
A introdução da tecnologia digital nos processos de comunicação: apontamentos teóricos¹

Allisson Ronaldo da Silva Mendes²

Taciana de Lima Burgos³

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal - RN

Resumo

Os processos de comunicação oriundos dos novos meios contemplam características próprias se comparado aos meios analógicos tradicionais. Decorrem substancialmente do envolvimento do homem com tecnologias digitais que permitem a manipulação dos dados de informação das mais diversas formas possíveis. Tomando como referência a aproximação dos dispositivos móveis com o audiovisual, este artigo se propõe a refletir o impacto da introdução das tecnologias digitais nos processos comunicativos, detalhando os diversos processos comunicativos que condicionam o funcionamento dos novos meios.

Palavras-chave: Estudos da Mídia; Novos Meios; Tecnologias Digitais; Processos comunicativos.

Uma breve contextualização

O panorama atual da comunicação no mundo contemporâneo aponta para comportamentos constituídos através de complexas estruturas técnicas e funcionais. As noções de digitalização, convergência e multimídia, por exemplo, são observáveis devido ao uso exacerbado de todo o tipo de tecnologia digital. E não são poucas, das TVs, aos smartphones, todas as plataformas digitais possibilitam a manipulação de sua estrutura básica - sistema de códigos binários – e o compartilhamento de dados, levando em conta o poder da conexão em rede.

Mas o que está na raiz desse cenário? Quais fenômenos derivam desses processos? Ao enfrentar tais problemáticas é possível ter uma melhor compreensão de como os meios digitais se tornaram novos meios, e enxergar as potencialidades e lacunas a serem melhor desenvolvidas. É preciso entender as plataformas digitais como suportes capazes de desenvolver relações midiáticas profundas e dinâmicas que

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, email: mendes.allisson@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, email: tacionaburgos@hotmail.com

ressaltem o papel que o usuário detém em cada processo dentro de um contexto social marcado pela mobilidade e pela ubiquidade. Assim, este trabalho se desenvolve através de discussões acerca da inserção dos meios digitais nos processos comunicacionais. Nesse sentido, as reflexões propostas por Adriana Braga (2012) retomam importantes considerações presentes na obra de McLuhan que marcaram e profetizaram muito do que hoje é entendido como um fenômeno comunicativo.

Após a reflexão sobre os aforismos de MacLuhan, cabe um detalhamento das principais abordagens de estudo dos novos meios. Carlos Scolari (2008) alimenta a segunda parte da discussão que investiga os processos constitutivos dos novos meios, revelando abordagens centradas na recepção, na tecnologia, na estruturas textuais, na lógica da conexão em rede. Vale ressaltar que ao longo das discussões de cunho teórico haverá a tentativa de aproximação com os dispositivos móveis enquanto uma ferramenta audiovisual. Afinal, são dispositivos com cada mais poder de usabilidade no cotidiano que carregam, dentro de suas características convergentes, um potente espaço de fruição para tal linguagem.

O pensamento de McLuhan diante do mundo da eletrônica

Trazendo o uso dos conceitos e aforismos propostos por McLuhan, Adriana Braga (2012) propõe uma discussão a respeito do desenvolvimento de novas tecnologias de comunicação, claro, observando o caráter profético das colocações, realizadas em período de Guerra Fria, em meados dos anos 60. Hoje, ao aplicar boa parte dos conceitos, é possível perceber mais substancialmente como se dá a apropriação de uma nova tecnologia e quais impactos é capaz de proporcionar aos seus usuários, sobretudo os dos dispositivos móveis, objeto em questão nesse artigo.

McLuhan refere-se ao meio como sendo tecnologia. E cada uma das ferramentas permite a ampliação das capacidades do corpo humano, como o martelo estende o poder da mão. Dessa forma, cada uma das tecnologias é capaz de desenvolver um bios sobre a organização social, propondo ideologias e visões de mundo (BRAGA, 2012, p. 49). A comunicação é também uma extensão técnica com o potencial de atuar e modificar as estruturas por onde transita, acarretando diversos fenômenos próprios.

O primeiro aforismo de McLuhan discutido por Braga (2012) é o de que “o meio é a mensagem”. Por mais simples que pareça, esta é uma sentença que pode trazer conotações distintas. Uma destas está na ideia de que um meio pode carregar efeitos

próprios na percepção das pessoas que interagem, constituindo-se em uma mensagem, independente do teor do conteúdo que esteja inserido. As novas configurações de tempo-espaço, por exemplo, das tecnologias móveis, marcadas pela mobilidade e ubiquidade, tornam-se um bios que sustenta a mensagem do meio. Tal mensagem não encontra-se no conteúdo ali depositado, mas na usabilidade do meio em si.

Uma outra possibilidade de entendimento para o mesmo aforismo é o de que o meio modifica ou condiciona o conteúdo às suas particularidades. Este pensamento é fundamental para compreender o funcionamento de diferentes espaços de fruição e o modo como cada um pode proporcionar experiências distintas aos seus usuários. Trazendo para a questão dos dispositivos móveis, um produto oriundo de outro meio (a TV ou cinema) visto na tela de um smartphone, traz experiências totalmente distintas das extraídas de seus espaços de fruição originais. Cada tecnologia traz consigo um bios capaz de condicionar o sentido do que se está transmitindo como mensagem. Desta forma, o condicionamento do sentido torna os meios, em si, partes do campo de significação. Reside nesse aforismo boa parte das discussões sobre a produção de conteúdos audiovisuais que melhor contemplem o espaço de fruição móvel e ubíquo, proporcionando experiências mais eficientes para seus usuários.

A terceira chave de leitura para “o meio é a mensagem” consiste em um novo aforismo proposto pelo próprio McLuhan: “toda nova tecnologia cria um novo ambiente”. Tal pensamento sugere que as ferramentas técnicas possibilitam a construção de espaços virtuais simbolicamente programados para o desenvolvimento de atividades específicas e em um modelo de interação constante. Por exemplo, um smartphone consegue convergir num hardware e-mail, telefone, aplicativos diversos de bate-papo, redes sociais. Assim, cada uma dessas funcionalidades consegue operar como um ambiente específico, ou mesmo vários ambientes dentro de um só. Desse modo, rompem-se muitas fronteiras espaço-temporais. Hoje, por exemplo, é possível resolver assuntos de trabalho através de e-mail a qualquer hora através de um smartphone. Ou mesmo, dentro de uma determinada rede social, participar de fóruns, consumir entretenimento (filmes, músicas, jogos) e ao mesmo tempo interagir com uma rede de amigos ou de trabalho. A constituição e flexibilização desses ambientes virtuais perante as dinâmicas espaço-temporais é que ajudam a caracterizar boa parte dos fenômenos oriundos da interação do homem com as tecnologias digitais. “Cada uma destas tecnologias cria “ambientes” para suas atividades, “lugares” simbólicos onde

peças interagem e ação social acontece. Uma trilha bastante promissora para explorar as muitas internetes dentro da internet: os ambientes digitais” (BRAGA, 2012, p.50).

O terceiro aforismo trazido por Braga (ibidem) em sua discussão se refere ao usuário como conteúdo. Nesse sentido, em complementação ao aforismo anterior de que o meio é a mensagem, o usuário incorpora o que consome nos meios através de seus conhecimentos prévios, seus valores, e eleva tal conteúdo a algo que seja útil de acordo com suas necessidades e potencialidades. No ambiente digital é possível observar com mais detalhamento tal fenômeno pois as ações desenvolvidas online são registradas, deixam rastros e produzem conteúdos evidentes. Nesse sentido, o usuário torna-se conteúdo ao interpretar todo tipo de manifestação, ao navegar através de ambientes virtuais propostos pelos conteúdos dos meios eletrônicos, e ao criar/ressignificar conteúdos constantemente pela grande rede.

A teoria tetrática proposta por McLuhan em obra póstuma publicada por seu filho Eric, indica quatro desdobramentos decorrentes da introdução de um novo meio no contexto social. Braga (2012) direciona tais efeitos para a amplificação de alguns aspectos da sociedade; o envelhecimento da mídia dominante (ou algum aspecto específico) para a então ascensão do novo meio; a proeminência de aspectos que ficaram obsoletos previamente; e a revitalização de mídias decorrente do pleno desenvolvimento de novos meios.

A partir da introdução dos meios digitais e de sua popularização se tornou possível visualizar com mais nitidez cada um dos eixos da teoria tetrática de McLuhan. Longe de um pensamento estreito sobre a internet como um meio genérico, as discussões apresentadas propõem uma internet hiperfragmentada tanto tecnicamente quanto funcionalmente, levando em consideração os diversos ambientes virtuais existentes.

Como McLuhan previra, o conteúdo de um meio consiste nos meios anteriores. Assim, o rádio incorporou o jornal; a televisão incorporou o rádio e o cinema, e a internet incorporou todos os meios anteriores. O efeito de “revitalização” de meios anteriormente obsoletos é particularmente agudo nas dinâmicas de interação social e organização de grupos e comunidades em ambientes digitais nas chamadas “redes sociais” (BRAGA, 2012, p. 53)

Tais considerações propostas por McLuhan, discutidas por Braga (ibidem) permitem um pouco mais de compreensão a respeito de fenômenos hoje observáveis nos meios comunicacionais já antecipados pelo autor por volta da década de 60. Em relação aos dispositivos móveis é importante destacar que eles acompanham os pensamentos de

McLuhan enquanto nova tecnologia. São capazes de incorporar funcionalidades próprias de outros meios e revitalizar outras que se tornariam obsoletas. Isso se deve muito também ao processo de convergência midiática, decorrente de uma variedade de transformações sociais, técnicas, culturais e mercadológicas.

Observando os postulados de McLuhan, pode-se encarar os dispositivos móveis como ferramentas de tecnologia digital que carregam um repertório variado de funções oriundas de diversas mídias, desde as que promovem relações interpessoais (telefone, bate-papo) até as mídias de massa (TV, rádio, jornal, cinema). Vale lembrar que mais importante do que tal categorização é a possibilidade de diálogo existente entre mídias. E daí que surge a faísca da dinâmica social contemporânea.

Ao exercerem as atividades on-line, participantes demonstram plena competência social e tecnológica na escolha e manejo de diferentes meios e ambientes conforme a demanda específica de cada situação. Entretanto, independente dos detalhes da comunicação que se estabelece nesses ambientes, utilizam-se meios que carregam e dispersam lógicas provenientes de suas características técnicas, de suas condições de produção. A partir do uso, o usuário torna-se conteúdo, e o meio torna-se mensagem, sentido, significado (BRAGA, 2012, p. 54).

Compreendendo novos conceitos e fenômenos: possíveis recortes teóricos

Após as discussões a respeito do pensamento de McLuhan trazido por Braga (2012), que se caracteriza por indicar fenômenos observáveis com a introdução de novos meios técnicos num processo comunicacional, este artigo segue para um caminho de discussões teóricas a respeito da comunicação digital interativa. Nesse sentido, as reflexões propostas por Carlos Scolari (2008) podem ser bastante elucidativas. Para isso, primeiramente, se faz necessário revelar os diversos tipos de enunciadores e discursos que compõe a comunicação. Os que enunciam podem ser empresas, organizações sociais, instituições, etc. Cada um enuncia de acordo com seus interesses e âmbito de atuação. Scolari reparte os discursos em quatro grandes frentes: comerciais, jornalísticos, acadêmicos e contraculturais. Apesar da separação, é importante observar as variações existentes entre cada um dos discursos, sobretudo em sociedades dinâmicas nas relações entre o estado, a sociedade e os agentes econômicos.

Uma primeira questão a se discutir é a problemática que carrega a ideia de “novos meios”, considerando os discursos e os interesses dos enunciadores. Como denominar os fenômenos decorrentes da introdução dos meios eletrônicos digitais na

sociedade? Como nomear cada processo, se cada um deles envolve estruturas complexas que vão desde sua constituição técnica até a funcionalidade atribuída?

Scolari (ibidem) então faz um apanhado de diversas correntes teóricas que levantaram a discussão sobre a nova mídia e propuseram nomenclaturas de acordo com a abordagem escolhida. Manovich, por exemplo, centra suas considerações nas particularidades técnicas que compõem o meio através da representação digital, da variabilidade, transcodificação e automação. Já Lister, sugere uma reflexão com base na digitalização, interatividade, virtualidade e dispersão. De Kerkhove aborda a hipertextualidade, a interatividade, virtualidade, conexão e modularidade. Por fim, Bettetini discorre a respeito dos novos meios considerando seu caráter multimidiático, não sequencial, sua navegabilidade e a hipertextualidade.

Cruzando os conceitos e terminologias adotadas pelos autores acima, Scolari chega a conclusão de que as novas formas de comunicação se diferenciam das antigas devido ao processo de digitalização, à reticularidade, a hipertextualidade e ao seu caráter multimidiático e interativo. Dependendo da abordagem pretendida, pode-se achar dois caminhos para análise. Um baseado nos conteúdos (multimídia) e suportes técnicos (redes), tendo a hipermídia como um produto. Outro baseado no processo de recepção, tendo a interatividade como chave de entendimento.

- A digitalização

Consiste, de modo simplista, na possibilidade de transformar um átomo em bit. Há um tempo atrás a forma dominante na eletrônica era o analógico. Todas as ferramentas eram desenvolvidas para traduzir fenômenos físicos (como a onda, a luz) em impulsos elétricos. A imagem capturada em uma câmera, por exemplo, era transplantada para fitas magnéticas. Estas poderiam ser lidas em dispositivos próprios que reproduziam o registro, simulando uma repetição.

Com o intuito de diminuir a quantidade de ruídos e a perda de informações, a digitalização propõe que um registro analógico possa ser transformado em um conjunto de valores numéricos expressados através de um código binário de informações. Com isso é possível que as informações sejam amplificadas, moduladas, arquivadas, identificadas, reconvertidas e reproduzidas ficando idênticas à forma original. Também é possível reconverter os registros na forma analógica a qualquer momento.

Se não houvesse a digitalização, seria inviável a interatividade e o hipertexto. Quando se pode transformar todo tipo de informação em bits, é possível manipular, construir e navegar uma rede de documentos de modo muito mais ágil e diversa. Trata-se de um processo cada vez mais dominante e futuramente extinto, já que é muito mais difícil hoje fugir da digitalização em quaisquer etapas de produção ou disseminação de conteúdos.

Em relação ao audiovisual, pode-se dizer que a digitalização representa um importante facilitador para a criação e propagação de conteúdos. Os dispositivos móveis, hoje amplamente utilizado para criação e compartilhamento de vídeos, carregam em seus suportes aparatos capazes de registrar, armazenar, reproduzir, editar e compartilhar produtos de forma fácil e sofisticada.

- Hipertextualidade

O hipertexto surge a partir da dificuldade de gerir grandes volumes de textos científicos. De acordo com o apanhado histórico de Scolari (2008), Vannevar Bush, engenheiro do Massachusetts Institute of Technology (MIT) que trabalhava junto com outros jovens estudiosos em pesquisas bélicas, observou, sobretudo após o final da Segunda Guerra Mundial, que a produção textual crescia num ritmo impossível para o controle e compreensão pela capacidade humana. Dessa forma, Bush propôs que a seleção de materiais passasse a ser mecanizada. Assim, propõe também que sejam descartadas as formas lineares e hierárquicas de organização da informação.

Para coseguir aplicar sua ideia, Bush idealizou o conceito do MEMory EXxtension (Memex), que consistia num dispositivo para uso individual capaz de arquivar e acessar mecanicamente livros, documentos e outros tipos de texto através da associação que o usuário realizava. O instrumento permitia saltar de um texto para outro e daí partir para outro texto obedecendo o raciocínio proposto por quem o controlasse.

Já na era digital, Ted Nelson desenvolveu um sistema para a gestão de redes de texto, o Xanadu. Inspirado no Memex, Nelson propôs que sua ferramenta acessasse os dados de informação também de modo associativo, sendo o texto – de qualquer tipo: foto, música, vídeo, gráficos, desenhos - uma estrutura em evolução. Todos se desenvolvem e são arquivados da mesma forma.

O hipertexto, inspirado em todos os tipos de experimentos como os relatados acima, modificou profundamente o modo como é possível acessar conteúdos sob duas

frentes diferentes de abordagem. Primeiro, enquanto técnica. Com a introdução das tecnologias digitais em rede, é possível acessar todo tipo de informações que estejam registradas, nos suportes com muita agilidade. Em relação ao percurso narrativo das informações, existe cada vez mais possibilidades de percursos de informação a serem trilhados conforme o poder de associação do usuário. Esta dinâmica afeta diretamente o modo como se consome conteúdos nos tempos atuais.

- Reticularidade

O terceiro aspecto abordado por Scolari (ibidem) se refere a forma como a internet se transformou na maior rede de informações existente, conectadas e integradas instantaneamente. A origem da internet tem na Corrida Espacial o ponto de partida. No início da década de 60 a Advanced Research Projects Agency (ARPA), entidade norte-americana criada para fomentar o desenvolvimento científico na tecnologia e superar a União Soviética, começou a projetar uma rede de computadores pautada na transferência de pacotes de dados. Como produto, a Arpanet seria a primeira rede a conectar universidades e centros de investigação com o propósito de resolver problemas matemáticos (utilizando a potência de um computador localizado na outra costa do país), além de possibilitar a troca de mensagens pessoais.

À medida que se desenvolvia, sobretudo após o início da década de 1970, a rede criada conseguia transferir cada vez mais informações e de tipos diferentes. Daí, em países da Europa redes similares foram difundidas, sendo possível pensar numa conexão mais ampla, envolvendo os satélites de comunicação. A partir da instalação protocolo Transmission Control Protocol/internet Protocol (TCP/IP) as redes puderam ser difundidas por todos os lados, tendo sua transmissão simplificada.

Já na década de 90, de acordo com Scolari (2008), foram desenvolvidos os primeiros navegadores com rápido desempenho. A Netscape, empresa que permitia o uso gratuito de seu navegador e a Windows, que foi a primeira empresa a vender seu sistema de navegação de forma massiva, travaram forças e proporcionaram o aperfeiçoamento dos gráficos das páginas, além da criação de formatos de boa compactação e qualidade, como o JPG, PNG. Também passaram a incorporar funções interativas e multimidiáticas.

De esta manera laWorldWideWeb, al ir más allá de la organización reticular de la información para incorporar una serie de funciones que aumentan la posibilidad del usuario de interactuar con los documentos

y compartirlos, comienza a materializar la idea de hipertexto tal como la defendía Ted Nelson. Esta capacidad de crear redes es uno de los componentes fundamentales de las nuevas formas de comunicación (Scolari, 2012, p. 93)

Ao passar do tempo os computadores deixaram de ser vistos e utilizados somente como ferramentas de cálculo e gerenciamento de informações, e ganharam a atribuição de uma ferramenta de comunicação. Atualmente, quando se percebe o modo como as ferramentas digitais são verdadeiras extensões das capacidades humanas, e estão cada vez mais presentes no espaço-tempo dos usuários, fica evidenciado o caráter reticular que a dinâmica social oferece.

- Interatividade

A raiz das reflexões sobre o que pode ser a interatividade está na simbiose homem-máquina. Esta, produz uma relação estreita entre homem e os meios sócio-eletrônicos. Cabe ao homem estabelecer os objetivos, hipóteses, programar os critérios e avaliações. Já a máquina faz o trabalho programado para preparar o caminho para as compreensões e decisões nos campos técnicos e científicos (Licklider, 2001 apud Scolari, 2008, p. 94). É através dessa simbiose que são possíveis garantir eficiência em operações complexas de difícil resolução para somente o sujeito.

Muitos autores consideram interatividade o que define os meios digitais. Diferente dos meios tradicionais, no digital é possível transformar os fluxos e as formas de manifestação de conteúdos dentro dos novos meios através da codificação. O caráter interativo dos novos meios vai muito além do trabalho textual a partir da interpretação. Nos novos meios há sistemas que amplificam a interconexão entre usuários, além da oferta de manipulação das formas culturais. Também, por estar em rede, os novos meios criam ambientes para o sujeito dentro de um sistema muito maior. Assim, a interatividade torna o usuário contemporâneo muito mais poderoso, porém dentro dos limites programados pelos desenvolvedores dos suportes (Marshall, 2004 apud Scolari 2008, p. 97).

Já Manovich (2001) sugere uma abordagem diferente em relação a interatividade. Afirma não ver sentido em dizer que uma mídia computacional é interativa, já que tal sentença pode ser vaga e não é capaz de refletir seus atributos de linguagem. O autor considera a possibilidade de haver graus de interatividade em

qualquer conteúdo midiático, por exemplo. Como alternativa à um conceito fechado e inacabado, Manovich propõe dois tipos de interatividade que podem até coexistir. Uma fechada – um sistema cuja interferência depende das normas previamente estabelecidas pelo próprio sistema; e uma aberta – que contempla às interpretações e relações de sentido operadas pelo usuário dentro de uma lógica de não programação.

Os dispositivos móveis, tomados como parâmetro, concentram diversas ferramentas interativas dentro da noção defendida por Marshall. O universo de redes ao qual estão vinculados através de seu caráter ubíquo já demonstra bem isso. Aproximando o audiovisual da interatividade presente nos dispositivos móveis, é comum ouvir termos como “mobisode”, “web série interativa” ou o mais recente “social cinema”, que já incorpora em suas propriedades a dinâmica das redes sociais. Tomando a posição proposta por Manovich (2001), todos podem ser interativos, em maior ou menor grau.

- Multimídia e suas aproximações

O processo de digitalização é um importante facilitador da convergência de todo tipo de informação em um mesmo suporte. Agora, imagens, sons e textos podem se reduzir a codificações e a partir de então, podem ser manipulados e disseminados em larga escala. O modo como são construídos os princípios da linguagem digital e da programação via sistemas computacionais permite considerar o conceito “database” como uma nova forma cultural. Diferente e oposta à narrativa, que é relacionada ao romance e à cinematografia, a database se relaciona diretamente com a ciência da computação e pode ser definida como uma coleção de dados numéricos organizados de formas variadas diante de lógicas variadas.

Como bem relata Scolari (2008), as formas culturais oriundas desta dinâmica são desenvolvidas para oferecer ao usuários um pacote textual que contemple todos os meios e linguagens possíveis – longametragem, trailer, série de TV, game, tipografia, desenho gráfico, música e mais uma variedade de hibridizações possíveis. Durante os anos 90, o CD-ROM foi um suporte bastante utilizado para combinar linguagens. Mas mesmo nos anos 1960 Andy Warhol já havia utilizado a terminologia multimídia, se referindo a particularidade de uma instalação sua com várias telas que compunham um cenário multimidiático. A peculiaridade de uma perspectiva multimidiática reside na

experiência do usuário em interação com fragmentos de textos diversos em estruturas complexas que se cruzam e combinam linguagens e meios variados.

Quanto à convergência, fenômeno intimamente relacionado ao multimídia, pode ser entendida sob dois eixos básicos: o digital e o industrial (Miller, 2004 apud Scolari, 2008, p. 101). Já para Salaverría, a convergência é um processo constituído de quatro frentes: empresarial, tecnológica, profissional e comunicativa (Salaverría, 2003 apud Scolari, 2008, p. 102). De modo mais genérico e condensado, Jenkins afirma que:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, á cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2009, p. 29).

Já a remediação trata-se de um termo que resgata o pensamento de McLuhan ao propor a identificação das chaves de contaminação entre novos e velhos meios (Bolter y Grusin, 2000 apud Scolari, 2008, p. 105). Pode ser observada quando há a representação de um meio dentro de outro, estando também em diálogo com a convergência. De acordo com os autores, a remediação se sustenta na lógica da transparência, pela qual os meios desaparecem e conseguem reaparecer em outro meio, ocultando o dispositivo vinculante. Já a opacidade diz respeito ao poder de desviar atenção para o meio, se tornando evidente frente ao conteúdo.

A remediação, além de trazer a tona às questões técnicas de apropriação de um meio no contexto de outro, também consegue abarcar a hibridização entre diversas linguagens envolvidas no processo. Na usabilidade dos dispositivos móveis, ferramentas convergentes em sua constituição, a remediação ganha força com as possibilidades que as aplicações possuem de trazer outros meios mais antigos. Como é o caso das funções TV e Rádio nos aparelhos móveis.

O audiovisual móvel se constitui num terreno híbrido, por essência. Está imerso numa tecnologia digital convergente midiaticamente e potencialmente interativa. O desenvolvimento de um audiovisual próprio para as ferramentas móveis passa e deve ser pautado por essas conclusões.

Para finalizar as discussões trazidas por Scolari (2008), o mais importante é observar que tanto a hipertextualidade, a interatividade, a reticularidade, a digitalização

e a multimídia são processos fundamentais para a compreensão do que vem a ser os novos meios. Todos esses processos contemplam características próprias das novas mídias, levando em consideração tanto os aspectos ligados à tecnologia e a constituição em dados numéricos das formas culturais; quanto as peculiaridades sociais que fomentam e dinamizam o seu funcionamento.

Algumas considerações

Ao final das importantes reflexões propostas pelos autores abordados não somente é possível, como é necessário um profundo olhar para os novos meios como ferramentas sócio-técnicas decorrentes de um determinado contexto e demanda social. O que traz Braga (2012), por exemplo, é um recorte de um dos mais importantes teóricos da comunicação. Seus aforismos anunciaram em outro contexto questões que hoje podem ser amplamente estudadas e observadas. O olhar atento de McLuhan mira o fundamento de tudo que desencadeou os novos meios: a relação do homem com aparatos técnicos eletrônicos e a forma como a mudança para o digital expandiu diversas possibilidades, sobretudo as de manipulação das informações.

A noção de bios que McLuhan se utiliza para caracterizar um contexto composto por novas formas de organização social e novas abordagens sobre o mundo pode ser conectado diretamente às formas da cibercultura, e conseqüentemente, a tudo que deste cenário deriva. Conceitos como convergência de meios, cultura participativa e inteligência coletiva dizem respeito às novas formas de produção de cultura, consumo e interação que moldam o bios vigente na contemporaneidade.

O aforismo que trata o meio como mensagem, se encarado, por exemplo, na lógica dos dispositivos móveis, pode ser melhor compreendido a partir do entendimento de que a noção de dispositivo, enquanto espaço sócio-técnico, incorpora nas relações com o usuário novas propriedades pautadas na própria usabilidade do meio. Além disso, incorpora novas práticas adequadas ao uso que será feito, condicionando os conteúdos à sua lógica de funcionamento. Ainda fica evidente na observação do uso de mídias móveis, por exemplo, sua capacidade de agregar em um mesmo ambiente digital diversos outros. Tudo dentro de uma lógica espaço-temporal muito particular do contemporâneo, marcada pela mobilidade e ubiquidade.

Aprofundando (e retomando) o pensamento de McLuhan em alguns momentos, as análises de Carlos Scolari (2008) propõem eixos de observação dos processos que

constituem a base dos novos meios. Nesse sentido, fica evidente que cada um dos processos filtrados de um grande cruzamento de teorias constitui uma abordagem a ser desenvolvida em análise. Nenhuma dos processos é capaz de contemplar a totalidade dos fenômenos comunicacionais, mas podem representar chaves de leituras fundamentais e complementares.

O processo de digitalização vem afetar diretamente a forma como as mensagens podem ser transmitidas, agregando facilidade na manipulação e compartilhamento. A hipertextualidade, determinante na relação entre conteúdo e usuário, desenvolve propriedades avançadas na forma dinâmica de se acessar a variedade de dados processados, facilitando e modificando a lógica do fluxo de informação. O caráter reticular que envolve as novas mídias dá conta de sua dimensão social à medida que qualquer informação pode ser compartilhada em larga escala e estabelecer cadeias de informação em série, se movimentando instantaneamente, tudo isso, graças à propriedade interativa que acompanha as mídias digitais. Os tipos e modos de organização dos conteúdos a partir de linguagens encontram nas novas mídias, sobretudo através da digitalização, a possibilidade de coexistirem e até mesmo se combinarem a partir da multimídia.

Vale lembrar que todos esses processos comunicacionais integram, à medida que se completam, o cenário ao qual pertencem as mídias digitais. Um dispositivo móvel, por exemplo, pode ser a maior representação de todos esses fenômenos juntos na atualidade. E à medida que evoluem, agregam novas formas culturais que ampliam as possibilidades de linguagem, narrativa e discurso.

Tais dispositivos se definem a partir de espaço sócio-técnicos de interação e carregam na relação com o usuário todos os seus potenciais. Possibilitam uma comunicação interativa, contemplam diversas linguagens multimidiáticas, são capazes de se conectar em rede com qualquer outro dispositivo. O audiovisual vem se tornando uma importante atributo destes dispositivos. Cabe ao desenvolvimento desta linguagem a observação de todos os condicionantes que estes dispositivos trazem para, então, proporcionar uma experiência audiovisual que contemple todas as suas especificidades técnicas, estéticas e funcionais. No percurso das possibilidades dessas ferramentas e suas linguagens, ainda há muito a ser desbravado. As boas experiências passarão certamente pelo entendimento de todos os processos comunicacionais discutidos nesse artigo, considerando suas lógicas de funcionamento e capacidades dinâmicas.

Referências

- BRAGA, Adriana. **McLuhan entre conceitos e aforismos**. Alceu (12/24), 2012, p. 48-55.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- LEMOS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 2ª ed, Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.
- SCOLARI, Carlos. **De los nuevos medios a las hipermediaciones**. In Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona: Gedisa, 2008, p. 69-118.