a atualização do software, adição de plug-ins ou extensões aos softwares.

Essas oportunidades atingem diretamente os dispositivos móveis. Usuários de tablets e smartphones tem em suas lojas online de aplicativos, em especial a App Store e Google Play, uma série de ferramentas capazes de, por exemplo, captar imagens, alterações de tonalidades, cores e outros aspectos da foto, inserção de informações como local,



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)





temperatura, clima, legendas e itens não presentes na fotografia, utilizar redes sociais para compartilhar o arquivo da imagem ou simplesmente armazenar os dados na memória do aparelho.

Por meio das lojas de aplicativos também é possível atualizar o software que processa todas as operações capazes de serem realizadas pelos aparelhos, o que geralmente traz benefícios no tocante à velocidade do software o versionamento com correções de bugs ou conflitos de processamento dos softwares.

Quando ocorre o compartilhamento de dados multimídia (fotos, sons, textos, vídeos, entre muitos outros tipos de formatos de informação), outros usuários podem também acessar o conteúdo compartilhado e redistribuir, republicar ou, até mesmo, remixar o arquivo que ganha, por conseguinte, a condição de objeto cultural.

Compreende-se como objeto cultural os artefatos aos quais o ser humano imprimiu a marca de sua individualidade, e simbolicamente transpôs progressivamente do status de natural para cultural. Ou seja, é tudo aquilo que o indivíduo tem capacidade de mudar e possui relação direta com o estilo de vida da sociedade em que este se insere e o contexto histórico. De forma abrangente, um objeto natural sofre resultado das ações do indivíduo por meio de experiências e adaptações, adquire significações e se torna objeto fruto da cultura, engendrado sob o meio, a época histórica e as relações com outros seres.

Dentro dessa atmosfera, onde os produtos das relações humanas configuram a cultura, os digitais móveis estão inseridos neste contexto por serem artefatos desenvolvidos e constantemente aperfeiçoados pelos usuários que, a partir das experiências, elaboram, desmistificam e reconstruem a cultura, dando nova significação não somente ao aparelho eletrônico, mas a toda a relação humana e a relação com a interface digital.

Além da dinâmica referente ao comportamento humano, faz-se necessário destacar a convergência digital e a migração de diversas ferramentas para os digitais móveis. Além de relógio, calculadora, GPS, agenda e outros elementos mencionados concentram ferramentas e recursos com outras formas de linguagens ou mídia, como o Facebook, o Twitter,



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)





YouTube e Podcast, por meio de aplicativos que dispõe de recursos para arquivamento, produção, postagem e compartilhamento de conteúdo variado.

Ao mesmo tempo, temos computador dentro do telefone celular, como os smartphones. Por fim, temos a televisão dentro dos telefones celulares. Ou seja, tudo em um equipamento pequeno, portátil e constantemente conectado: a mobilidade (Augé, 2007). Junto a essa realidade está a tecnologia tátil, ou seja, as telas touch screen, que colocam o conteúdo “nas mãos” dos usuários de maneira expressiva. (RENÓ; RENÓ. In: CANAVILHAS, 2013, p.55).

O poder de manipular fragmentos ou excertos da realidade pelos usuários de smartphones ou tablets possibilita alcançar opiniões sobre fatos reais que se transformam em ficção, ou serem reconstruídos e reinterpretados por usuários destes dispositivos móveis sob variados contextos.

Assim, a maioria dos dispositivos móveis é mais imersiva do que o estacionário: smartphones e tablets nos dar a ilusão de participar na narrativa. Ilusão semelhante é criada pelo cinema, teatro e literatura, em maior ou menor medida, a depender da forma como o narrador dá ao leitor informações e têm níveis de conhecimento sobre o enredo. MONTENEGRO (2013).

Neste aspecto sobre a linguagem do dispositivo há um paralelo com a teoria de Manovich que aborda uma análise dos meios digitais, tecnologia, dinâmica, linguagem com analogias ao cinema. Tablets e smartphones são ferramentas com representações numéricas em sistema binário, que executam as funções e atividades por meio de funções matemáticas programadas em seus sistemas operacionais. A automação, outro ponto de destaque das premissas de Manovich, está presente em aplicativos que permitem atualização automática de notícias, publicações e, até mesmo, de novas versões da ferramenta e do sistema operacional. A ação humana de buscar informações é substituída por processos automatizados como, por exemplo, a memorização de senhas, o recurso de autopreenchimento (autocompletar) e preferência de navegação.

As premissas de variabilidade apresentada por Manovich contemplam os digitais móveis, pois está relacionada ao acesso a mesma informação por diversos modelos de aparelhos. Até mesmo aparelhos semelhantes, às vezes do mesmo fabricante e modelo,



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)







possuem sistemas operacionais com versões variadas. As aplicações disponíveis para os aparelhos também sofrem alteração no processo de desenvolvimento conforme solicitação, reclamação ou crítica de usuários, ações que facilitam o aprimoramento do serviço ou aplicação.

A modularidade também é um item destacado por Manovich que nos dispositivos móveis incide sobre a integração de aplicativos nas ferramentas, porém, com interdependência. Ou seja, todos os itens estão em pleno funcionamento no tablet ou smartphone, mas esses aplicativos mantêm sua individualidade e podem ser acessados de forma independente dos outros elementos, inclusive atualizados sem que haja interferência no funcionamento pleno de outras aplicações e do digital móvel.

No tocante da transcodificação, o conteúdo pode ser transformado pelos usuários de tablets e smartphones, com a possibilidade de conversão em outros formatos (inclusive para PCs e outras mídias). Os objetos produzidos nesta nova mídia podem sofrer contínuas alterações em sua estrutura e códigos.

Nessa gama de informações e na relação entre o indivíduo e a máquina e as possibilidades de registro da realidade, produção e reprodução de conteúdos, interatividade com a mídia, distribuição, interferência, transcodificação e outros aspectos, Manovich valoriza a cultura digital:

Além disso, já não se comunica com um computador senão com a cultura codificada em forma digital. Manovich (2005) emprega o termo “interface cultural” para descrever uma interface entre o homem, o computador e a cultura: são as maneiras em que os computadores apresentam os dados culturais e nos permitem relacionarmos com eles. (RENÓ; RENÓ. In: CANAVILHAS, 2013, p.62).

Sobre a modernização da produção de conteúdo, a convergência dos meios tradicionais para os meios digitais e as novas mídias, Bitarello, Braz e Camposy (2011) destacam:

“O estabelecimento de novas linguagens, ainda que sejam adaptadas de outras já existentes, igualmente implica em novas modalidades de manipulação das



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)





ferramentas tecnológicas voltadas para a sua concepção”. (BITARELLO, Breno. BRAZ, André. CAMPOSY J.L. 2011).

Para Manovich, o cinema é uma forma de representação da realidade consagrada, que traz inúmeras possibilidades estéticas e de representação da realidade. Há uma analogia entre smartphones e tablets, tanto prática como teórica. O autor ressalta que há diferenças entre as cores ou resolução das telas de computadores, televisores, ou visores de telefones celulares, mas, “ainda assim muitas vezes vemos exatamente as mesmas estratégias visuais implantados através destes meios de exibição diferentes”. (2008. p.140).

#### 4. O jornalismo ao simples toque e a metáfora do impresso

Nessa seara com tantos avanços e possibilidades, o jornalismo pode despontar criativamente com a utilização do hipertexto, infográficos, recursos audiovisuais, comunicação móvel e maior interatividade na difusão de conteúdos mais atrativos. Canavilhas (2013) coloca que o smartphone é um canal de comunicação direta entre os meios de comunicação e o usuário. Com o fornecimento de dados de perfil pessoa, o utilizador passa a ser um artifício para informações personalizadas e potencial monetizador para nichos de mercado.

Canavilhas destaca a utilização combinada de recursos dos digitais móveis como o acelerômetro e o GPS para detectar a localização e ofertar informações apropriadas para a localização do usuário por meio do georreferenciamento. Outra hipótese é detectar se o utilizador está em movimento para oferecer informações em áudio para não atrapalhar a atenção durante o deslocamento com textos ou vídeos.

Através de cookies ou de escolhas feitas pelo utilizador na hora da assinatura do serviço, o webjornal pode transformar-se num informativo pessoal que embora disponibilize a informação mais importante a cada momento, garanta uma primeira página onde se destaquem as áreas de interesse do utilizador. (CANAVILHAS, 2001, p.06)



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
www.ciberjor.ufms.br - ciberjornalismo.ufms@gmail.com





No entanto, essas e demais oportunidades, estão aquém da realidade do jornalismo para dispositivos móveis no Brasil, que prioriza a disponibilização de conteúdo diferenciado mediante assinatura paga. Grande parte dos jornais brasileiros ao serem acessados pelos digitais móveis mantém aparência e design semelhante ao tradicional layout dos jornais impressos. Ou seja, o jornalismo nos tempos contemporâneos é produzido de forma tradicional, sem pensar nas possibilidades que a tecnologia digital pode proporcionar e o estabelecimento da “metáfora do impresso” em tablets e smartphones.

Ao comparar a produção de empresas jornalísticas disponíveis nas versões impressa e para sites, tablets e smartphones, Barbosa, Silva e Nogueira (2012) verificam que os conteúdos proporcionados aos dois digitais móveis são mais limitados e “sem uma exploração do potencial da interface, reduzindo recursos como os gráficos interativos que não são incorporados nem em tablets e nem nos smartphones” (p.8). O consumo das informações por meio destes aparelhos ainda é caracterizado pelos autores “mais pela redundância que pela complementaridade entre as plataformas impressa, web e móvel” (p.8).

Até mesmo a estrutura do texto raramente foge da pirâmide invertida e o conteúdo transmite também informações com a estrutura tradicional do jornalismo (que remota aos tempos da transmissão por telégrafos), da informação mais importante para a considerada menos importante. O aproveitamento das ferramentas das mídias digitais oferece a possibilidade de uma nova arquitetura, ao que Canavilhas (2006) classifica como “pirâmide deitada”.

Neste conceito, por meio da utilização do hipertexto é possível apresentar opções de leitura não-linear ao usuário. Dessa forma, o hipertexto propõe quatro níveis de leitura: a Unidade Base (lead), o Nível de Explicação (que completa a informação essencial sobre o fato - como e por quê), Nível de Contextualização (mais informações em formato de texto, som, infográficos, animações, vídeos, relativas ao conteúdo) e o Nível de Exploração (que, por sua vez, é o elo entre a notícia e o arquivo da publicação ou com arquivos externos que



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
www.ciberjor.ufms.br - ciberjornalismo.ufms@gmail.com





disponibiliza materiais em formatos variados como íntegra de pesquisas de amostragem, documentos históricos, livros, entre outros).

Em suma, a pirâmide deitada é uma técnica libertadora para utilizadores, mas também para os jornalistas. Se o utilizador tem a possibilidade de navegar dentro da notícia, fazendo uma leitura pessoal, o jornalista tem ao seu dispor um conjunto de recursos estilísticos que, em conjunto com novos conteúdos multimédia, permitem reinventar o webjornalismo em cada nova notícia. (CANAVILHAS, 2006, p.16)

Lima Jr. (2009) aponta que o Jornalismo não deve ficar em descompasso com parte crescente da sociedade que consome entretenimento de forma conectada e interativa. “Esses tipos de experiência/habituação tendem à expansão conforme a curva de barateamento das tecnologias for caindo e a curva de adoção delas, pela sociedade, for aumentando” (p.206).

### Considerações Finais

As inúmeras possibilidades diante das linguagens dos meio digitais e as especificidades do uso dos digitais móveis estão no bojo das teorias de Manovich acerca da compreensão do individuo e apontam para uma incessante construção e reconstrução da mensagem, bem como a construção e reconstrução de identidade. O que permite afirmar que há também a construção e reconstrução da cultura.

Os fragmentos de momentos captados por dispositivos móveis e suas variabilidades de compartilhamento, alterações, modificações, interações, entre outras formas de alterações ao alcance dos usuários por meio de tablets ou smartphones servem como fenômeno exemplar para explicitar aquilo que Manovich considera um “paradigma futuro” sobre a circulação de mensagens:

“A mensagem nunca chega a um destino final, como na radiodifusão / modelo de publicação em massa. Em vez disso, a mensagem continua a mover-se entre os locais, pessoas e dispositivos. Como ele se move, ele acumula comentários e discussões. Frequentemente, suas peças são extraídas e remixadas com partes de outras mensagens para criar novas mensagens”. (MANOVICH, 2008, p.203)



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)





Manovich também destaca que a tecnologia utiliza a sua própria interface para produzir reações, causar sentimentos e despertar outros efeitos no corpo e mente. Neste contexto o cinema é um ambiente propício, pois “a essência do filme reside na sua capacidade de se reproduzir ou "objetivar" na tela várias funções mentais: O photoplay obedece às leis da mente, e não a do mundo exterior” (2005, p.25). Neste sentido, o diálogo entre as premissas do autor sobre cinema e o mundo digital indica que os dispositivos móveis também incorporam estes efeitos aos seus produtos afinal "os meios informáticos se encaixam perfeitamente com esta tendência para exteriorizar e objetivar as operações da mente." (MANOVICH, 2005, p.27).

A assertiva do autor evidencia que o uso de digitais móveis está além da relação homem x máquina. É uma relação cheia de redes engendradas pelas interpretações, construções, reconstruções da realidade e preenchimento das lacunas com a bagagem cultural existente de cada indivíduo. Além de sentimentos que vão além daquilo que é visto nas telas dos dispositivos móveis, podem despertar desconforto com o fato de se ter, por exemplo, que ignorar ou manter a distância do aparelho durante a leitura do presente artigo.

## Referências

BARBOSA, Suzana; SILVA, Fernando Firmino da; NOGUEIRA, Leila; **Análise da convergência de conteúdos em produtos jornalísticos com presença multiplataforma.** SBPJor – Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo. 10º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo. Curitiba, 2012. Disponível em: <http://soac.bce.unb.br/index.php/ENPJor/XENPJOR/paper/viewFile/1888/230>. Acesso em 26/07/2013.

BITARELLO, Breno; BRAZ, André; CAMPOSY J.L. **Lev Manovich e a lógica digital: Apontamentos sobre A linguagem da nova mídia,** 2011. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bitarello-braz-campos-lev-manovich-e-a-logica-digital.pdf> . Acesso em 22/06/2013.

CANAVILHAS, João; MOLINA, Sonia; PRIETO, Miguel Carvajal; NORIEGA, Claudia Lerma; COBOS, Tânia. **Hacia el Periodismo Móvil.** Colección Mundo Digital 3. Mediterránea. 2013. Disponível em: <http://bit.ly/VLgxrD> . Acesso em 29/06/2013.



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)







CANAVILHAS, João. **Webjornalismo: Da pirâmide invertida à pirâmide deitada**. 2006. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-webjornalismo-piramide-invertida.pdf> . Acesso em: 29/06/2013.

\_\_\_\_\_. **Webjornalismo** - Considerações gerais sobre jornalismo na web, 2001. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-webjornal.pdf> . Acesso em: 29/06/2013.

\_\_\_\_\_. (Org.) **Notícias e Mobilidade** - o jornalismo na era dos dispositivos móveis, 2013.

IRIGARAY, Fernando. **Webperiodismo en un ecosistema líquido**. 1ª ed. - Rosario: Laborde Libros Editor, 2013.

LIMA JR., Walter Teixeira. Tecnologias emergentes desafiam o jornalismo a encontrar novos formatos de conteúdo. In **Comunicação & Sociedade**. Ano 30, n. 51, Jan-Jun/2009. São Bernardo do Campo, Metodista, 2009.

MANOVICH, Lev. **Cultural Software**. 2011. Disponível em [http://manovich.net/DOCS/Manovich.Cultural\\_Software.2011.pdf](http://manovich.net/DOCS/Manovich.Cultural_Software.2011.pdf) Acesso em 29/06/2013.

\_\_\_\_\_. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. Buenos Aires, Piados, 2005.

\_\_\_\_\_. **Software takes command**. (2008). Disponível em: <http://bit.ly/14ZO83J> Acesso em 30/06/2013.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (Understanding media). 4ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MONTENEGRO, Pablo Escandón. **Cibermedios y cibercultura**, ¿Senderos narrativos que se bifurcan? In: IRIGARAY, Fernando. **Webperiodismo en un ecosistema líquido** 1ª ed. - Rosario: Laborde Libros Editor, 2013 (p.115).



**Grupo de Pesquisa em Ciberjornalismo – CIBERJOR-UFMS**  
Cidade Universitária, s/n - Caixa Postal 549 Tel: (67) 3345-7040  
CEP 79070-900 \* Campo Grande (MS) \*  
[www.ciberjor.ufms.br](http://www.ciberjor.ufms.br) - [ciberjornalismo.ufms@gmail.com](mailto:ciberjornalismo.ufms@gmail.com)

