

Tecnologia no Cotidiano: projeto de metalinguagem com a utilização de dispositivos móveis e fotojornalismo¹

Joanan de Oliveira BATISTA²

Karine FLORENCIO³

Nathalie Cristine GALLO⁴

Stefanie Alves de ARAUJO⁵

Wanderley Florencio GARCIA⁶

Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, SP.

Resumo

O desenvolvimento de aplicativos para tablets e smartphones e as inovações que surgiram a partir do aprimoramento dessa criação permite a utilização desses dispositivos móveis para variados fins devido às inúmeras funções que podem ser desempenhadas por meio desses aparelhos. Pensando em inserir conteúdo multimídia para dispositivos móveis, baseando-se em conteúdo fotojornalístico, optou-se por criar um aplicativo capaz de visualizar fotografias de pessoas utilizando os próprios aparelhos, e tornou-se possível perceber os impactos da tecnologia no cotidiano das pessoas. O projeto passou a trabalhar, portanto, uma metalinguagem, em que conteúdo e forma se relacionam intimamente. O site de blogs *Blogger* foi utilizado para hospedar as fotos produzidas. Em seguida, foi feita a criação do aplicativo, através de um cadastro no site <http://galeria.fabricadeaplicativos.com.br>, que possibilita a criação de aplicativos sem o uso de programação.

Palavras-chave: Dispositivos móveis; mobilidade, aplicativo; fotojornalismo; cotidiano.

Introdução

Com o surgimento e evolução dos *smarthphones* e *tablets*, como *iphone* e *ipad*, ficou mais fácil e prático ficar todo o tempo conectado à internet, às redes sociais, tirar fotos, visualizá-las e editá-las, enviar mensagens, ler livros digitais, acessar sites de notícias, realizar chamadas telefônicas. Esses dispositivos acabaram agrupando diversas funcionalidades. Não é raro observar que muitos smartphones são menos usados para a tarefa para a qual foram criados inicialmente os celulares: telefonar.

Taciana de Lima Burgos, publicitária e doutora em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, define o aspecto móvel como o ecossistema

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade produção multimídia (avulso).

² Estudante do 5º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: joanan@globomail.com

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: florenciokarine@gmail.com

⁴ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: nathaliecristine21@hotmail.com

⁵ Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: stefanie_aa@hotmail.com

⁶ Orientador do trabalho, jornalista, mestre em Ciência da Informação e professor do Curso Jornalismo da Unimep, email: wanderleyfgarcia@gmail.com

formado por dispositivos computacionais de pequeno porte, (como assistentes digitais pessoais, telefones celulares, *smartphones* e *tablets*), com propriedades de computação ubíqua [ou seja, podem ser acessadas em toda parte] que mescla a distribuição de dados remotos, noções de resolução semântica (FIDALGO, 2003,2004, apud BURGOS, 2013, p.320), metadados (COLLE apud BURGOS, 2002, 320), narrativa multimídia (MACHADO apud BURGOS, 2004, p. 320) [...].

Conforme pesquisa feita por Burgos (2013), uma das vantagens dos *smartphones* é a mobilidade, pois não ocupam tanto espaço. Para utilizá-los é preciso usar apenas uma das mãos, enquanto a outra pode ser usada para realizar outras tarefas. A navegação por meio de *smartphones* faz com que os conteúdos, em especial a fotografia, tenha mais acessos e compartilhamentos.

Estes dispositivos móveis se tornaram bem procurados no mercado. Sua evolução contribui cada vez mais para o descarte de produtos antigos e permite a compra de produtos mais novos e inovadores, devido aos modelos diferenciados de aparelhos e a funções específicas que apresentam, consideradas mais novas, diferentes e até melhores. Tratando-se de aplicativos para celulares, é importante que se compreenda também, o conceito de *microconteúdo*. O termo foi utilizado pela primeira vez por Nielsen, em 1998, ao chamar a atenção de autores para a necessidade de clareza na atribuição de títulos, cabeçalhos, manchetes e assuntos a conteúdos eletrônicos, como *e-mails* e páginas *web* (SOUZA; AMARAL, 2013, p. 7). Na atualidade, de acordo com Buchem e Hamelman (apud SOUZA; AMARAL, 2013, p. 8), o termo *microconteúdo* ainda se relaciona mais a uma característica formal de como apresentar o conteúdo, do que propriamente à qualidade deste conteúdo.

Microconteúdos são pedaços estruturados de conteúdo autocontido e indivisível, os quais têm foco único e endereço exclusivo para que possam ser (re) encontrados (LEENE, 2006, p. 25, apud, SOUZA; AMARAL, 2013, p. 5).

Segundo Handley (2011, p. 1 apud, SOUZA; AMARAL, 2013, p. 6):

o microconteúdo é importante por duas razões: ele é pequeno o suficiente para ser criado, compartilhado, consumido e compartilhado outra vez, rápido e facilmente nas redes sociais. Outra razão é porque qualquer um pode fazê-lo, e como resultado, o microconteúdo tem se tornado uma corrente socialmente conectada - as pessoas adoram quando seus amigos compartilham pedaços de conteúdos leves, que são interessantes, informativos e atrativos.

Os dispositivos móveis são consumidos exageradamente e as pessoas acabam não os comprando mais por necessidade, mas são estimuladas e “obrigadas” a consumi-los.

O público alvo desses dispositivos se tornou diversificado e variado - crianças, adolescentes, jovens, adultos e até idosos utilizam esses aparelhos. Atualmente, a maioria dos indivíduos possui no mínimo, um celular.

Os dispositivos móveis apresentam aplicativos que possuem várias funções e tarefas, que proporcionam novas produções jornalísticas e são capazes de “mudar o comportamento das pessoas”. As funções e tarefas são inovadas em curto espaço de tempo, pois é impressionante a forma como esses dispositivos são atualizados e cada vez mais, surgem novos no mercado.

Softwares aplicativos, web e dispositivos têm inserido novas práticas de consumo, leitura, intercâmbio e produção de dados e mídias que, conseqüentemente, são absorvidos pelo mercado editorial de jornais ao redor do globo. [...] Lemos notícias, compramos filmes e assistimos a eles em *tablets*; conferimos *feeds* de mídias sociais; jogamos e ouvimos músicas no *smartphone*; fazemos chamadas via redes *P2P* e, no carro, ouvimos *postcasts* de *audiolivros* ou de programas de TV. (BURGOS, 2013, p. 319)

Para a criação de aplicativos ser bem sucedida, deve-se pensar em programas que proporcionem técnicas e práticas que estimulem o interesse do público usuário. Para isso, estes softwares devem possibilitar a interação entre o internauta e o aparelho:

Compreendemos o conceito de interface não só como a conversão/adaptação de imagens, desenhos e textos para um suporte, mas sim, como todas as peças constitutivas de um sistema interativo, pensado para um meio coletivo ao qual se trabalha. (BURGOS, 2013, p. 319)

Tal afirmação pode ser verificada, por exemplo, na produção do vespertino digital *O Globo a Mais*, lançado para *tablet* em 2012 pelo *O Globo*. O jornal escolheu o fim do dia para disponibilizar as atualizações de conteúdo de seu novo produto.

Barsotti e Aguiar (2013) relatam que pesquisas realizadas nos Estados Unidos têm mostrado que é no período após as 17h que os usuários de *tablets* mais utilizam esses aparelhos. Para eles, o *tablet* é propício para uma leitura mais relaxante, após a jornada de trabalho, quando o usuário está voltando para casa. De acordo com dados da pesquisa 2012 *RJI Mobile Media News Consumption Survey*, realizada pelo *Reynold Journalism Institute*, 60% das mais de mil pessoas entrevistadas dizem gastar mais de uma hora por dia lendo notícias em seus dispositivos (BARSOTTI; AGUIAR, 2013).

Os usuários de *smartphones* e *tablets*, sentem vontade de ter contato direto com esses dispositivos, por meio de sensações sensoriais. As telas sensíveis ao toque permitem a interação do leitor com os dispositivos móveis.

Emerge um jornalismo centrado na lógica das sensações, um jornalismo sensorial, não basta à notícia ser apenas lida, vista ou ouvida; ela é, sobretudo, sentida, experienciada pelas sensações, vivenciada ao máximo pelos sentidos. (BARSOTTI; AGUIAR, 2013, p.297)

A citação acima se refere exatamente ao efeito que o processo de visualização das fotos em dispositivos móveis, sejam *tablets* ou *smartphones*, devem causar no usuário desses aplicativos. A tela *touch screen* possibilita ao usuário “sentir” pelo tato, que está passando as fotos e as visualizando. O editor de plataformas digitais de *O Globo*, Pedro Doria, comparou o site do jornal com o vespertino *Globo a Mais* utilizado em *tablet*, comentando que “a experiência era interessante, mas definitivamente não tão íntima” (BARSOTTI; AGUIAR, 2013, p.305).

A evolução da interface gráfica vai então, no sentido de uma utilização ágil, fácil, onde o programa e o usuário jogam, fazendo “como se”. A interatividade digital tem por objetivo aperfeiçoar a forma de diálogo (interação), entre o homem e máquinas digitais. (LEMOS, 1997, p.6)

Barsotti e Aguiar (2013) fazem uma comparação entre a forma de uso do computador e o modo de utilização do *tablet*. Segundo eles, em termos corporais, a relação que emerge com os dispositivos móveis guarda mais proximidade com a que caracteriza a leitura do livro impresso. Dessa forma, segundo os autores, a interação que se estabelece entre o *tablet* e o leitor rompe com o afastamento até então introduzido pelo computador, que só é acessado pela mediação do teclado ou do mouse.

“O que muda com a nova linguagem jornalística para *tablets* é a busca pela exacerbação das sensações” (BARSOTTI; AGUIAR, 2013, p.314). Dessa maneira, ambos desejam transmitir a ideia de que o usuário dos dispositivos não somente querem “sentir essa sensações”, mas sentem necessidade disso, para interagir melhor com esses dispositivos:

A recepção apela, muitas vezes simultaneamente, para o uso de três cinco sentidos: a visão, a audição e o tato. Mas a tecnologia já caminha para permitir que, num futuro não muito distante, seja possível simular cheiros e até mesmo sabores” (BARSOTTI; AGUIAR, 2013, p.314).

Dessa forma, Aguiar classifica como “sensacional” o jornalismo que é vivenciado pelo leitor dentro da lógica das sensações:

A lógica das sensações sempre esteve incorporada ao fazer jornalístico. Conforme nos lembra McLuhan (1964), os meios não são mais apenas objetos: são prolongamentos do nosso corpo, são membros hiper-sensíveis que nos habilitam a sentir o mundo com mais intensidade, mais sensação. Nessa perspectiva, a lógica da sensação é pura potência, é ritmo, é vibração que se apropria da visão. O fazer jornalístico da imprensa sensacional se libertou da representação racional, passando a registrar o acontecimento como se estivesse pintando uma sensação. (AGUIAR; SCHAUN, 2010, p. 13, apud BARSOTTI; AGUIAR, 2013, p.308).

A intimidade permitida pelos *tablets* cria condições para o *infotainment*. Esse termo surgiu nos Estados Unidos, em 1980, para se referir à mistura entre notícia e diversão. Kurtz critica certa designação, denominando a expressão “infotainment” de jornalismo cor-de-rosa. Ele considera que este tipo de jornalismo “se trata da fase atual da imprensa, que privilegia as inovações da linguagem, a apresentação gráfica, o abuso no uso das cores, o design agradável, os infográficos, a apresentação gráfica, as fotografias e ilustrações”. (KURTZ apud AGUIAR, 2008b, p.17, apud BARSOTTI; AGUIAR, 2013, p.309). Já Marshall (2003, p.36, apud BARSOTTI; AGUIAR, 2013, p.309), prefere relatar que a atividade jornalística atual mistura informação com marketing, publicidade e entretenimento.

A criação de um aplicativo jornalístico para dispositivo móvel deve ter por base essas características visando atrair o usuário: inovações da linguagem, design agradável, infográficos, fotografias e ilustrações, uma vez que cada conteúdo deve ser expresso de maneira diferente, de acordo com a multimídia utilizada. Porém, é preciso cautela, porque todo conteúdo jornalístico deve ser de interesse público e verdadeiro. Padovani e Moura explicam a interatividade, característica do jornalismo online, enfatizando que é o usuário quem determina os trajetos, sequências e caminhos que deseja seguir ao acessar os aplicativos dos dispositivos móveis:

O leitor de hipermídia não pode usá-la de modo reativo ou passivo. Ao final de cada nó de informação, é necessário escolher para onde seguir. É o usuário quem determina que informação deve ser vista, em que sequência ela deve ser vista e por quanto tempo. (PADOVANI & MOURA, 2008, p.16, apud SOUZA; AMARAL, 2013, p. 6)

No âmbito digital, é imprescindível que exista a multimídia, expressa devido à presença de fotos e vídeos, que são muito importantes para serem desenvolvidos em aplicativos para celular. Tais fenômenos devem ser explorados também para o jornalismo: “O jornalismo, como prática, tem vários aspectos, compreendendo seu conceito, sua rotina,

seus agentes, seu suportes, sua linguagem, sua tecnologia” (RÜDIGER, 2003, p.13 apud PELLANDA; NUNES, 2012).

O jornalismo esteve atrelado à mobilidade, pelo menos inicialmente, relacionado a uma apropriação das folhas de papel das pessoas que as liam nas ruas, em movimento. Com os celulares e tablets a mobilidade passou a estar atrelada também à comunicação digital. Para a elaboração do projeto “Tecnologia no Cotidiano: “Projeto de metalinguagem com a utilização de dispositivos móveis e fotojornalismo”, foram necessários conhecimentos em fotojornalismo. O fotógrafo francês Henri Cartier-Bresson (1908-2004), considerado o pai do fotojornalismo, possui estudos baseados no “instante decisivo”. Cartier-Bresson explica o instante único. Para ele, essa afirmação revela o rápido instante em que o fotógrafo, após reconhecer determinado fato, se posiciona, aperta o disparador, captura o exato momento e o fotografa.

Algumas vezes, a gente tem a impressão de que tirou a fotografia mais forte e, contudo, continua a fotografar, sem poder prever com certeza como o evento continuará a desenvolver-se. [...] é preciso ter certeza, Durante o trabalho, de que não se deixou um buraco, que tudo se exprimiu, pois depois será tarde demais, não será possível retomar o acontecimento às avessas (BRESSION, 2004, p. 18)

Objetivo

O experimento desenvolvido em 2013 na disciplina Jornalismo na Internet II foi criado para observar e registrar o comportamento das pessoas diante dos dispositivos móveis e, numa ação de metalinguagem, permitir a leitura do conteúdo produzido também por meio dos dispositivos móveis. O formato escolhido é considerado adequado porque possibilita a discussão sobre os dispositivos móveis estarem cada vez mais “presentes” - mesmo que muitas vezes passem “despercebidos”, no cotidiano das pessoas. O estudo testa a capacidade de criação de aplicativos para dispositivos móveis, se baseando em fotografias tiradas por duas câmeras profissionais e uma amadora. Desta forma, é possível retratar o cotidiano das pessoas e analisar o comportamento destas, diante da tecnologia (celulares, iphone, ipad, tablet). Ao mesmo tempo, experimenta o uso de aplicativo de visualização de fotos nos celulares e tablets. O diferencial do projeto está na análise do uso de dispositivos móveis através das fotos de pessoas manuseando os próprios aparelhos celulares.

Justificativa

Os dispositivos móveis são muito atrativos pelas diversas funcionalidades que possuem. Através da criação do projeto “Tecnologia no Cotidiano”, foram analisados diversos públicos que detém desses dispositivos. Procurou-se trabalhar com metalinguagem, o produto a ser discutido e conteúdo, ao fotografar o próprio produto, possibilitando a análise de sua relação com o ser humano, no cotidiano. O estudo colabora para analisar os impactos da tecnologia, bem como da mobilidade, na atualidade.

Métodos e técnicas utilizados

Para entender todo o processo de criação de aplicativos, foi necessário compreender a definição exata desse termo, que pode ser definido como programas que têm como objetivo executar tarefas práticas e específicas e podem ser encontrados nos *smartphones* e *tablets*. Pensando em criar um projeto de conteúdo fotojornalístico, optou-se por compor fotos que retratassem o uso de dispositivos móveis no cotidiano das pessoas. A plataforma Blogger foi utilizada para postar as fotos produzidas, servindo apenas para hospedá-las. Em seguida, foi criado o aplicativo gratuito por meio do site <http://galeria.fabricadeaplicativos.com.br>.

Descrição do produto ou processo

Pensando em criar um projeto de conteúdo fotojornalístico e que refletisse aspectos e impactos recentes da mobilidade, optou-se por compor fotos que retratam o uso de dispositivos móveis no cotidiano das pessoas. A plataforma Blogger foi utilizada para postar as fotos produzidas, servindo apenas para hospedá-las, por isso, antes de criar o aplicativo, foi preciso construir um blog.

As fotografias foram produzidas em praças das cidades de Piracicaba, Limeira e Santa Bárbara D'Oeste. Os indivíduos que as compõe são pessoas desconhecidas, as fotos não são posadas, em vista que um dos focos do projeto era mostrar a interação das pessoas com os dispositivos móveis.

Após a confecção das fotos, foram escolhidas suas legendas, baseadas naquilo que foi visto e também percebido. Esta tarefa precisou ser feita com um olhar jornalístico e possibilitou o desenvolvimento de “fotos-legendas” em dispositivos móveis, que devem ser curtas e expressar uma informação que calhe com aquilo que está sendo visto na fotografia.

Para criar o blog para este experimento, foi necessário entrar no site: <http://blogger.com>, e informar um e-mail e senha. Após isso, algumas informações e dados tiveram que ser completados.

Em seguida, foi escolhido o nome para o blog. Optou-se por Tecnologias e cotidiano (<http://tecnologiasecotidiano.blogspot.com.br/>). O próximo passo foi a escolha do tema (layout) para hospedar e publicar as fotos. Com o blog criado e as fotos postadas, como nota-se na figura 1, a criação do aplicativo pôde ser iniciada.

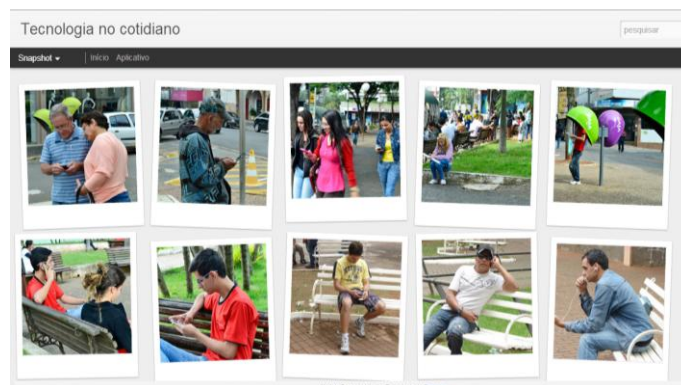


Figura 1: Blog com as fotos já hospedadas

Nesta outra etapa, foi necessário fazer o cadastro no site <http://galera.fabricadeaplicativos.com.br>, que possibilita criar um aplicativo sem o uso de programação.

No aplicativo <http://galera.fabricadeaplicativos.com.br/tecnologianocotidiano>, foram escolhidos sua cor e um ícone para o app. Com o aplicativo criado, como mostra a figura 2, já é possível guardar ou compartilhar com amigos o seu link e baixá-lo no celular.



Figura 2: Página que permite fazer download do aplicativo

O projeto “Tecnologia no Cotidiano” possui um diferencial, porque permite a visualização de fotos de pessoas acompanhadas por seus dispositivos móveis em um aplicativo criado

para esses próprios dispositivos móveis, proporcionando a discussão do “domínio” que a tecnologia móvel possui sobre seus usuários na atualidade.

Os dispositivos móveis estão cada vez mais presentes na vida das pessoas, e pela facilidade de serem manuseados e transportados, mudam o comportamento das pessoas e rompem com a sua percepção. Eles são vistos, mas muitas vezes, não são “percebidos”, por estarem tão presentes e sua presença ser considerada comum, acabam “desaparecendo”, não sendo notados. As pessoas já se acostumaram com essa mudança tecnológica.

Essa nova era digital “choca e rompe” com as relações humanas, pois as pessoas preferem “ligar para os amigos, parentes, conhecidos”, “conversar através de redes sociais ou mensagens via celular e acessar aplicativos”, do que se reunir pessoalmente para conversar. O telefone público, chamado “orelhão” foi deixado de lado.

O projeto “Tecnologia no Cotidiano” foi pautado através do “feeling” jornalístico, da percepção que o grupo teve em analisar algo atual, que está ocorrendo no cotidiano humano e que expressa várias mudanças. Uma das dificuldades encontradas no projeto foi na criação do aplicativo. Anteriormente, este foi criado com o auxílio de um site, que infelizmente, na penúltima semana de conclusão do projeto, foi “tirado da web”, o que culminou na criação de outro aplicativo, através de outro site. Outra dificuldade foi fazer com que as pessoas parassem para ouvir o que tínhamos a dizer sobre o trabalho desenvolvido, e convencê-las a aprovar o uso de sua imagem. Ao abordá-las para uma conversa, para explicar a elas os objetivos do trabalho e que as fotos para compô-lo não podem ser posadas, portanto, se a conversa fosse feita anteriormente, perderia o foco do projeto.

Considerações finais

O jornalista deve ter olhar crítico e observar o que está acontecendo à sua volta, por isso, é importante que saiba interpretar as imagens que presencia no cotidiano. Portanto, não deve apenas ver, mas reparar e saber interpretar aquilo que vê.

O novo conteúdo digital e a evolução do jornalismo online devem ser estudados, que estão moldados às novas tecnologias e dão asas aos novos ambientes de estudo e de trabalho dentro da internet e no desenvolvimento e investimento de aplicativos, principalmente.

Nas fotos produzidas para a elaboração desse projeto é possível perceber que muitas vezes, os dispositivos não ficam visíveis, porque permanecem “escondidos” entre as mãos de seus

usuários, os quais ficam “entretidos” com seus aparelhos, que pouco percebem alguém os fotografando ou demoram a notar.

O comportamento das pessoas de antigamente já não existe mais, foi alterado. Um simples passeio na praça foi modificado devido ao desenvolvimento das novas tecnologias. O público-alvo dos dispositivos móveis é diverso e disperso. Devido à interação com o âmbito online, as relações humanas acontecem em outro plano, como consequência da tecnologia estar presente. Os aplicativos para dispositivos móveis exercem certo “domínio” sobre o usuário, que quer ficar o tempo todo conectado e se sente cada vez mais “fascinado” por esses aparelhos.

Referências

AGUIAR, Leonel Azevedo de. **Imprensa sensacionalista**: o entretenimento e a lógica da sensação. Natal: XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2008.

BARSOTTI, A.; AGUIAR, L. Produção de notícias para dispositivos móveis: a lógica das sensações e o infotimento In: CANAVILHAS, João (Org.). **Notícias e Mobilidade**: jornalismo na era dos dispositivos móveis. Livros LABCOM, 2013, p. 295-318.

BRESSON, Henri Cartier. **O imaginário segundo a natureza**. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

BURGOS, Taciana de Lima. Design de sites web mobiles e de softwares aplicativos para jornalismo digital em base de dados. In: CANAVILHAS, João (Org.). **Notícias e Mobilidade**: jornalismo na era dos dispositivos móveis. Livros LABCOM, 2013, p. 319-41.

LEMONS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais, 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemons/interativo.pdf>>. Acesso em: 10 abr 2014.

MARSHALL, Leandro. **O jornalismo na era da publicidade**. São Paulo: Summus, 2003.

PELLANDA, Eduardo Campos; NUNES, Ana Cecília B. **A linguagem própria dos tablets para o jornalismo digital**: estudo de caso do The Daily. Fortaleza: XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2012.

SOUZA, Marcia Izabel Fugisawa; AMARAL, Sergio Ferreira do. **Microconteúdo para ambiente virtual de aprendizagem móvel**: modelo de produção baseado nas matrizes da linguagem e pensamento. Fortaleza: XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2012.

WOLF, Mauro. **Teorias da comunicação**. Lisboa: Presença, 2009.