

## Instagram Como Elemento de Evidências de Características da Comunicação Móvel<sup>1</sup>

Melissa STRECK<sup>2</sup>

Eduardo Campos PELLANDA<sup>3</sup>

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

### Resumo

O presente artigo tem como objetivo analisar a rede Instagram como um objeto de análise para categorias da comunicação móvel. Esta rede social online disponibiliza diferentes ferramentas para a edição das fotos nela publicadas, além de recursos como marcação de pessoas e locais, permitindo inclusive o agrupamento de fotos por contextos. Usuários são levados a expor suas sensações de determinado local e contexto, através de seu ponto de vista, porém ao publicar outros usuários perceberão a imagem através de suas experiências e principalmente pelo contexto gerado através dos filtros e edições disponíveis através da interface gráfica do usuário do Instagram.

### Palavras-chave

Instagram ; fotografia ; ubiquidade ; mobilidade ; presença.

### Introdução

A comunicação em mobilidade com dispositivos conectados a internet atinge em 2016 graus de difusão extremos, com Índia e China tendo 1 bilhão de usuários cada<sup>4</sup> e com a previsão de 5 bilhões em nível global para o ano de 2019<sup>5</sup>, o estudo das características deste tipo interação torna-se urgente. Desde os primeiros esboços das investigações do campo, realizado por pesquisadores como Pellanda (2005) ou Lemos (2007), procura-se por uma relação que estabeleça uma busca por objetos relevantes que possam evidenciar as peculiaridades da internet onde os “nós” da rede se deslocam. Destaca-se também os estudos de Rheingold (2013), neste sentido, buscando pelas cidades e a resultante cinética influencia a mensagem.

Neste contexto, a rede social online Instagram é um objeto que se aproxima da perfeição para evidenciar tal forma de comunicação. O Instagram<sup>6</sup> é um aplicativo de rede social online destinada à publicação de fotos ‘tratada’, permitindo ao usuário algumas edições para melhoria da imagem antes de postá-la. A ideia desta rede é que as fotos sejam

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP 5 Comunicação Multimídia , XVI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Doutoranda do PPGCom PUCRS

<sup>3</sup> Orientador e Professor Doutor no PPGCom PUCRS

<sup>4</sup> <http://onforb.es/22KgmG> acessada em 14 de Julho de 2016

<sup>5</sup> <http://goo.gl/IOsVu7> acessada em 14 de Julho de 2016

<sup>6</sup> Instagram.com

instantâneas, tanto que o ícone do aplicativo<sup>7</sup> remetia inicialmente a uma máquina fotográfica do estilo Polaroid.

Desta forma, qualquer indivíduo, desde que provido de tal ferramenta para tirar e publicar fotos ou vídeos, pode compartilhar e interagir sobre uma memória de algum lugar que visitou ou de alguma situação que vivenciou por um período maior de tempo. Uma foto publicada em uma rede social se mantém permanente, desde que não seja apagada ou tenha alguma alteração em suas configurações no perfil do usuário, como privacidade, por exemplo. Ou seja, ao publicar uma foto, o usuário tem consciência da rapidez com que outros usuários poderão interagir com sua publicação e do *feedback* que receberá. A cada nova interação de sua rede de contatos, estará o usuário e autor da publicação, mesmo que já em outro local ou em outra situação, voltando à memória do local ou da situação ao qual postou sua foto. O contexto do local, no momento publicado, poderá remeter àquele mesmo local a qualquer instante em que houver interação na sua publicação.

Pretende-se então, neste artigo, uma tentativa de traduzir esta ideia de continuidade da memória através de uma situação que seria como que um “túnel midiático”, em que o usuário percebe-se em um local e seu contexto, em seguida a publica uma imagem deste local em redes sociais, e por último, após ter saído do contexto do local e da foto, mantém aquela memória através da interação com outros usuários participantes em sua rede, olhando pelo ângulo dos recursos e funcionalidades da interface gráfica do usuário (GUI) oferecida pelo aplicativo Instagram. Para tanto, o artigo será dividido em duas etapas principais. A primeira que trata sobre mobilidade, retenção de momentos e instantaneidade de feedback através da ferramenta Instagram, tendo um embasamento mais teórico e descritivo sobre o Instagram. A segunda parte trata mais especificamente dos elementos da interface gráfica do usuário como conectores dos espaços físicos e virtuais, comentando aspectos da ferramenta que permitem o usuário fazer a transição entre local físico e sua permanência através de uma memória fotográfica e interação com outros usuários. Ao final desta seção, será aberta uma subseção para falar especificamente dos recursos da interface gráfica do Instagram que interessam neste trabalho. Nas duas partes principais, serão abordadas teorias que possam amarrar estudos prévios a este contexto, de forma que, ao final, sejam possíveis algumas constatações a respeito.

---

<sup>7</sup> Em maio de 2016 o ícone do Instagram teve seu design alterado; a imagem que remetia à câmera Polaroid foi transformada em um símbolo estilizado por linhas.

## 1. Mobilidade, feedback e retenção de momentos através do Instagram.

*Soon your cellphone will be more powerful than your conventional PC. (...) It will take pictures and project them onto a wall or screen, or dispatch them to any other teleputer.*  
(GILDER, 2000, P. 83)

Como bem observou Gilder, há quase duas décadas, os telefones celulares de hoje dão ao usuário cada vez mais poder e abrem um mundo de possibilidades, independentemente de onde estejam. Desde a invenção do telefone celular, a comunicação interpessoal e instantânea à distância passou a ganhar novo sentido. Não era mais preciso estar em determinado local para falar com outra pessoa, através do aparelho telefônico. A partir de então, pessoas, em qualquer lugar, onde houvesse sinal, podiam se conectar e, conforme Castells *et al*, criar novos espaços públicos:

Wireless communication provides a powerful platform for political autonomy on the basis of independent channels of autonomous communication from person to person. The communication networks provided by mobile telephony can be formed and reformed instantly, and messages are often received from a known source, enhancing their credibility. The networking logic of the communication process makes it a high-volume communication channel, but with a considerable degree of personalization and interactivity. In this sense, the wide availability of individually controlled wireless communication effectively bypasses the mass-media system as a source of information, and creates a new form of public space.  
(CASTELLS *et al*, 2007, P. 185.)

Com o surgimento dos smartphones o comportamento dos usuários de câmeras fotográficas e de celulares foi fortemente afetado. Se antes as pessoas levavam o celular e a câmera fotográfica junto, ao saírem para um passeio ou para um evento, agora a câmera é levada dentro do celular e pode ser muito mais facilmente acessada. Lugares e objetos passam a ser alvo desta tecnologia, ou ainda, segundo Santaella, “os lugares e objetos passam a dialogar com dispositivos informacionais, enviando, coletando e processando dados a partir de uma relação estreita entre informação digital, localização e artefatos digitais móveis.” (SANTAELLA, 2008, p. 96). Ou ainda, conforme Lemos, novas mídias móveis digitais ampliam as possibilidades para os usuários consumidores, permitindo

(...) produzir e distribuir informação, fazendo com que esta se exerça e ganhe força a partir da mobilidade física. Por exemplo, o simples ato banal de enviar um SMS, uma foto, postar no blog ou alimentar redes sociais com um telefone celular, revela essa nova relação sinérgica entre as mobilidades, impossível com os *mass media*. Com estes era possível apenas o consumo em mobilidade (ouvir rádio no carro, ler um livro no avião ou revista

e jornal no ônibus...), sendo a capacidade produtiva rara e a de distribuição imediata impossível. (LEMOS, 2009, p. 30)

É muito comum os aparelhos de telefonia móvel possuir duas câmeras, uma frontal e uma traseira. A câmera frontal tem seu uso definido para as *selfies*, ou seja, fotos que o usuário tira de si mesmo. E a câmera traseira pode ser usada como as câmeras fotográficas de antigamente, porém com visualização e manuseio através da tela do celular. Pois bem, com esta ferramenta constantemente em mãos, as pessoas levam suas vidas, cada uma de seu jeito, indo e vindo de diversos lugares e interagindo com outras pessoas, também através da tela do celular. Manovich aponta o uso do Instagram, por toda uma nova geração, como ferramenta para esta personalização,

*(...) photography today – and Instagram platform in particular – gives young people at least as much power in crafting unique identities as music. And in comparison to writing music, Instagram is much easier to use. To establish a visual style, chose particular subjects and compositions for your photos and use Instagram or 20 VSCO app to apply the consistent edits, filters, and presets to all of them. Between different subjects, compositions, color palettes, contrast levels, and other adjustments and filters, the number of distinct styles that can be created is very large. (MANOVICH, 2016, p. 19-20)*

Voltando a uma questão mais técnica, as câmeras de celulares, bem como as fotos tiradas, podem ser integradas com aplicativos diversos, instalados pelos usuários em seus respectivos smartphones, independentemente do tipo de sistema utilizado. Um destes aplicativos é o Instagram, cuja plataforma foi criada para ser usada em celular<sup>8</sup>. Ou seja, é a primeira rede social online nativa de smartphones, e é através dela que usuários podem publicar, ver, curtir e comentar fotos publicadas por seus amigos. E comentar fotos, podendo usar *emojis*<sup>9</sup> e marcar amigos específicos no campo de texto. As *hashtags*<sup>10</sup>, ou palavras chave, também são bastante utilizadas no Instagram, facilitando o agrupamento de assuntos na rede social e em sites de busca.

O ato de publicar uma foto pode ser feito de duas maneiras: o usuário pode tirar uma foto através do aplicativo do Instagram; ou pode escolher uma foto já existente na biblioteca de imagens de seu aparelho celular. Feito isto ele passa à edição da foto. Feito isto, ele passa à edição de fotos, adicionando filtros e fazendo diversos ajustes de edição.

---

<sup>8</sup> O aplicativo foi criado em 2010, disponibilizado somente para iOS inicialmente. Em 2012 foi incorporado ao sistema Android e em 2013 no Windows Phone.

<sup>9</sup> Emojis em japonês é a junção dos termos palavra com letra, e são ideogramas utilizados em mensagens eletrônicas ou comentários de redes sociais online.

<sup>10</sup> Identificada pelo caractere # antes da palavra-chave, e se torna um link que direciona a uma página que lista todo conteúdo que contenha a palavra-chave em questão.

Além de todas estas opções, o usuário poder optar por inserir bordas ou não, deixando a foto em um estilo das fotos reveladas pelas Polaroides da década de 1970. São filtros que remontam técnicas anteriores e quando Mannovitch analisa os filtros do Photoshop<sup>11</sup>, constata:

*Like these filters, many of the “new” techniques for media creation, editing, and analysis implemented in software applications were not developed specifically to work with media data. Rather, they were created for signal and information processing in general—and then were either directly carried over to, or adapted to work with media. (Thus, development of software brings different media types closer together because the same techniques can be used on all of them. (MANOVICH, 2013, p. 133)*

Ao final das edições, pode o usuário postar sua imagem para seus seguidores ou enviá-la para pessoas específicas, desde que também usuárias do aplicativo, permitindo uma interação praticamente imediata com seus seguidores no aplicativo. Sobre esta questão última questão, Santaella comenta que “(...) uma das características principais da tecnologia criada e distribuída em forma digital, potencializada pela configuração informacional em rede, é permitir que os meios de comunicação possam atingir os usuários e obter um feedback imediato.” (SANTAELLA, 2004, p. 151). Porém, mais adiante será abordada a questão da assincronia, ou seja, o feedback poderá não ser tão imediato conforme aponta Santaella, mas também poderá vir a qualquer momento posterior à publicação.

O ato de publicar uma foto, bem como de editá-las da maneira como o usuário deseja, pode ser realizado a qualquer momento e lugar, sendo a publicação somente possível quando houver conexão com a Internet. Porém, este último fator é um problema cada vez mais raro nos grandes centros urbanos, devido à ubiquidade das conexões sem fio, além dos pacotes de conexão oferecidos por operadoras de celular. Ou seja, através das conexões, as pessoas encurtam distancias e levam sua presença a diferentes lugares físicos. Como comenta Castells, a internet possui sua própria geografia:

*Novas configurações territoriais emergem de processos simultâneos de concentração, descentralização e conexão espaciais, incessantemente elaborados pela geometria variável dos fluxos de informação global. (CASTELLS, 2003, P. 170)*

---

<sup>11</sup> Photoshop: Software para tratamento de imagens.

Ou seja, a partir de qualquer lugar geográfico um usuário poderá capturar um momento para registro e compartilhamento com demais usuários. Poderá esta imagem gerar interação com outros usuários, independentemente do que seja. Ela poderá passar uma sensação, pois como lembra Manovich, o Instagram não conta uma história, ele serve para outro uso, que o autor questiona durante seu texto, chamando o ato de publicar fotos no Instagram de *Instagramming* :

*Instagrammism does not care about “telling a story,” and it does not feature proper “subjects” (in the sense of “subject of a photo”). (...) They are not about showing, or signifying, or registering, or narrating, or convincing. And they are not about conveying a “feeling” either, this would be too simplistic. Really, what is the “feeling” expressed by a close-up view of textured objects arranged on a table, or a hand holding a cappuccino cup in morning light? Can you name these “feelings”? And finally, they are not even about “style.” Well-dressed people and design hotel rooms do have “styles. (MANOVICH, 2016, P. 10)*

Portanto, como é uma ferramenta livre (até o limite que sua administração permite) para publicação de imagens e vídeos, qualquer usuário poderá postar somente o que gostaria. Sabe-se que muitas publicações são puramente para fins comerciais. Porém, apenas para entendimento, este artigo trata das imagens como memórias de algo, como por exemplo um local, ou uma pessoa, ou simplesmente registro de algum detalhe do que aconteceu no momento.

## **2. Características nativas da mobilidade presentes no Instagram**

Possivelmente alguns dos laços mais evidente da ligação do Instagram com a mobilidade seja a categoria tempo. O prefixo “Insta” do Instagram justamente ilustra a questão da captação de informações em tempo real pelo usuário. Esta coleta representa um fluxo de registro e compartilhamento de realidades que o interagente busca promover com seus pares ou de forma pública. A mensagem característica desta rede é, portanto, vinculada necessariamente como presente. Usuários que colocam imagens oriundas de arquivos de tempos remotos causam um inicial estranhamento em sua comunidade de audiência. Estas imagens normalmente acompanham uma meta-texto em forma de legenda para evidenciar que se trata de um retrato do passado.

Tanto o fluxo da captura como o consequente compartilhamento de mensagens imagéticas são resultantes da simbiose com o hardware que o aplicativo Instagram possui.

Este sistema precisa estar na forma de software e não página web justamente pela conexão umbilical entre os bits, sensores e processamento. O módulo de câmera fotográfica captura a imagem que é processada com variações de filtros estéticos no módulo de CPU<sup>12</sup> e compartilhadas usando alguma variação de rede wireless local ou celular. Esta dinâmica de fluxos evidencia o fato desta rede ter se originado nativamente em ambiente móvel e não necessariamente derivada de um ambiente desktop como demonstra Henriques (2011).

Em Manovich (2002) já era possível entender que as dinâmicas intrínsecas na linguagem de informações digitais estavam imbricadas em formatos de software. Mas o mesmo software se transforma para dispositivos móveis e ganharam a popularidade na denominação de aplicativo, ou Apps<sup>13</sup>. A popularização de Apps como o Instagram é também resultante da evidente proliferação dos smartphones. O software se torna objeto do cotidiano e se torna ferramental para captura, armazenamento e compartilhamento de memórias e interações sociais.

### **3. Elementos da interface gráfica do Instagram como conectores dos espaços físicos e virtuais**

Nas últimas décadas as redes sociais online vieram conquistando seu espaço, inicialmente entre usuários de computadores e posteriormente entre os usuários de smartphones. Estas redes sociais funcionam por detrás de uma interface gráfica de usuário (GUI) que, conforme Johnson, seriam “softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra” (JOHNSON, 1997, p. 17). Portanto, as redes sociais online têm diversos recursos e funcionalidades em suas interfaces que as tornam intuitivas e compreendidas para seus usuários. Quanto aos sites redes sociais, Recuero os define como uma categoria do grupo de *softwares sociais*, que seriam *softwares* com aplicação direta para a comunicação mediada por computador (RECUERO, 2009, p. 102).

O Instagram é um software que surgiu posterior a esta definição, e sua diferença foi ter sido elaborado especificamente para o uso de smartphones, já em forma de aplicativo. Segundo Manovich,

Instagram was different from then existing photo-sharing services because it came with filters and other simple image editing tools available in its mobile app. And this democratized making good-looking images. Gradually, Instagram was also

<sup>12</sup> CPU - Central processing unit

<sup>13</sup> Abreviação usada para o termo aplicação móvel

adopted by millions of young, sophisticated people around the world to display their photography, narrate their ideas and experiences, and connect to each other. (MANOVICH, )

O Instagram permite a publicação de fotos editadas e tratadas pelo próprio usuário praticamente de forma instantânea. Ao postar uma foto, o usuário pode marcar algum local, além de outras pessoas, indicando onde e com quem esteve, para que seus amigos visualizem. O grande trunfo do aplicativo é o número de curtidas em suas fotos e visualizações em seus vídeos. Como não há um limite de número de fotos, o usuário poderá postar quantas quiser, a qualquer momento e onde estiver. Analisando esta questão, é trazida à tona uma ideia levantada por Levi, que há quase duas décadas já comentava sobre o armazenamento, a noção de tempo, a condensação no presente e por fim de um tempo que se torna pontual.

As possibilidades materiais de armazenamento nunca foram tão grandes, mas não é a preocupação com o estoque ou a conservação que impulsiona a informatização. A noção de tempo real, inventada pelos informatas, resume bem a característica principal, o espírito da informática: a **condensação no presente, na operação em andamento**. O conhecimento de tipo operacional fornecido pela informática está em tempo real. Ele estaria oposto, quanto a isto, aos estilos hermenêuticos e teóricos. Por analogia com o tempo circular da oralidade primária e o tempo linear das sociedades históricas, poderíamos falar de uma espécie de implosão cronológica, de um tempo *pontual* instaurado pelas redes de informática. (LEVI, 1994, p. 115)

Talvez, na época em que escreveu este texto, o contexto tenha sido mais tecnicista, no sentido da informatização de dados. Porém, resgatando esta ideia e pensando no contexto de um aplicativo que materializa e resgata momentos através de postagens de fotos e seus comentários, temos o tempo pontual, ou o presente condensado neste formato. Ou seja, o momento ficará ali, permanente na forma de um post.

Recuero aborda três elementos que possibilitam a construção de contextos na conversação online. Seriam eles: a) negociações entre os participantes; b) conversações podem ser assíncronas, ou continuadas em momentos diferentes; c) limitações e possibilitadas pelo design das ferramentas utilizadas (RECUERO 2012, p. 103 e 104). Ou seja, para que o contexto seja entendido, é preciso que a ferramenta disponibilize os recursos necessários e, no caso do Instagram isto parece ser verdadeiro, pois existe a permanência da imagem publicada junto a quantidade de tempo que passou desde que ela foi publicada, além de autor, possível local e possível presença de alguém.



É através de fotos em posts já publicados que usuários poderão interagir no Instagram. Trataremos dos aspectos de fotos postadas para a rede de amigos, e não sobre as fotos enviadas separadamente para uma pessoa ou um grupo. É através dela que outras pessoas experimentarão, através da foto, uma sensação do momento, do local ou da experiência que o usuário postou. Interessante observar que as fotos do Instagram geralmente são trabalhadas de acordo com o que se deseja passar. Existem os diferentes filtros para tanto, ou seja, se o usuário quer dar mais vida à foto (ou ao vídeo), poderá escolher por filtros que realcem mais as cores, ou poderá querer dar um toque mais artístico e poderá optar por deixar sua foto em preto e branco. As fotos remeterão alguma sensação ao usuário, seja ela mais próxima à realidade fotografada ou não. Isto novamente leva a um trecho da obra de Levi, que trata da consciência que temos das coisas:

A consciência pode ser considerada como uma das interfaces entre o organismo, seu ambiente e o funcionamento de seu próprio sistema cognitivo. É o sistema de fixação de uma parte da memória de curto prazo, a pequena janela sobre os processos controlados. (LEVI, 1994, p. 170)

Ou seja, percebendo isto no caso do Instagram, o usuário tem consciência de como era o ambiente ou situação de cuja foto retratada está publicando. Porém, a memória exata do que foi vivido é de curto prazo, e ao passo que a publica e esta foto passa a ser uma memória, porém agora transformada através de filtros e talvez complementada pelas interações dos outros usuários naquela postagem. É criado assim, uma ideia de presença, por parte dos interagentes na publicação. Reignold (2003, p. 5 e 6) comenta sobre uma conversa que teve com pesquisadores da Nokia, em que perguntava se a definição de presença se fazia incompleta quando fora do contexto físico e levado para um contexto virtual, em que a pessoa estava sozinha. De acordo com uma das pesquisadoras, enquanto que os participantes estivessem trocando informações no grupo, eles eram considerados como presentes. Assim, perceberam que mesmo em encontros físicos, as pessoas seguiam usando um celular para se comunicar virtualmente, ou seja, dando ideia de que mais pessoas poderiam estar ali.

A memória remete também para a questão da assincronia, já apontada por Recuero, das mensagens entre usuários de redes sociais. Qualquer pessoa conectada e que tenha acesso às publicações de determinado usuário poderá comentar, a qualquer momento, nas fotos, independentemente de quanto tempo houver passado. Negroponte aborda esta

questão, dizendo que “nem todas as nossas comunicações precisam ser imediatas e em tempo real. Somos constantemente interrompidos ou obrigados a ser pontuais por coisas que, na verdade, não merecem tanto imediatismo ou presteza.” (NEGROPONTE, 1995, p. 162).

Outra questão interessante de observar são os agrupamentos de locais através do recurso de marcação de local da ferramenta. Todas as fotos publicadas com marcação de respectivo local, aparecerão listadas (com exceção às de contas privadas) e exibidas abaixo de um mapa da localidade específica. Elas imagens conectam visões de diferentes usuários, permitindo a visualização de diferentes pontos de vista sobre uma mesma coisa. Um mesmo local será citado como ponto de passagem por milhares de pessoas que não se conhecem, deixando todo um rastro naquele ponto do espaço virtual. Conforme Santaella,

De fato, a tecnologia móvel nos força a reconsiderar o espaço, a legibilidade do espaço, o modo como as pessoas reencontram o espaço cotidiano, pois, quando o movimento da cidade e a mobilidade humana - ambos tecnologicamente mediados - se cruzam, múltiplas espacialidades podem se interseccionar. (SANTAELLA, 2008, p. 98)

Existem as telas de agrupamento de publicações por locais e *hashtags*. Percebe-se que pelo tamanho da tela de um aparelho celular, o número de fotos que aparece é bastante reduzido. Como as *hashtags* e localização do exemplo abaixo são bastante generalistas, não é possível verificar uma uniformidade entre as imagens, porém percebe-se que todas são trabalhadas e editadas, tentando mostrar algum estilo do usuário e sensação de algum momento. Cabe aqui uma frase de Santaella, que diz que “todo pensamento é indissociável da percepção e da ação.” (SANTAELLA, 2004, p. 151), trazendo à tona o fato de que tudo que vemos leva a alguma sensação de algo que já conhecemos e que vamos experimentar, ou seja, qualquer foto editada, ou não, e observada no Instagram, poderá remeter a alguma memória ou sensação.

Isto nos leva a considerar que cada indivíduo terá sua maneira de agir e usufruir de determinado espaço, seja ele físico ou virtual. Reingold (2003 p. 27) cita Goffman, sobre as diferentes faces representadas para diferentes audiências, em se tratando de espaços:

“We believe that talking on ma mobile phone in a public place is in part a matter of a conflict of social spaces in which people assume different faces. Mobile phone use often necessitates the interleaving of multiple activities and of multiple public faces. When mobile phone users are on the phone, they are simultaneously in two spaces: the space they physically occupy , and the virtual space of the conversation (the conversational

space). When a phone call comes in (or perhaps more pretentiously, when a call is placed out), the user decides, consciously or otherwise, what face takes precedence: the face that is consonant with one's physical environment, or that of the conversational space. The greater the conflict between the behavioral requirements of the two spaces, the more conscious, explicit, and difficult this decision might be." (GOFFMAN APUD REIGNOLD, 2003, p. 27)

Reignold (2003, p. 28) posteriormente comenta que as formas do comportamento coletivo possibilitado ou alterado através das tecnologias que denomina *smart mobs*, vai além da etiqueta de onde e como utilizar o uso de celular<sup>14</sup>. Segundo o pesquisador, "the most radical changes are those possible at the level of entire societies" (REIGNOLD 2003, p. 28). Ou seja, levando em consideração a época em que este texto foi escrito e o tempo percorrido até então, percebe-se o quanto a sociedade contemporânea teve seu comportamento alterado devido ao uso de tecnologias como o celular, ou mais recentemente, o smartphone. Falar em público requer algumas etiquetas, assim como registrar e publicar imagens também. E lembrando que, no caso do Instagram, cuja interação em uma publicação específica ou mesmo com outro usuário, o comportamento dependerá também dos recursos que a interface disponibiliza para suas ações.

Tratando dos novos rumos que as novas tecnologias possibilitam, Negroponte argumenta que estamos entrando numa era da pós-informação, em que "os meios de comunicação de massa tornaram-se simultaneamente maiores e menores." (NEGROPONTE, 1995, p. 157). Amplia-se a audiência, as formas de informar, porém para nichos específicos e não mais para uma massa. Quanto à questões de localização e espaço, o pesquisador fez um comentário bastante certo, há mais de duas décadas, que "a vida digital exigirá cada vez menos que você esteja num determinado lugar em determinada hora, e a transmissão do próprio lugar vai começar a se tornar realidade." (NEGROPONTE, 1995, p. 159). Ele segue com alguns exemplos que permitem uma reflexão de que ainda existem algumas lacunas a serem preenchidas para uma sensação mais real de estar presente num determinado espaço geográfico:

Se, da janela eletrônica da minha sala de estar, eu pudesse de fato ver os Alpes, ouvir os cincerros e sentir o cheiro (digital) do estrume no verão, eu poderia, de certo modo, dizer que estou na

---

<sup>14</sup> Na época em que escreveu *Smart Mobs*, 2003, os aparelhos celulares eram utilizados para conversação através de ligações ou envio de mensagens de texto. Porém, entende-se para fins deste artigo, o uso do aparelho celular como um todo, atualmente permitindo diversas outras funcionalidades, dentre elas a captura e publicação de fotos através de aplicativos.

Suíça. Se em vez de ir trabalhar levando meus átomos para o centro da cidade, eu acessar meu escritório e fizer meu serviço por via eletrônica, qual será meu local de trabalho? (NEGROPONTE, 1995, p. 159)

### **Considerações finais**

Este artigo fez um apanhado sobre aspectos da mobilidade, retenção de momentos e *feedback* através da ferramenta Instagram, além dos elementos da interface gráfica do usuário como conectores dos espaços físicos e virtuais. Por ser uma questão que está em emergência e ainda carece de estudos, foram observados alguns aspectos sobre este tipo de interação e, para tanto, foram abordados autores que contribuíram com uma reflexão sobre cada um.

Inicialmente, percebeu-se que o espaço físico muitas vezes perde totalmente seu sentido, pois qualquer pessoa pode estar “presente” de forma virtual em lugares diferentes. Poderá visualizar imagens e sentir-se como se estivesse em algum espaço que já visitou. Isto, obviamente, é uma questão que as tecnologias de realidade virtual estão tratando de melhorar a cada novo produto lançado. Porém no caso deste trabalho, como estamos ainda tratando de um aplicativo cujo uso é específico para celulares do tipo smartphone, ainda existem alguns limites. As imagens são visualizadas em tamanho da tela do aparelho do usuário, os vídeos tem duração limitada e, ao contrário do que Negroponte apontou, ainda não chegamos ao ponto de sentir o cheiro das coisas nem sentir sensações como vento, frio ou calor. Porém, sabe-se que as tecnologias para chegar a este ponto seguem em desenvolvimento.

O que se tem aqui é a lembrança que pode ser transformada com os recursos da interface do Instagram. Uma foto de um animal de estimação ou de uma flor, vista em determinado contexto, passará por filtros e edições e se transformará, talvez, em outra coisa que não aquela visualizada ao vivo, no momento da imagem. Desta forma, o usuário terá uma memória do que vivenciou, e através do Instagram, uma memória – de certa forma – construída daquela situação. Poderá fazer um recorte de somente um detalhe, sem mostrar todo o contexto. Poderá dar mais ou menos luz e cor a uma situação que não era tão colorida, parecendo ser.

Um fato interessante de observar em termos de quantidade e diversidade de fotos, diferente de épocas em que as fotografias eram impressas (ou reveladas) é que atualmente elas se mantêm agrupadas em ambientes virtuais, como nuvens. Diferentes usuários que

marcam fotos de um mesmo local as colocam em uma coleção virtual daquele local. Isto pode ser feito por marcações, disponibilizadas na interface da ferramenta, como também através do uso de *hashtags*, que permitem agrupamentos por palavras chave. Pensando assim, usuários das mais diferentes culturas e fotos de contextos bastante variados se misturam nestes agrupamentos, formando assim coleções que de certa forma contam uma história de locais e de coisas.

Outro ponto que vale ser considerado é a assincronia com usuários podem interagir com estas fotos, independente do período em que a foto foi tirada. Como o recurso de curtir e comentar permanece em todas as fotos publicadas, qualquer outro usuário conectado ao perfil do autor da publicação poderá, a qualquer momento posterior a esta interagir. Ou seja, poderá curtir uma foto e dentro do campo de comentários escrever algo ou mesmo marcar outras pessoas. Percebe-se, também, ao observar a característica do Instagram de ser um espaço onde pessoas postam em grande parte conteúdos livres, mostrando desta forma um histórico de imagens agrupadas por elementos como locais, usuários e *hashtags*. Assim, através das telas do Instagram, usuários encontram qualquer conteúdo, desde que liberado pelo usuário autor através de um perfil aberto. Podem experimentar, dentro dos limites permitidos pela ferramenta, a experiência que o usuário autor teve na hora de publicar determinado conteúdo. No caso de fotos de local, por exemplo, agrupadas por uma *hashtag* ou marcação de local, um usuário que esteja navegando e irá interagir, poderá visualizar duas fotos de um mesmo local, porém editadas criando um contexto extremamente diferente.

A interface Gráfica do Instagram disponibiliza algumas funcionalidades como marcar pessoas e locais em suas publicações. Para tanto, é necessário que a pessoa habilite o localizador de seu celular, e para marcar amigos, deverá ter algumas conexões já estabelecidas. É interessante observar que a função de curtir uma foto é possibilitada através de um ícone em forma de coração, que simboliza universalmente o amor. Ou seja, percebe-se que para curtir uma foto, entende-se que o usuário precisa gostar demais dela, levando em consideração conteúdo e a edição feita por quem a publicou. Quanto às fotos, o Instagram inicialmente permitia somente postar fotos quadradas, obrigando o usuário a cortar suas fotos. Atualmente, já permite mais flexibilidade em formatos até 3:4. Os vídeos também passaram de 5 segundos para um minuto no decorrer destes 6 primeiros anos.

O Instagram não apresenta muitos recursos para interação de usuários em sua interface, porém parece permitir mais que o usuário brinque e explore suas sensações ao

momento de compartilhar uma foto. Retomando, esta rede social nos evidencia que a comunicação móvel é caracterizada pela inserção no cotidiano. Os smartphones são interfaces para captura e armazenamento de informações que se transformam em uma espécie de meta-memória. A realidade é amplificada, editada e compartilhada neste contexto.

## Referências

- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
- CASTELLS, Manuel, Mireia FERNÁNDEZ-ARDÈVOL, Jack Linchuan QIU, e Araba SEY. **Mobile Communication and Society: A Global Perspective**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- GILDER, George. **Telecosm: How infinite Bandwith will Revolutionize Our World**. Nova Yorque: Free Press, 2000.
- HENRIQUES, Sandra Mara Garcia. **O fator da mobilidade nas redes sociais e tecnologias de comunicação: um estudo sobre as potencialidades da plataforma locast**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.
- JOHNSON, Steve. **Cultura da Interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
- LEMOS, André. **Cultura da Mobilidade**. IN: Revista FAMECOS (Porto Alegre), Porto Alegre, v.1, n.40, p. 28-35, 2009.
- LEMOS, André. **Cidade e mobilidade** : Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. *Revista Matrizes*, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 121-137, 2007. Disponível em: <<http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/29>>. Acesso em: 14 jul. 2016.
- LÉVY, Pierre. **Tecnologias da inteligência**. São Paulo: Ed. 34, 1994.
- MANOVICH, Lev. **Software takes command**. Nova Yorque: Bloomsbury, 2013.
- MANOVICH, Lev. **Notes on Instagrammism and mechanisms of contemporary cultural identity** (and also photography, design, Kinfolk, kpop, hashtags, mise-en-scène, and состояние). Manovich, 2016. Disponível em: <<http://tinyurl.com/j4eqxtn>> Acesso em: 02 Jul. 16.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2002.

MANOVICH, L.; DOUGLASS, J.; ZEPPEL, T. *How to compare one million images?* [S.l.]: [s.n.], 2011. Disponível em: < [http://manovich.net/content/04-projects/071-how-to-compare/68\\_article\\_2011\\_sm.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/071-how-to-compare/68_article_2011_sm.pdf) >. Acesso em: 14 jul. 2016.

PELLANDA, E. C.. **Internet Móvel**: novas relações na cibercultura derivadas da mobilidade na comunicação. 2005. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

RHEINGOLD, Howard. **Smart Mobs**. Cambridge: Perseus Publishing, 2003.

RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RECUERO, R. **A conversação em Rede**: Comunicação Mediada pelo Computador e Redes Sociais na Internet. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço** – O perfil cognitivo do leitor imersivo, São Paulo, Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Mídias locativas**: a internet móvel de lugares e coisas. IN: Revista FAMECOS (Porto Alegre), Porto Alegre, v.1, n. 35, p. 95-101, 2008.

NEGROPONTE, Nicholas. **Vida Digital**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 1995.