



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA MÍDIA

**AUDIOVISUAL PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS: ANÁLISE SOCIOSSEMIÓTICA
DA OBRA INTERATIVA SHIELD 5**

ALLISSON RONALDO DA SILVA MENDES

NATAL
2018

ALLISSON RONALDO DA SILVA MENDES

**AUDIOVISUAL PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS: ANÁLISE SOCIOSSEMIÓTICA
DA OBRA INTERATIVA SHIELD 5**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, na área de concentração Comunicação Midiática.

Linha de pesquisa: Estudos da Mídia e Produção de Sentido

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Taciana de Lima Burgos

NATAL

2018

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes –
CCHLA

Mendes, Allisson Ronaldo da Silva.

Audiovisual para dispositivos móveis: análise sociosemiótica da obra interativa Shield 5 / Allisson Ronaldo da Silva Mendes. - 2018.

92f.: il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia. Natal, RN, 2018.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Taciana de Lima Burgos.

1. Sociosemiótica. 2. Audiovisual. 3. Dispositivos móveis. 4. Convergência. 5. Tecnologias digitais. I. Burgos, Taciana de Lima. II. Título.

RN/UF/BS-CCHLA

CDU 316.774

ALLISSON RONALDO DA SILVA MENDES

**AUDIOVISUAL PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS: ANÁLISE SOCIOSSEMIÓTICA
DA OBRA INTERATIVA SHIELD 5**

Dissertação _____ em ___ / ___ / ___

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dra. Taciana de Lima Burgos
Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Orientadora

Prof. Dra. Maria Angela Pavan
Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Presidente

Prof. Dr. Marcelo Bolshaw Gomes
Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Membro Interno

Prof. Dra. Carolina Dantas de Figueiredo
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE
Membro Externo

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a toda minha família, desde o núcleo base de minha formação, que fundamenta tudo o que sou, até os parentes mais remotos, que me transmitiram toda a positividade necessária durante a jornada. São muitos e são o melhor que eu tenho.

Agradeço a todos os meus amigos, aos que me acompanham desde o colégio, aos que fiz nos bons anos de faculdade e aos que encontrei nas andanças que fiz. O apoio de vocês é fundamental para minha estima, para qualquer sucesso que venha a ter.

Serei eternamente grato a todos os meus amigos de turma do PPGEM/UFRN. Tive o melhor acolhimento que pude imaginar na aventura que foi desbravar Natal e seus encantos. Guardo com muito apreço todo o conhecimento que vocês me proporcionaram, assim como a amizade de cada um.

Agradeço aos professores e colaboradores do PPGEM/UFRN pelo aprendizado, pelo empenho e cordialidade de todas as horas. Sou grato ao professor Marcelo Bolshaw, que sempre se mostrou interessado por minha pesquisa, contribuindo e estimulando cada novo passo. Também agradeço ao professor Daniel Meirinho, que foi decisivo para a finalização do trabalho com sugestões bastante propositivas, e a minha amiga de turma Alice Andrade, que agregou sua visão e seu talento acadêmico nos Seminários de Orientação e nos diversos encontros casuais.

Agradeço à querida professora Angela Pavan por todos os conhecimentos compartilhados em cada etapa desta pesquisa, pela experiência enriquecedora do Estágio à Docência. Mais ainda, pelo acolhimento e pela amizade ímpar que construímos e que guardo com todo o carinho.

À minha orientadora Taciana de Lima Burgos agradeço por todo o encaminhamento, por sua visão sensível e eficiente sobre as minhas ideias. Por toda a dedicação e pelos conhecimentos transmitidos. É bonito ver que nossa parceria deu certo!

Também deixo um agradecimento ao professor Rodrigo Stéfani Correa (UFSM) e à professora Carolina Dantas Figueiredo (UFPE) pelo estímulo e por me lançarem nesse mundaréu acadêmico lá atrás, nos tempos de UFPE. O meu apreço por vocês é grande.

Por fim, sou grato à música que me inspira e a todas as outras forças que me trouxeram aqui.

RESUMO

Os fluxos informacionais atuais são condicionados às novas condições espaço-temporais muito em função dos avanços sociais e das tecnologias digitais. Conceitos como mobilidade, ubiquidade e conectividade se fazem presentes em dispositivos e plataformas de mídia, permitindo novas formas de produzir, distribuir e consumir conteúdo. O presente trabalho tem o intuito de analisar a obra *Shield 5* de acordo com os preceitos teórico-metodológicos da sociossemiótica de Landowski. Tendo em vista que se trata de um produto que incorpora o audiovisual aos dispositivos móveis através da plataforma de rede social Instagram, a interatividade se apresenta como uma configuração básica e atuante no processo. Nesse sentido, serão identificados e relacionados os elementos interativos da obra com os regimes de interação e sentido descritos por Landowski no seu sistema semiótico, pautado em quatro grandes comportamentos recorrentes: a programação, o acidente, a manipulação e o ajustamento.

Palavras-chave: Sociossemiótica. Audiovisual. Dispositivos móveis. Convergência. Tecnologias digitais.

ABSTRACT

Current information flows are measured in new space-time conditions largely in line with social advances and digital technologies. Concepts such as mobility, ubiquity and connectivity are present in devices and media platforms, allowing new ways of producing, distributing and consuming content. The present work intends to analyze the product Shield 5 according to the theoretical and methodological precepts of the sociosemiótica of Landowski. Considering that it is a product that incorporates the audiovisual to mobile devices through the social network platform Instagram, interactivity presents itself as a basic and active configuration in the process. In this sense, the interactive elements of the product will be identified and related to the interaction and sense regimes described by Landowski in his semiotic system, based on four main recurrent behaviors: programming, manipulation, adjustment and accident.

Keywords: Sociosemiótica. Audio-visual. Mobile devices. Convergence. Digital technologies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Motorola DynaTAC	49
Figura 2 – Siemens S10	50
Figura 3 – Primeiro modelo do Iphone, o 2G	51
Figura 4 – Newton Message PAD, da Apple	52
Figura 5 – GRiDpad Pen Computer, lançado em 1989	53
Figura 6 – Primeiro modelo do Ipad	54
Figura 7 – Quadrado semiótico proposto por Landowski	66
Figura 8 – Perfil da série Shield 5 no Instagram	72
Figura 9 – Visualização de um vídeo da obra Shield 5	73
Figura 10 – <i>Hashtags</i> e diálogos do episódio em Shield 5	74
Figura 11 – Interação entre usuários seguidores e perfil da obra Shield 5	75
Figura 12 – Créditos da Shield 5	76

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 O UNIVERSO DAS MÍDIAS DIGITAIS E SUAS FORMAS DE COMPORTAMENTO	17
1.1 A introdução da tecnologia digital nos processos de comunicação: apontamentos teóricos	18
1.1.1 O pensamento de McLuhan diante do mundo da eletrônica	19
1.1.2 Compreendendo novos conceitos e fenômenos: possíveis recortes teóricos	22
1.1.2.1 A digitalização	23
1.1.2.2 A hipertextualidade	24
1.1.2.3 A reticularidade	25
1.1.2.4 A interatividade	26
1.1.2.5 Multimídia e suas aproximações	27
1.2 Uma base político-econômica para toda a revolução digital	28
1.3 Audiovisual e tecnologias digitais: negociações entre modelos de produção, distribuição e consumo	31
1.3.1 Os novos e velhos modelos negociam conteúdos	34
1.3.2 As velhas formas de narrar encontram novas tecnologias	38
2 OS DISPOSITIVOS TÉCNICOS INCORPORAM A DINÂMICA MÓVEL DA SOCIEDADE	42
2.1 A mobilidade como um conceito em movimento	42
2.1.1 A história carrega a mobilidade	46
2.2 Evolução dos dispositivos móveis	47
2.2.1 Telefonia móvel	49
2.2.2 Sistemas computacionais móveis	51
2.3 A experiência móvel a partir do fenômeno da observação	55
2.3.1 O fenômeno da observação	55
3 UMA NOVA ABORDAGEM SEMIÓTICA REVELA OUTROS SENTIDOS	60
3.1 Regimes de interação e de sentido	64

4 SHIELD 5 – UM ESTUDO SOCIOSSEMIÓTICO	68
4.1 O ambiente interativo do Instagram	68
4.2 Shield 5: um experimento audiovisual no Instagram	71
4.3 Análise sociosemiótica da série Shield 5	76
4.3.1 Acesso à obra Shield 5	77
4.3.2 Narrativa	78
4.3.3 Curtidas	78
4.3.4 Comentários	79
4.3.5 Canal de mensagem (Direct)	79
4.3.6 Marcação de perfil nas publicações dos fãs	80
4.3.7 Hashtags criados pelos usuários	80
4.3.8 Compartilhamento de publicações	81
4.3.9 Os riscos envolvidos	81
4.3.10 Alguns apontamentos	82
CONSIDERAÇÕES FINAIS	83
REFERÊNCIAS	87

INTRODUÇÃO

A contemporaneidade exhibe um panorama formado a partir de intensos fluxos informacionais, onde elementos como a mobilidade e a ubiquidade¹ não somente se fazem presentes, como também são determinantes para a comunicação. De acordo com Castells (1999), tal cenário sugere que a informação constitui o principal fator responsável pela organização social, moldada pela sociedade em rede. A dinâmica oriunda dessa nova organização, sobretudo após o desenvolvimento das tecnologias digitais, modifica gradualmente os mecanismos de produção e distribuição dos conteúdos midiáticos, exigindo de toda a cadeia produtiva novos parâmetros e modelos de criação.

A nova dinâmica técnico-social da cibercultura instaura assim, não uma novidade, mas uma radicalidade: uma estrutura midiática ímpar na história da humanidade onde, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode, a priori, emitir e receber informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, para qualquer lugar do planeta e alterar, adicionar e colaborar com pedaços de informação criados por outros (LEMOS, 2005, p. 02)

Dentro dessa nova cultura, o usuário é convocado a participar ativamente do fluxo da informação. A partir da ideia de uma conexão contínua entre todos os elementos capazes de comunicar e das modificações que acompanharam dispositivos técnicos e mercados midiáticos se instaura o conceito da convergência. Neste processo, de acordo com Jenkins (2009), há cada vez mais imprecisão e dinamicidade nas fronteiras entre os meios de comunicação e as comunicações de massa. Tudo agora pode ser transportado através de um único meio físico (via cabos, ondas). A conexão em rede possibilita o armazenamento e difusão de diversos tipos de padrões midiáticos, configurando uma convergência dos meios, dotados de caráter multimidiático.

De modo mais geral, entende-se por convergência, segundo Jenkins (2009), um fluxo de conteúdos a partir de distintas plataformas de mídia. Tudo isso aliado à cooperação entre

¹ Entende-se por ubiquidade a possibilidade de se fazer presente em todos os locais, em qualquer tempo. Lemos (2006) afirma que o fenômeno passa pela ideia de uma conexão generalizada. A questão da ubiquidade no audiovisual, assim como na arte em geral, é estabelecida através de relações entre arte e tecnologia. A própria busca por conteúdos que se fazem presentes num universo maior e de maiores possibilidades de navegação se faz a partir da exploração técnica das ferramentas disponíveis. Nesse processo, a telecomunicação e o desenvolvimento dos dispositivos móveis foram fundamentais para o avanço de um conceito assim nos dias de hoje.

diversos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos usuários² das novas tecnologias, que se deslocam para qualquer parte a fim de buscar as experiências que lhes interessam.

Partindo do princípio de que o fenômeno comunicacional é concretizado a partir da interação entre pessoas e/ou grupos de forma interpessoal ou midiaticizada, Braga (2011) afirma que os episódios comunicacionais, em sua prática de fenômeno em ação, são constituídos de matrizes interacionais e modos práticos compartilhados que estimulam o avanço da interação. A partir desse somatório é possível explorar o conceito de dispositivos de interação como espaços caracterizados pelos processos da experiência vivida e das práticas sociais. Eles contemplam as regras institucionais, tecnologias, estratégias, ensaio-e-erro e os agenciamentos táticos locais. Considera-se então a inclusão das mediações propostas pelos usuários na interação, as expectativas sobre os usuários, os contextos de produção, de apropriação e da resposta social.

Entende-se, portanto, os dispositivos midiáticos como mecanismos que atuam sobre as práticas sociais, moldando e estruturando-as por meio de operações técnicas e simbólicas. É interessante que essa denominação se fundamente na ideia de que a mídia exerce um papel cada vez mais importante para a vida cotidiana. Fica difícil entender a comunicação sem se valer da mídia. Por outro lado, se a compreensão se pautar somente na mídia, pode ser desconsiderada a ação dos interlocutores, abandonando o papel essencial do sujeito no processo comunicativo. Portanto, é importante se ater aos aspectos comunicacionais e midiáticos. Tais dispositivos, de acordo com o pensamento de Braga (2011), podem ser considerados materialidades capazes de estimular reações, sensibilizarem e serem sensibilizadas pelos sujeitos.

Pode se entender os dispositivos móveis como aparelhos de tecnologia digital que são capazes de armazenar e processar dados e de ser levados para qualquer lugar por possuírem um tamanho pequeno, de fácil locomoção. É preciso entender as plataformas digitais³ como suportes capazes de desenvolver relações midiáticas profundas e dinâmicas, envolvendo cada vez mais o usuário e constituindo um contexto social marcado pela ubiquidade e pela mobilidade. Esta se apresenta como um tipo de comportamento e disposição social capaz de

² Diferentemente do leitor ou do espectador, que podem assumir características comumente relacionadas à passividade, o usuário, de acordo com Gosciola (2003), é caracterizado pela utilização e comunicação com uma obra dentro das condições possíveis na hipermídia.

³ Suportes comunicacionais baseados na interação mediada por computador e concebidos através de tecnologias digitais. No caso específico desta pesquisa, referem-se aos sites ou mecanismos para compartilhamento de vídeos voltados às especificidades dos dispositivos móveis.

dinamizar os fluxos de informação. Tal configuração coloca o usuário das plataformas móveis em contínuo movimento, abastecido por interação e informação, assim, construindo novas propriedades para as noções de tempo e espaço.

As formas de organização político-econômicas se ajustam no sentido de construir uma sociedade que demanda e oferta informação a todo instante. Dessa forma, aprimoram e criam suportes técnicos, estimulando seu consumo.

O capitalismo informacional busca incontinentemente por informação e conhecimento via sistema com imensa capacidade de processar informação, reunindo todas as informações em um sistema comum (único) de informação, com alta velocidade através de uma rede de distribuição e recuperação da informação “potencialmente ubíqua” (CASTELLS, 2007, p. 69).

É possível se afirmar que o audiovisual cada vez mais busca se aproximar das propriedades destacadas acima. Ao longo das evoluções técnicas e das formas de produção e distribuição, o audiovisual encontrou formas de se perpetuar e construir uma demanda atual aquecida, espalhada sobre os dispositivos em formatos cada vez mais variados. Esta pesquisa se desenvolve acerca dos conteúdos audiovisuais destinados aos dispositivos móveis, mais especificamente, às plataformas para compartilhamento de vídeo como ferramentas de mídia que buscam cada vez mais a participação de seus usuários, de grande circulação na sociedade e com grande potencial para experimentação de conteúdos.

O audiovisual – ao contrário de outros produtos como a fotografia, pintura que nasce através de um único sentido em sua forma de expressão – se vale e se materializa em diferentes meios (a televisão, o cinema sonoro, o vídeo, a computação gráfica, a multimídia, a hipermídia, o hipertexto e, mais recentemente, a realidade virtual). Assim, de acordo com Gosciola (2003), em se tratando de um produto híbrido, no tocante às mídias digitais, é fundamental que cada conteúdo receba um cuidado elaborativo que explore bem as características de cada meio. Tal cuidado deve atender à lógica da comunicação enquanto processo que depende da relação entre conteúdos e usuários.

Os dispositivos móveis, de modo geral, e mais especificamente seus suportes destinados ao compartilhamento de conteúdos audiovisuais – enquanto ferramentas multimídia de produção e disseminação de conteúdos – possuem uma característica marcante no que se refere aos fluxos informacionais da atualidade: são ferramentas de uso pessoal com capacidades programadas computacionalmente para promover a interação de modo global com outros usuários e instituições. Ao mesmo tempo em que se tornam uma ferramenta de

produção e difusão de conteúdos próprios dos usuários (mídiação das experiências cotidianas), constituem também base para a comercialização de produtos de informação padronizados. Esse fato revela para os sujeitos a experiência do que se considera a cultura participativa, onde estão diluídas novas formas de pensamento, criação, produção e compartilhamento de conteúdos alinhados às suas tecnologias.

Como afirma Murray (2003), quem consome os conteúdos digitais de forma ativa, podendo realizar ações que interferem no contexto diegético de uma obra, é chamado “interator”. Gosciola (2003) afirma que este é capaz de improvisar os caminhos que a obra e o autor determinam, produzir novos conteúdos relacionados ao universo de fãs e realizar desdobramentos infinitos em outras plataformas. Neste cenário, Primo (2011) afirma que a interatividade se mostra como um importante instrumento na produção midiática representada pelos aspectos técnicos que a interação possibilita.

Tratar de interatividade não é fácil, tendo em vista a grande quantidade de definições e tratamentos dados ao conceito. Por exemplo, para Scolari (2008) a interatividade tanto pode representar uma resposta pré-estabelecida em um sistema computacional como, em outros casos, pode ser a simbiose entre sujeito e suporte tecnológico, sendo este o local que propicia a interação. A visão de Pierre Lévy (1999) trata a interatividade como uma possibilidade crescente, a partir das evoluções técnicas, de transformar os envolvidos no processo de comunicação, simultaneamente, em emissores e receptores. O autor aproxima a interatividade de uma simulação através das mídias digitais às interações comunicativas entre dois ou mais interlocutores humanos, ou entre eles e seu entorno. Nesse sentido, qualquer que seja o conteúdo digital sendo exibido, ele representa uma simulação da interação entre humanos, e entre o(s) espectador(es) e seu entorno, além, obviamente das relações com os próprios suportes ou com a rede.

Fragoso (2001) afirma que a interatividade corporifica uma atividade análoga à que se verifica em torno de um produto midiático. Por carregar possibilidades finitas, a interatividade costuma chamar a atenção do receptor para o processo que pré-seleciona as possibilidades na produção midiática. Assim, traz consigo a arbitrariedade da produção para com o usuário, que se mostra cada vez mais ativo. Já Primo e Cassol (1999) defendem o uso do termo interação para se referir às ações mais próximas do comportamento humano permitidas pelas interfaces. Restam para a interatividade as atribuições técnicas que envolvem as interações mediadas.

Ao longo desta pesquisa, o termo interação será utilizado conforme a visão de Primo (2011) para designar processos interativos mediados por computador que se debruçam sobre

os aspectos sociais e relacionais do contato. Não se exclui aqui os aspectos técnicos que estão diretamente relacionados aos suportes responsáveis pela interação, é preciso entendê-los como peça fundamental para o funcionamento dessa engrenagem, mas fica o foco do termo interação direcionado às ações mais “humanas permitidas pelas interfaces”, algo como um simulacro das interações face a face do mundo real. Já, cabe à interatividade referir-se às atribuições técnicas que envolvem os suportes e que potencializam a interação. Vale lembrar que, para uma análise mais apurada, estas distinções servirão para entender a complexidade do sistema semiótico a ser analisado. Afinal, é preciso considerar tudo o que ocorre para além da tecnologia, tudo o que pode ocorrer a partir de sua utilização.

Quando se fala em “interatividade”, a referência imediata é sobre o potencial multimídia do computador e de suas capacidades de programação e automatização de processos. Mas ao estudar-se a interação mediada por computador em contextos que vão além da mera transmissão de informações (como na educação à distância), tais discussões tecnicistas são insuficientes. Reduzir a interação a aspectos meramente tecnológicos, em qualquer situação interativa, é desprezar a complexidade do processo de interação mediada. É fechar os olhos para o que há além do computador. Seria como tentar jogar futebol olhando apenas para a bola, ou seja, é preciso que se estude não apenas a interação com o computador, mas também a interação por meio da máquina (PRIMO, 2011, p. 30-31).

Dentro dessa lógica, as ferramentas que promovem a interação nas mídias digitais proporcionam aos usuários experiências cada vez mais dinâmicas e subjetivas. A construção de sentido é exaltada a partir da mediação que as plataformas oferecem a cada usuário. Por exemplo, um roteiro de uma narrativa audiovisual é entendido nesse cenário como um processo capaz de levar o espectador às suas próprias experiências. O sentido se dá na mediação, e esta é catalisada pelas possibilidades oferecidas através das plataformas.

A partir de tais conclusões, e conforme o entendimento de que tanto cabe ao audiovisual se apropriar dos mecanismos atuantes nos dispositivos a que se destinam, quanto cabe aos dispositivos móveis incorporarem à sua dinâmica de aplicações e conteúdos o audiovisual como um instrumento de sua linguagem, chega-se à problematização a que se propõe esta pesquisa: *como atuam os regimes e gradientes de interação que integram a série “Shield 5” quanto ao seu conteúdo, veiculação e interatividade?*

A pesquisa “Audiovisual para Dispositivos Móveis – Análise Sociosemiótica da Obra Interativa Shield 5” visa analisar os regimes de interação e sentido e suas relações com o audiovisual para mídias móveis. A proposta pretende investigar quais regimes operam dentro da obra e como eles operam, apresentando suas práticas. Nesse sentido, a obra “Shield 5”

servirá como base para as análises e os desdobramentos da pesquisa, levando em consideração a abordagem dos estudos sobre interação mediada. A escolha por esse produto considera sua veiculação num ambiente interativo, o Instagram, e associado diretamente ao consumo de conteúdos em dispositivos móveis. Será considerada para análise a obra em sua totalidade, com destaque para seus elementos interativos e padrões recorrentes utilizados no sentido de distribuir conteúdo. Assim, chega-se aos objetivos definidos abaixo.

a) Geral

- a. Verificar como se comportam os regimes de interação atuantes na obra Shield 5 quanto ao tipo e ao grau, observando as relações entre audiovisual e dispositivos móveis.

b) Específicos

- a. Apresentar aproximações técnicas, estéticas e funcionais entre o audiovisual e os dispositivos móveis.
- b. Apresentar a série Shield 5 quanto às suas escolhas narrativas e à sua forma de veiculação.
- c. Identificar os elementos interativos na obra Shield 5 e relacioná-los com os regimes e gradientes de interação propostos por Landowski.
- d. Definir possibilidades relativas ao uso dos mecanismos de interação em audiovisuais para mídias móveis.

Para uma compreensão mais apurada desse fenômeno e de seu efeito dentro do campo da produção de sentido, esta pesquisa percorrerá as noções teórico-metodológicas da sociosemiótica de Landowski (2014) sobre o modo como o sujeito interage dentro de sua realidade através de regimes distintos (programação, manipulação, ajustamento e o acidente). Todos estes regimes, que serão utilizados como indicadores para a análise, estão inseridos em dois grandes eixos que determinam a forma como os sujeitos agem uns sobre outros: o fazer ser – que se relaciona com os regimes da programação e do acidente – e o fazer fazer – que se conecta diretamente com os regimes da manipulação e do ajustamento. Dentro dessa lógica, a produção de sentido se dá através de um resultado das práticas de construção, negociação e intercâmbio de sentido. O projeto sociosemiótico decorre da escolha de não privilegiar a descrição dos sistemas de produção e recepção dos signos, e sim da análise dos processos, compostos por interações (entre sujeitos ou entre o mundo e os sujeitos).

Ao longo da análise serão detectadas as principais características na obra e na plataforma que manifestem os modos de agir dos actantes que envolvem o sistema semiótico da série, levando em consideração os regimes de interação apresentados. Após a devida caracterização, as discussões se encaminharão para uma análise descritiva que contemple as dinâmicas existentes no sistema, observando suas constantes, seus intercâmbios e suas possibilidades de reorganização.

Nesse sentido, este trabalho pode representar uma boa possibilidade de relacionar conceitos teóricos com resultados práticos, desencadeando formas de pensar no audiovisual móvel a partir dos estudos sobre a recepção e a produção de sentido. Em relação ao Estudo da Mídia, a pesquisa vem ampliar os conhecimentos audiovisuais e midiáticos ao trazer uma temática recente e carente de discussões sobre suas potencialidades. Trata-se de uma área de estudos relevante, considerando principalmente o papel que o audiovisual hoje desempenha na utilização dos dispositivos móveis. As discussões sobre esta área ainda ocorrem num âmbito geral, envolvendo conceitos ligados à tecnologia e às relações sociais, mas os autores pouco se aprofundam nas questões que envolvem o conteúdo e as formas de interação que estão ou podem se fazer presentes nas obras audiovisuais.

Este trabalho se estrutura em quatro capítulos e tem no primeiro deles uma revisão dos principais contextos e conceitos guias para a discussão, levando em conta a introdução das tecnologias digitais e sua conexão com o audiovisual. No segundo capítulo há uma discussão sobre a mobilidade e sobre como os dispositivos, através de percursos históricos, foram levados a agregar esse conceito. O terceiro capítulo fica destinado aos preceitos teórico-metodológicos da pesquisa, a partir da dinâmica dos regimes de interação e sentido trazidos pela sociosemiótica. Já o quarto e último capítulo traz a análise sociosemiótica da obra *Shield 5*, considerando seus elementos interativos e a forma como eles operam dentro do sistema semiótico proposto por Landowski.

1 O UNIVERSO DAS MÍDIAS DIGITAIS E SUAS RELAÇÕES COM O AUDIOVISUAL

A inserção dos dispositivos técnicos e das práticas sociais da cibercultura foi determinante para uma modificação radical na construção de uma nova cultura, sobretudo midiática. Uma maior e mais efetiva participação dos usuários nos processos de comunicação cresceu naturalmente em consequência dessa modificação. Muito do que se fala em relação aos efeitos da convergência de mídias se deve a outro fenômeno diretamente conectado: a cultura da participação.

Dentro dos aspectos ligados a esta convergência, a cultura da participação, trabalhada por Jenkins (2009), sugere que, em vez de se falar em produtores e consumidores de mídia com papéis bem delimitados e separados, podemos agora considerá-los todos participantes de um processo motivado pela crença de que cada um pode contribuir com conteúdos importantes para os outros. Esta possibilidade participativa é movida por uma “inteligência coletiva” capaz de construir um acervo comum, e conectada a partir da soma de experiências e conhecimentos cedidos por cada um dos integrantes. Segundo Lévy (2003), é uma inteligência decorrente da mobilização efetiva das competências e distribuída, valorizada e coordenada em tempo real.

De acordo com Fechine (2013), pode-se tratar cultura participativa como um cenário ou conjunto de possibilidades de acesso, produção e compartilhamento de conteúdos midiáticos diversos com maior dinâmica e amplitude. O envolvimento dos consumidores em práticas como a do *fandom*⁴ é uma das manifestações mais claras da participação, segundo Jenkins (2009). Os fãs investem tempo e energia para interagir com um objeto de mídia de seus interesses. Muitas das práticas do *fandom* estão relacionadas ao estar ou sentir-se próximo de outros que também veneram o mesmo universo narrativo; dessa forma resultam do engajamento e da afetividade. Há um repertório comum e espaços simbólicos cada vez mais direcionados a estas práticas.

Um pouco na contramão da visão otimista de Jenkins, SherryTurkle (2011) afirma que a expansão da cibercultura e de suas práticas recorrentes tem sido paralela à troca do contato humano pelo virtual. O encantamento pelas mídias digitais vem fazendo com que as pessoas evitem umas às outras como forma de evitar riscos na interação, e consequentemente,

⁴ O termo *fandom* “designa justamente as práticas coletivas dessas comunidades de fãs que, tirando proveito das tecnologias digitais interativas, compartilham interesses e conteúdos por um determinado programa ou personagem” (BOOTH, 2010 apud FECHINE, 2014).

desapontamentos. Turkle reforça que a quantidade cada vez maior de pessoas interagindo via mídias digitais sustenta uma falsa ideia de companhia e segurança, mascarando a solidão e a fragilidade que fora tão apontada como um problema nas mídias antigas e tradicionais.

[No mundo online] as próprias performances colocam você no centro de uma nova comunidade, com os melhores amigos virtuais e uma sensação de pertencimento. Não é incomum para as pessoas se sentirem mais confortáveis em um lugar irreal do que no real, porque elas sentem que, na simulação, elas revelam seu melhor e talvez mais verdadeiro eu (TURKLE, 2011, p. 212 apud RÜDIGER, 2012, p.160).

Jenkins (2009) considera que a convergência midiática é um processo que envolve transformações de cunho tecnológico, mercadológico, cultural e social. É uma dinâmica que ocorre primeiramente nos cérebros dos usuários, depois se ramifica a partir das interações sociais, e se instrumentaliza a partir das plataformas tecnológicas, revelando os comportamentos descritos acima. Assim, antes de observar os fenômenos mais recentes, sobretudo os relacionados às tecnologias atuais, vale compreender como se deu toda a introdução das novas tecnologias e como elas foram sendo incorporadas ao longo do tempo, modificando os hábitos de consumo e as lógicas de produção de conteúdo.

1.1 A introdução da tecnologia digital nos processos de comunicação: apontamentos teóricos

O panorama atual da comunicação no mundo contemporâneo aponta para comportamentos constituídos 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 – o 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 ressaltam 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.

1.1.1 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; observando, certamente, o caráter profético das colocações, realizadas no período da 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 ela é capaz de proporcionar aos seus usuários, sobretudo os dos dispositivos móveis, objeto em questão nesse trabalho.

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

Uma outra possibilidade de entendimento para o mesmo aforismo é a 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 mesmo 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. Do mesmo modo, dentro de uma determinada rede social, pode-se participar de fóruns, consumir entretenimento (filmes, músicas, jogos) e ao mesmo tempo interagir com uma rede de amigos ou de trabalho. A constituição e a 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. Como afirma Braga: “cada uma destas tecnologias cria “ambientes” para suas atividades, “lugares” simbólicos onde pessoas interagem e ação social acontece. Uma trilha bastante promissora para explorar as muitas internets dentro da internet: os ambientes digitais” (2012, p. 50).

O terceiro aforismo trazido por Braga (2012) 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 on-line 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 tetrádica proposta por McLuhan, em obra póstuma publicada por seu filho Eric McLuhan, 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 dela) 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 tetrádica 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 e discutidas por Braga (2012) permitem um pouco mais de compreensão a respeito de fenômenos hoje observáveis nos meios comunicacionais já antecipados pelo autor na 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. É 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).

1.1.2 Compreendendo novos conceitos e fenômenos: possíveis recortes teóricos

Após as discussões a respeito do pensamento de McLuhan trazidas por Braga (2012) – que se caracteriza por indicar fenômenos observáveis com a introdução de novos meios técnicos num processo comunicacional – esta pesquisa 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 contextos sociais dinâmicos 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 (2008) 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 Kerckhove aborda a hipertextualidade, a interatividade, virtualidade, conexão e modularidade. Por fim, Bettetini discorre a respeito dos novos meios considerando seu caráter multimidiático e não sequencial, sua navegabilidade e a hipertextualidade.

Cruzando os conceitos e terminologias adotadas pelos autores acima, Scolari chega à conclusão de que as novas formas de comunicação se diferenciam das antigas devido ao processo de digitalização, à reticularidade, à hipertextualidade e ao seu caráter multimidiático e interativo. Dependendo da abordagem pretendida, pode-se achar dois caminhos para a 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.

1.1.2.1 A digitalização

Consiste, de modo simplista, no processo através do qual os sinais elétricos passam de um domínio analógico para um binário. Há um tempo 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 reverter os registros na forma analógica a qualquer momento.

Se não houvesse a digitalização, seria inviável a interatividade, como se entende hoje, 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 e que praticamente todos os conteúdos no futuro já surgirão através do digital.

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 utilizados para a criação e compartilhamento de vídeos, carregam em seus suportes aparatos capazes de registrar, armazenar, reproduzir, editar e compartilhar produtos de forma fácil e sofisticada.

1.1.2.2 A 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 propõe 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 conseguir aplicar sua ideia, Bush idealizou o conceito do MEMory EXtension (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 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 caminhos a serem trilhados conforme o poder de associação do usuário. Esta dinâmica afeta diretamente o modo como se consome conteúdos nos tempos atuais.

1.1.2.3 A reticularidade

O terceiro aspecto abordado por Scolari (2008) se refere à 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, redes similares foram difundidas em países da Europa, sendo possível pensar numa conexão mais ampla, envolvendo os satélites de comunicação. A partir da instalação do 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 la World Wide Web, 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.

1.1.2.4 A 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 socioeletrônicos. Cabe ao homem estabelecer os objetivos, hipóteses, programar os critérios e avaliações. Já a máquina faz o trabalho programado de 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 é possível garantir eficiência em operações complexas de difícil resolução para somente um sujeito.

Muitos autores consideram a 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 estarem 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 à 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 a 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 as 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.

1.1.2.5 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 aos usuários um pacote textual que contemple todos os meios e linguagens possíveis – longa-metragem, 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 à 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, ela 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, à 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 se trata de um termo que resgata o pensamento de McLuhan ao propor a identificação das chaves de contaminação entre novos e velhos meios (BOLTER; 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 à tona as 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, que são 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 vêm a ser os novos meios. Todos eles contemplam características próprias das novas mídias, levando em consideração tanto os aspectos ligados à tecnologia e à constituição em dados numéricos das formas culturais, quanto as peculiaridades sociais que fomentam e dinamizam o seu funcionamento.

1.2 Uma base político-econômica para toda a revolução digital

Antes de adentrar nos conteúdos e suas formas de distribuição e consumo no digital, é válido tomar conhecimento do que está na base de toda a revolução que veio junto com as novas tecnologias. O surgimento dos diversos artefatos tecnológicos, bem como seus usos

cada vez mais relacionados ao social, reflete as transformações que passam a atuar nos contextos da vida privada, profissional e pública. Daí decorrem novos hábitos vinculados a tecnologias diversas, como a televisão, o computador, os dispositivos móveis, dentre outros. É relevante desvendar o que fundamenta tudo isso.

Entre o final do século XIX e o início do século XX, ocorre um surto de urbanização e industrialização, fomentando mercados nacionais e fluxos migratórios, já contando com a evolução dos meios de transporte em escala nacional e global. Nesse mesmo contexto, a imprensa deixa de ser puramente doutrinária, destinada a poucos leitores, e torna-se instrumento de notícia e publicidade. Assim, a informação – e toda a construção da realidade que daí decorre – passa a funcionar de acordo com a lógica e os valores mercantis.

Tais modificações, consolidadas ao longo do século XX, serviram como um preâmbulo das mudanças que vieram já no século XXI, com a globalização das economias e a ciência como um instrumento dos interesses privados, a tecnociência. Esta se estabelece como pilar para a construção do ciberespaço, ambiente caracterizado pela massificação dos bens e serviços distribuídos na rede, como telefonia, redes sociais, correios eletrônicos, etc. A utilidade e o valor dos produtos estão diretamente ligados ao volume de utilizadores, dentro da lógica da conectividade. Aos poucos, de acordo com Martins e Garcia (2013), o consumidor de bens divisíveis oriundos da produção industrial dá lugar ao consumidor de sistemas.

No interior de cada um dos sistemas se encontra a informação, sendo processada a partir do trabalho científico, técnico e mercadológico. O capitalismo atual retira a informação de sua função básica de bem social para processá-la e ofertá-la como mercadoria. Assim, a distribuição e a circulação da informação no ambiente digital se mostram, na maior parte dos casos, comprometidas com a concentração do capital por parte das empresas que desenvolvem ou administram as principais ferramentas tecnológicas.

Nesse sentido, a introdução das tecnologias digitais na sociedade da informação não pode ser interpretada como um processo isento de conflitos ou contradições. Tais inovações, pelo contrário, espelham toda a dinâmica responsável pelas relações econômicas da sociedade, levando em consideração suas injustiças e benefícios. A revolução digital instaura um processo de apropriação social da tecnologia que opera a favor do fluxo contínuo da informação, e conseqüentemente, do fluxo do capital.

Em relação à forma como o usuário recebe e age sobre os dispositivos, observa-se que as tecnologias não são fixas e que não somente os desenvolvedores possuem o poder de

modificá-las. Segundo Carroll (2001), com o passar do tempo foi possível se constatar que os usuários não só utilizavam as tecnologias da informação e da comunicação (TICs) como também as adaptavam e até conseguiam modificá-las, de acordo com suas necessidades, atribuindo-lhes novas características e funções. Tais modificações podem divergir dos propósitos e objetivos traçados por quem desenvolve tais ferramentas. A esse processo é dado o nome de apropriação.

A apropriação, de acordo com o pensamento de Araújo (2013), considera desde sutis modificações estéticas ou estruturais que não interferem no funcionamento natural de uma tecnologia até os extremos que resultam em transformações tanto da tecnologia quanto da atividade que ela possibilita. A apropriação acontece em um momento de reinvenção de significados, resultado de um processo construído a partir da interação entre os entes envolvidos.

O avanço das tecnologias digitais ganhou um impulso, mais recentemente, com a proliferação das redes sociais. Estas, aos poucos, têm se transformado em canais de relacionamento entre pessoas e empresas, levando em conta sua flexibilidade, rapidez, alcance e a possibilidade de se compartilhar conteúdos de diversos tipos. De acordo com Araújo (2012), as redes são marcadas pelo seu caráter interativo, pela personalização de serviços e conteúdos, e pela possibilidade ampla de manipulação dos conteúdos por parte dos usuários, seguindo seus interesses. Isto se configura, por exemplo, como um estágio avançado de apropriação da tecnologia.

É importante destacar que a apropriação das tecnologias e dos sistemas ali presentes está diretamente relacionada ao aumento do capital simbólico, definido por Bourdieu (2003) como:

O capital simbólico – outro nome da distinção – não é outra coisa senão o capital, qualquer que seja a sua espécie, quando percebido por um agente dotado de categorias de percepção resultantes da incorporação da estrutura da sua distribuição, quer dizer, quando conhecido e reconhecido como algo de óbvio (BOURDIEU, 2003, p.145)

Comumente designado como uma espécie de prestígio ou status, o capital simbólico atua juntamente com os capitais cultural, econômico e social, compondo as classes sociais ou espaços multidimensionais das formas de poder. Nesse sentido, a posição de privilégio ou não privilégio que um indivíduo ocupa deriva do acúmulo de um ou mais capitais adquiridos e/ou incorporados no decorrer da trajetória social. A tecnologia, assim, pode ser entendida como

um elemento que agrega capital econômico e cultural para um indivíduo ou grupo, marcando a distinção trazida por Bourdieu (2003) na sua concepção de capital simbólico.

Observando os fenômenos mais atuais de apropriação das tecnologias do digital, é possível perceber que os indivíduos que exercem tal apropriação desfrutam de destaque frente aos outros grupos sociais. Isto se instrumentaliza nos principais modelos de violência simbólica, pois a experiência carrega valores, estilos de vida, julgamentos morais e estéticos que promovem a agregação na mesma medida que a segregação social. Nesse sentido, a popularização das tecnologias age em duas frentes sobre o social, possibilitando o acesso a informação, conhecimento, entretenimento, ao mesmo passo em que estimula formas de violência simbólica e desigualdades sociais. A inclusão digital aparece, assim, como um importante instrumento de diminuição dessas disparidades.

1.3 Audiovisual e tecnologias digitais: negociações entre modelos de produção, distribuição e consumo

Já com a consolidação das plataformas digitais na vida e, mais notadamente, nas formas de consumo da sociedade contemporânea, sobretudo através das TVs digitais, dos smartphones e das demais plataformas audiovisuais em rede, os conteúdos agregam cada vez mais a interatividade como um instrumento de negociação entre usuário e obra, modificando e dinamizando o fluxo natural da informação. São novas formas de produzir, distribuir e consumir audiovisual. Este ganha fôlego amparado pelas diversas telas e possibilidades criativas do contexto atual. Com a internet, os suportes se ampliaram, originando novos modos de veicular a informação, trazendo o usuário à atividade num modelo de interação no qual este consome e produz conteúdos.

A evolução social, acompanhada pelo ritmo das inovações tecnológicas, propõe dinâmicas diferentes de consumo e de formas narrativas, capazes de modificar substancialmente o fluxo tradicional da comunicação, baseado na transferência de informação do emissor para o receptor. Agora, o receptor é capaz também de produzir e distribuir seu próprio conteúdo. Para além disso, os conteúdos podem ser emitidos e recebidos instantaneamente por qualquer local através de variados formatos e modulações.

O mercado criado pela internet envolve a necessidade da criação de um mundo em que não somente os produtores oficiais produzem conteúdo, mas também os consumidores ativos podem vir a desdobrar os produtos que se desenvolvem nesse universo, de forma a explorar os limites que a obra

produzida não ousou ou não quis explicitar (MASSAROLO; ALVARENGA, 2009, p. 1).

De acordo com André Lemos (2008), o fato de tudo estar em rede implica que a rede está em todos os lugares e equipamentos capazes de se comunicar. Este novo cenário midiático, que é capaz de se manifestar na nova ordem tecnológica e política, direciona o social para uma interface onde a ubiquidade se dissemina, permeia os objetos e provoca nomadismos radicais. Desse modo, o espaço e o tempo adquirem novas configurações. O primeiro, ganha amplitude, circulação. O segundo é cada vez mais comprimido e dinamizado. A mobilidade e a conexão plena facilitam esse processo, a rede passa a ser o grande vetor e ambiente de consumo da informação.

A partir de tais configurações, as plataformas e, mais amplamente, os dispositivos midiáticos, deixam de ser somente canais de mensagem para atuar como mecanismos de agenciamento e também de multiplicidades que se desdobram a partir de materialidades que carregam o fluxo informacional. Agora não há mais blocos de mensagens transitando pela rede, pois o fluxo informacional é ininterrupto e desterritorializado, fazendo de qualquer tempo-espaço um ambiente propício para o consumo de entretenimento.

De acordo com McLuhan (1971), a mensagem de um meio representa a alteração que ele propõe ao social, acelerando, potencializando ou estendendo os processos comunicativos já existentes. Tomando isto como base, além do fato de que o audiovisual na web ainda caminha para definições estilísticas próprias e se alimenta do hibridismo de linguagens e técnicas, é preciso considerar a facilidade de acesso e popularização que a banda larga é capaz de ofertar, modificando a dinâmica da produção, que agora concentra não somente os meios hegemônicos, mas também agrega diversas outras possibilidades, sobretudo tendo o usuário como um canal aberto para troca de conteúdo.

Ao tentar compreender a totalidade de uma forma cultural, é preciso, de antemão, buscar suas incompletudes, brechas ou possibilidades de variação. É daí que surgem as novas formas e os diálogos com as demandas sociais. O cinema, por exemplo, emprestou e ainda empresta técnicas e estilos para a televisão. Esta se mistura na fluidez da midiatização contemporânea, cambiando possibilidades técnicas e estéticas em seus conteúdos. O ambiente virtual da internet, híbrido por natureza, consegue relacionar todo o repertório artístico midiático e ressignificá-lo constantemente em diversas proporções e intencionalidades. Manovich (2005) considera que tal “hibridização visual” na linguagem das imagens em movimento é um produto do cinema, da animação computacional, dos efeitos especiais, do

design gráfico e da tipografia. Todos os elementos se unem dentro de um ambiente de software comum para originar uma nova metamídia.

Após toda essa longa evolução e reinvenção técnica e midiática, novas plataformas de compartilhamento se consolidaram na internet, tendo cada vez mais o usuário como produtor e consumidor de conteúdos. Desde o Vimeo, em 2004, e o Youtube, em 2005, tantos outros aplicativos proporcionaram aos seus usuários compartilhar vídeos de diversas maneiras diferentes, como o Instagram, o Snapchat, o Viner e o Facebook. Nesse sentido, o termo “*social cinema*” vem sendo adotado para se referir aos conteúdos concebidos, divulgados, compartilhados e assistidos nas redes sociais virtuais, sobretudo as que se relacionam mais diretamente com os dispositivos móveis.

Em se tratando do Instagram, aplicativo lançado em 2010, a princípio apenas disponível para sistemas iOS e, desde 2012, também para Android, Santaella (2010) o define como uma rede social multimodal, pois a interação ocorre dentro da plataforma, mas também existe a capacidade de se expandir para outras redes, como o Facebook, o Twitter, o Tumblr e o Flickr. Inicialmente apenas restrito ao compartilhamento de fotos, a partir de 2013 o Instagram agregou a possibilidade de se produzir e compartilhar vídeos.

O audiovisual, sobretudo enquanto indústria, é caracterizado pelo seu hibridismo. De acordo com Arlindo Machado (1997), o cinema avançou ao longo do tempo se adequando às diferentes tecnologias que foram surgindo. Das grandes câmeras e projetores à produção e distribuição através do uso de um smartphone, inovaram-se técnicas, processos criativos e fluxos narrativos. Como afirma Santaella (2010), a abertura do audiovisual aos novos suportes digitais torna a produção carregada de práticas tecnossociais que são capazes de alavancar a participação pública e reconectar dimensões físicas a ambientes ou métodos participativos virtuais. Ou seja, a produção audiovisual no ambiente digital cada vez mais se vale da participação dos usuários e dos conteúdos produzidos ou ressignificados por eles, agora atuantes em espaços virtuais simbolicamente programados.

Agora, diferentemente do que acontecia com os suportes midiáticos mais antigos e tradicionais, os usuários têm um contato mais direto e podem experimentar de forma mais singular os produtos de mídia. Manovich (2005) também acrescenta que no cenário caracterizado pelas mídias digitais, o usuário tem o poder de escolher quais conteúdos deseja consumir e o modo como se dará tal consumo. Dessa forma, a obra se torna muito mais singular e customizada, atuando o usuário também como um coautor do produto em questão.

O convite feito ao usuário para participar se desenrola através das mais diversas estratégias interativas existentes e exige dele demandas cada vez mais complexas.

Embora seja relativamente fácil especificar as várias estruturas interativas utilizadas nos objetos dos novos *media*, é muito mais difícil abordar teoricamente as experiências que os usuários têm delas. Este aspecto da interatividade continua sendo uma das questões teóricas mais difíceis levantadas pelos novos *media* de comunicação. (...) Toda a arte clássica, e mesmo a arte moderna, é “interativa” de várias maneiras. As elipses na narrativa literária, os detalhes ausentes nos objetos da arte visual, e outros “atalhos” da representação exigem que o usuário complete a informação que falta. (...) Os *media* e a arte moderna têm feito avançar cada uma dessas técnicas, convocando o espectador a novas demandas físicas e cognitivas (MANOVICH, 2005, p. 103-104).

O audiovisual cada vez mais explora e se dispõe a explorar as possibilidades interativas envolvidas pelos dispositivos midiáticos nos quais se concentram. Da ideia de televisão digital, onde é possível interagir com o suporte e produzir resultados no processo de comunicação, até a popularização do vídeo *on demand* – a partir de plataformas como a Netflix, HBO GO ou Globo Play, em que a autonomia do usuário sobre o tempo-espço de exibição de um produto se coloca como propriedade – o audiovisual vem experimentando a dinâmica potencializada pelos suportes digitais interativos. Gradativamente, essas plataformas vêm ganhando espaço através de aplicativos distribuídos para dispositivos móveis, Smart TVs, além dos sites já convencionais, comumente acessados através de desktops e laptops. Ao mesmo tempo, as redes sociais se apropriam dos conteúdos e ferramentas de vídeo para criar novos ambientes de veiculação, como no caso das transmissões ao vivo no Facebook ou Instagram, já amplamente utilizadas pelos grandes portais de conteúdo. Há um cenário completamente em expansão e diálogo. Este se dá de todas as formas, entre dispositivos e plataformas distintas, entre usuários e conteúdos diversos.

1.3.1 Os novos e velhos modelos negociam conteúdos

A televisão, com a internet, passou a operar de acordo com a modalidade IPTV e OTT (Over the top), responsável pela distribuição sob demanda. Estes modelos não passam pelas mesmas regulamentações que o modelo de TV tradicional, baseado na legislação de radiodifusão direcionada a cabo e via satélite. Muito das discussões a respeito da legislação, e, sobretudo, da estrutura de programação da TV convencional, vêm alimentando uma narrativa sobre o fim da televisão. O audiovisual distribuído a partir de outros dispositivos e sob novas

configurações pode reforçar esta ideia. Mas, pensando na lógica da incorporação e, sobretudo, observando a coexistência de meios velhos e novos, serve ao audiovisual apostar muito mais na influência recíproca entre meios.

Imaginar a Internet em oposição à televisão é bobagem; ao contrário, ela é apenas mais uma forma de enviar e receber a televisão. E a TV está se tornando mais popular, não menos. Suspeito que estamos testemunhando uma transformação da TV, ao invés do seu falecimento. O que começou, na maioria dos países, como um meio de comunicação de transmissão nacional dominado pelo Estado, está sendo transformado em um meio de comunicação internacional a cabo, via satélite e Internet, dominado pelo comércio (MILLER, 2009, p. 22).

Muito do que vem sendo modificado nas formas de consumo audiovisual, acompanhadas dos avanços técnicos, se deve às possibilidades de download e compartilhamento de vídeos via rede. Neste sentido, a cultura das séries, termo utilizado por Silva (2013), com base na numerosa audiência desse formato, atua sob três condições básicas:

[...] a primeira condição é a que chamamos de forma, e está ligada tanto ao desenvolvimento de novos modelos narrativos, quanto à permanência e à reconfiguração de modelos clássicos, ligados a gêneros estabelecidos como a sitcom, o melodrama e o policial. A segunda condição está relacionada ao contexto tecnológico em torno do digital e da internet, que impulsionou a circulação das séries em nível global, para além do modelo tradicional de circulação televisiva. A terceira condição se refere ao consumo desses programas, seja na dimensão espectral do público, através de comunidades de fãs e de estratégias de engajamento, seja na criação de espaços noticiosos e críticos, vinculados ou não a veículos oficiais de comunicação como grandes jornais e revistas, focados nas séries de televisão (SILVA, 2013, p. 3).

A partir dessa lógica, e na tentativa de atender de forma cada vez mais eficiente o público, as emissoras vêm criando mecanismos de adequação aos novos perfis. O investimento na digitalização foi um primeiro passo, assim, boa parte dos produtos oriundos da TV hoje podem ser consumidos a partir de outras plataformas, através de DVDs, ou já dispostos na rede em sites ou aplicativos de TVs, tanto abertos quanto pagos. Já os produtos concebidos já dentro e para a grande rede satisfazem automaticamente as condições expostas por Silva. Depositados nos diversos sites e aplicativos de compartilhamento, podem ser acessados a qualquer momento.

A Internet é, por natureza, um meio em constante mutação, que cria e adapta sua tecnologia de acordo com as necessidades e desejos dos produtores e

consumidores do entretenimento audiovisual. Isso colaborou para que a Internet se tornasse um dos meios mais baratos e eficientes para distribuição de filmes e vídeos hoje em dia, principalmente para produtores independentes, que podem atingir maior público sem que isso signifique necessariamente acréscimo aos custos (PÉRGOLA, 2004, p. 1).

Toda a discussão acima ressalta que o ambiente técnico e cultural da contemporaneidade permite o acesso com maior facilidade aos produtos audiovisuais distintos, sob lógicas de distribuição diferentes, formando novos perfis de consumidores. Estes, de acordo com Silva (2013), constroem seus repertórios culturais a partir de telas conectadas, tomadas por *hiperlinks*, que apontam para um ambiente multitarefas e multiplataforma.

Outro aspecto relevante relacionado ao consumo no ambiente digital diz respeito à teoria da cauda longa, que se debruça sobre os produtos de nicho. Chris Anderson (2006) relata que tal fenômeno oferece ao mercado a possibilidade de vender produtos que não compõem a lista dos hits, ou best-sellers. O exemplo do *streaming* de áudio, utilizado pelo autor, revela que, através das plataformas digitais, o mercado pode dar espaço para os produtos que vendem pouco, rivalizando com os tradicionais.

Não importa que se trate de demanda latente, que já estava lá, ou de criação de uma nova demanda [...] o que sabemos é que, em relação às empresas sobre as quais dispomos de mais dados – Netflix, Amazon e Rhapsody – as vendas de produtos *não oferecidos* pelos concorrentes de tijolo e argamassa se situaram entre um quarto e quase metade das receitas totais [...] Em outras palavras, a parte de *crescimento mais acelerado* de seus negócios é a venda de produtos que não estão disponíveis nas lojas de varejo físicas tradicionais (ANDERSON, 2006, p. 23).

Para tanto é necessário o envolvimento e conhecimento mútuo entre empresa e consumidor, dentro de uma visão mais comercial. Tal fenômeno sugere, inclusive, redução dos custos, se comparados aos pontos de venda convencionais. Nesse sentido, atuam três principais eixos que mobilizam o processo. O primeiro diz respeito à democratização dos meios de produção. A popularização do computador e demais plataformas, por exemplo, representa um importante passo nesse sentido. A democratização das ferramentas de distribuição também contribui para o fenômeno da cauda longa. Através da internet se torna muito mais barato e rápido alcançar o público, além de que há ferramentas cada vez mais sofisticadas que ajudam a direcionar e alimentar os nichos. Esta conexão entre oferta e

demanda, exemplificada pela relação entre Netflix e Google, atua como a terceira força do processo, conforme o pensamento de Anderson (2006).

Para além das considerações trazidas até então, que se ancoram mais nas características da distribuição de conteúdos, não custa reforçar que a convergência midiática envolve não somente um processo corporativo, de cima para baixo, mas também é pautado no consumidor, de baixo para cima. Os dois processos fazem parte da mesma dinâmica, coexistindo, fortalecendo um ao outro, ou muitas vezes entrando em atrito. De acordo com Jenkins (2009), as empresas estão aprendendo a aumentar o fluxo de conteúdos de mídia através dos canais, desejando aproveitar mais oportunidades de lucro, mercado e envolvimento com o público.

Do outro lado, mesmo que a relação não seja tão bilateral quanto parece, os consumidores vêm modificando sua atitude perante o mercado, aprendendo a utilizar melhor as diferentes tecnologias a fim de ter um controle maior sobre o fluxo da mídia e interagir com outros consumidores. Também, sobretudo através das ferramentas interativas, os consumidores estão cada vez mais engajados e dispostos a participar mais plenamente da sua cultura, inclusive a partir de suas criações.

No ciberespaço, houve evolução nos modos de agir do consumidor. Janet Murray (2003) afirma que antes ele realizava atividades sequenciais (assistir e depois interagir), depois passou a realizar atividades simultâneas (assistir e interagir em plataformas diferentes), e no futuro irá combinar o papel de espectador e interator em um mesmo suporte, como já se faz possível em algumas experiências no YouTube e em plataformas mais sofisticadas.

Para Santaella (2004), o usuário da internet não é um leitor contemplativo ou mesmo reativo. Trata-se de um leitor em estado de prontidão, capaz de se conectar entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico, fruto de sua criação a partir da interação com os nós entre palavras, imagens, sons, documentos, vídeos, etc. Este caráter do usuário, destacado pela autora, se desenvolve a partir de sua experiência no ciberespaço, em que desde o primeiro contato se vê obrigado a interagir com ícones e signos. Assim, na medida em que foi educado para interagir no ambiente digital, seus hábitos de consumo e práticas sociais passam a incorporar tal atividade, originando sujeitos mais autônomos.

1.3.2 As velhas formas de narrar encontram novas tecnologias

Para além das questões que envolvem mercado e consumo, as configurações que a incorporação das TICs trouxe à organização social permitem uma análise sobre as formas de conteúdo e suas conseqüentes variações no digital. De acordo com Murray (2003), a capacidade que tem o computador de armazenar e organizar de modo complexo pode ser usada como suporte para um universo narrativo denso e exigente.

As possibilidades de misturar audiovisual com a lógica do hipertexto, dentro deste cenário de experimentação de linguagens e formatos, atuam sob a égide da edição, produzindo novos discursos, estilos e modos de se contar histórias.

Se no decorrer do tempo o cinema consolidou suas originais possibilidades narrativas, a televisão, o vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para criar novas possibilidades e metodologias na construção dos discursos audiovisuais e dos discursos em hipertexto. Todas as mídias, debaixo do manto da edição, acabam se encontrando nas estruturas de dramatização, pois o trabalho de articulação produz o discurso com seus tempos e seus espaços (LEONE; MOURÃO, 1987, p. 15).

Ainda de acordo com Murray (2003), ainda que as histórias sejam universais, podem ser contadas de diferentes formas, de acordo com o meio de transmissão. Uma narrativa é sempre posterior ao evento narrado, podendo ser traduzida pela palavra, literatura, cinema, sistemas visuais, sonoros, jogos, etc. Nas diversas versões de uma mesma história sobrevivem o universo, a trama, os personagens e eventos. As formas de narrar, no entanto, acompanham a evolução dos meios de comunicação e expressão, além do uso que fazemos das novas tecnologias.

Adentrando no terreno da narrativa, a partir de sua lógica estrutural, tem-se o gênero como instrumento capaz de consolidar ao longo do tempo formas relativamente estáveis de linguagem e conteúdo. De acordo com Bakhtin (1979), para cada esfera que se utiliza a língua são elaborados padrões de enunciados, chamados pelo autor de gêneros do discurso.

Os gêneros existem numa diversidade tão grande que muitas vezes se torna complicado estudá-los enquanto categorias. De fato, como colocar no mesmo pé de igualdade eventos audiovisuais tão distintos entre si, como uma narrativa de ficção seriada, a transmissão ao vivo de uma partida esportiva, o pronunciamento oficial de um presidente, um videoclipe, um debate político, uma aula de culinária, uma vinheta com motivos abstratos,

uma missa ou um documentário sobre o fundo do mar? (MACHADO, 2001, p. 70-71).

Arlindo Machado (2001) afirma que, por mais variados que sejam os tipos de discurso, as pessoas em contato conseguem identificar, se não os gêneros, em sua constituição teórica, mas os textos e suas formas de manifestação, como, por exemplo, uma transmissão de um jogo de futebol, uma telenovela, um *talkshow*, um telejornal, etc. Nesse sentido, os gêneros são esferas da intenção, podendo ter seus enunciados codificados e decodificados pela comunidade com a qual interage.

Já de acordo com Jost (2004), o gênero atua como uma moeda de troca, regulando a circulação dos textos ou programas audiovisuais no mundo midiático. Assim, o autor indica que existe um saber comum compartilhado no meio social através do qual não somente os enunciadores direcionam suas escolhas a respeito dos gêneros textuais que devem conceber para cada interação, mas também os receptores constroem condições específicas de interpretação.

Em relação à reconfiguração das narrativas diante do ambiente digital, é preciso olhar atentamente para o caráter híbrido que os gêneros textuais da contemporaneidade apresentam. Parte desse caráter não surge meramente pelo fato de se utilizar um novo meio técnico, mas deriva substancialmente da intensidade no uso dessas tecnologias e suas consequentes interferências na comunicação cotidiana.

Como a base do pensamento sobre o audiovisual está ancorada na linguagem da televisão, é comum atribuir ao meio o papel de construtor dos gêneros hoje conhecidos. Arlindo Machado alerta, porém, que os gêneros audiovisuais são oriundos principalmente da literatura, do cinema, do jornalismo, teatro, etc.

[...] não foi a televisão que criou a forma seriada de narrativa. Ela já existia antes nas formas epistolares de literatura (cartas, sermões, etc.), nas narrativas míticas intermináveis (*As mil e uma noites*), depois teve um imenso desenvolvimento com a técnica do folhetim, utilizada na literatura publicada em jornais do século passado, continuou com a tradição do radiodrama ou da radionovela e conheceu sua primeira versão audiovisual com os seriados do cinema. Na verdade, foi o cinema que forneceu o modelo básico de serialização audiovisual de que se vale hoje a televisão (MACHADO, 2001, p. 86).

Machado (2001) completa seu pensamento afirmando que quando se trata de linguagem há sempre um processo metamórfico inevitável. As hibridizações comuns no audiovisual contemporâneo decorrem principalmente do caráter flexível da linguagem,

fazendo os conteúdos evoluírem na direção de novas possibilidades. Assim, as inovações tecnológicas vieram incorporar aos produtores novos modos de pensar e veicular conteúdos, cada vez mais pautados em universos ficcionais complexos e sofisticadas formas de narrar.

Para Mittel (2012), nenhuma das novas formas de narrar substitui as convencionais. O modelo de *storytelling* para TV, que se sustenta na complexidade das narrativas, e o modelo da fragmentação e serialidade da TV convencional coexistem e negociam seus formatos em prol de novas formas para o audiovisual. Da mesma maneira, as plataformas de vídeo *on demand*, como a Netflix, apesar de lançarem novos suportes para fruição audiovisual e ofertarem possibilidades de consumo diferentes, distribuindo o seu conteúdo ao livre desejo do usuário, pautam-se nos mesmos gêneros já consolidados na televisão e no cinema.

Em 2012, o termo “*social cinema*” foi utilizado na plataforma Instagram e, posteriormente, ganhou também espaço em outras redes sociais. Através de uma *hashtag*, o termo lançado pelo Cinema EsquireImax, em Sacramento – EUA, serviu como uma forma de interagir com seus clientes espalhados pela rede. Com o tempo, outras experiências foram feitas e o *social cinema* teve seu campo de significação ampliado para experiências vinculadas à sétima arte e proporcionadas pelo Instagram. Nesse sentido, novos hábitos na produção e fruição do audiovisual continuam a se desenvolver. Mas, mais essencialmente, os gêneros audiovisuais – sim, aqueles já consolidados – passarão a habitar novos suportes e a produzir encaminhamentos jamais experienciados.

As tecnologias digitais são um importante instrumento necessário às mudanças ocorridas em toda a cadeia do audiovisual, desde o primeiro insight criativo até os modelos de distribuição que hoje se manifestam e já se consolidaram na contemporaneidade. Relembrando o pensamento de McLuhan (1971), sobre a mensagem de um meio ser o que ele consegue modificar socialmente, pode-se inferir que as mídias digitais alimentaram o desejo humano pela conexão ininterrupta, marcada pela mobilidade e pela ubiquidade.

Desse modo, a convergência midiática, sustentada a partir da digitalização dos conteúdos, trouxe a noção de dispositivos capazes de agregar funcionalidades e conteúdos com linguagens diversas. Da mesma forma, o consumo trouxe suas novas lógicas. A tradição do espectador de televisão aos poucos vem sendo substituído por um usuário que participa do conteúdo, é capaz de ressignificá-lo, criar suas próprias mensagens e interagir em escala cada vez mais global. A partir de então, a serialidade característica da televisão vem incorporando práticas interativas e negociando com as novas tecnologias modos de manter o

consumidor envolvido. Já as plataformas nativas da digitalização negociam com os meios tradicionais modelos já consolidados, mas apostam suas fichas na mobilidade, no perfil dos usuários, já imersos num ambiente interativo.

Em relação aos conteúdos, mais especificamente às práticas discursivas e textuais e suas relações com o dinamismo do contemporâneo, pode-se perceber que os novos e velhos meios também seguem em plena negociação. Se, por um lado, os gêneros audiovisuais tradicionais, sobretudo os considerados televisivos – que se baseiam em linguagens muito mais antigas como o cinema, a literatura, etc. – se consolidam como estruturas sólidas de representação e expressão, por outro lado, ao incorporarem as tecnologias da informação atuais, cedem espaço para evoluírem e ganharem novas características.

Por mais sólidos que sejam, os gêneros dependem das configurações impostas pelos dispositivos. Assim, evoluindo as tecnologias, evoluem também, de algum modo, as formas de conteúdo que ali podem ser veiculadas, seus gêneros de discurso. Reforçando o pensamento de Machado (2001), de que, quando se trata de linguagem, deve-se considerar sempre a metamorfose pela qual ela está passando, os direcionamentos audiovisuais vinculados às tecnologias digitais operam absorvendo linguagens distintas, modos já consolidados de se contar histórias, além das diversas funcionalidades advindas do processo de convergência. O mix resultado disso tudo não está nem perto de ficar pronto, e talvez nunca fique.

2 OS DISPOSITIVOS TÉCNICOS INCORPORAM A DINÂMICA MÓVEL DA SOCIEDADE

A mobilidade se configura como a principal característica que envolve os dispositivos móveis, sendo própria destes dispositivos e sendo um tipo de comportamento e disposição social capaz de dinamizar os fluxos de informação. Esta configuração apresenta o usuário das plataformas móveis em contínuo movimento, abastecido por interação e informação e, assim, construindo novas propriedades para as noções de tempo e espaço.

O recurso da mobilidade, somado a todas as demais facilidades e conveniências que se obtêm com o uso dos aparelhos de comunicação sem fio, colocou as tecnologias móveis, em especial o celular, no centro da existência humana. O fato é corroborado pelo crescimento explosivo da telefonia móvel nas últimas décadas (como mencionado, em 2002, o celular superou, em número de linhas, a telefonia fixa convencional no mundo), o que ocorre em todas as regiões do globo, com altos índices de adoção nos mais diferentes países e camadas sociais, independentemente de sexo ou idade (SRIVASTAVA, 2004 apud MOURA FÉ, 2008, p. 63).

O processo de convergência, a popularização dos dispositivos móveis e o crescente investimento em tecnologias de rede permitem cada vez mais que novas práticas de experimentação e exibição de imagens surjam normalmente ligadas ao deslocamento urbano em situações de trânsito. A produção deve atender fundamentalmente ao fato de que o espectador possivelmente estará em trânsito e verá o conteúdo numa tela pequena e móvel.

Após a contextualização feita a respeito das tecnologias digitais, suas manifestações nas relações com o ser humano e suas formas de envolver as formas culturais, sobretudo o audiovisual, apresenta-se mais um conceito, muito em função do comportamento da sociedade atual e de como se moldou ao longo das últimas décadas: a mobilidade.

2.1 A mobilidade como um conceito em movimento

A mobilidade é, de antemão, um conceito amplo, aplicado a diversas áreas do conhecimento, como: mobilidade física, humana, geográfica, anatômica, orgânica, urbana e populacional; mobilidade social, econômica, cultural e educacional; mobilidade elétrica, eletrônica, virtual, comunicacional e informacional. Levando em consideração tamanha amplitude, serão mostradas a seguir algumas reflexões a respeito do conceito a fim de tornar mais efetiva sua utilização quando aplicada aos dispositivos móveis.

De acordo com Urry (2010), a Sociologia Móvel incorpora as diferentes formas de mobilidade, observando a dinâmica dos fluxos que envolvem a vida de todos, contemplando atividades cotidianas, relacionamentos e afetividades, que ocorrem em redes e fluxos globais. As organizações operam numa estrutura de rede, em nível global, levando seus produtos e serviços através de tecnologias, habilidades, treinamentos, propagandas e marcas unificadas nos diversos locais de atuação. Nesse sentido, os fluxos possuem caráter heterogêneo e imprevisível, referindo-se à mobilidade de pessoas, informações, objetos, valores, imagens, riscos.

Através da visão proveniente da Sociologia Móvel, apontada por Urry (2003), é possível reconhecer as mudanças que ocorreram nas noções de região (limites bem definidos), redes (que se estendem por várias regiões e agrupamentos dentro da rede), e também de fluidos (impermanentes, podem ou não estar em várias regiões e podem ser inconstantes). Assim, a visão necessária aos estudos sobre mobilidade, sobretudo observando os fenômenos contemporâneos relacionados às novas tecnologias, deve abrigar não somente a dimensão geográfica, mas também a lógica dos espaços virtuais e informacionais, que dão à mobilidade novas significações.

A palavra mobilidade, de origem latina (*mōbilitās*), foi introduzida na língua inglesa no século XVII, muito associada à ação das pessoas e seus movimentos corporais. Já no século XVIII, o significado foi ampliado para um sentido mais social, relacionando-se às populações migrantes. Mais tarde, a palavra foi reduzida para *mob* (multidão), sendo utilizada até hoje com esse sentido, além de mobilização. A partir das transformações sociais, sobretudo conectadas com a revolução industrial, o conceito de mobilidade foi incorporado às máquinas. Daí por diante torna-se perceptível uma conexão mais profunda entre mobilidade, desenvolvimento urbano e industrial.

Conforme Cresswell (2006), o significado de mobilidade aponta sempre para o oposto do que é estático, inerte ou inanimado. Assim, remete à própria existência humana, afinal, desde o início da vida, o ser humano atravessa um processo contínuo de transformação. O autor ainda reforça que a mobilidade é um fato da vida, como uma condição básica da vida humana. Espera-se dos seres vivos, a priori, alguma capacidade de movimento e desenvolvimento ao longo de sua trajetória.

Desde o nascimento, a criança passa por inúmeras transformações e redescobertas quanto ao seu senso de mobilidade. Primeiro com o corte do fio umbilical, marcando uma independência física da mãe, fora do ambiente confortável e protegido em que vivia. Logo

após se dá a descoberta dos sons, cheiros, imagens, gestos e texturas. Depois o ato de engatinhar, os primeiros passos, a caminhada e a corrida. São avanços corpóreos que o levam a interagir com o espaço externo, combinando sua visão ao movimento.

A possibilidade de ir e vir, de se deslocar e experimentar o mundo exterior ao corpo, representa a autonomia e a liberdade, tanto que sua restrição simboliza uma das mais duras penalidades contra um ser humano, sendo utilizada no cárcere, por exemplo. Por outro lado, o movimento normalmente é visto como algo positivo, que deve ser estimulado. Os exercícios físicos e a prática esportiva são vistos como garantia de uma melhor qualidade de vida, já que, a partir do desenvolvimento industrial e tecnológico, a modernização dos trabalhos mecânicos reduziu a participação braçal no trabalho. Também foram alterados hábitos como caminhar, dirigir e cozinhar; hoje há escadas rolantes, carros, elevadores, controles remotos, comida congelada, industrializada, além do crescente costume de se comer fora de casa. Aos poucos, o sedentarismo vem se transformando numa marca importante da modernidade, carregando mazelas como a obesidade, que atinge inclusive as crianças.

Nesse sentido, é compreensível porque as pessoas buscam atividades físicas – é cada vez mais comum de serem vistas em espaços públicos abertos ou em academias especializadas. Somado ao aumento da expectativa de vida, há o desejo de se viver com mais saúde e sanidade. Assim, verificamos o culto ao corpo e a busca pelo organismo sadio e longe dos efeitos do envelhecimento. As modalidades esportivas exploram os limites da velocidade, vê-se a popularização das corridas praticadas por atletas e, também, cada vez mais, por amadores. A tecnologia, inserida no âmbito esportivo, potencializa a ampliação da velocidade através de inovações nos uniformes, equipamentos etc.

Nas artes, o movimento é utilizado como um elemento expressivo. Na dança, por exemplo, se percebe com mais facilidade através da combinação entre gestos, posturas, ritmos, sempre no intuito de contar histórias e sensibilizar. Várias áreas dentro da saúde também estudam e se dedicam ao movimento humano, como a educação física, a fonoaudiologia, a fisioterapia e a medicina. Dentro desta última, a neuromedicina, reunindo engenheiros e médicos, lança seus esforços na criação de equipamentos e próteses de alta tecnologia. Tais criações permitem controle dos movimentos do corpo via chips, sensores e softwares desenvolvidos.

Muitas vezes tais artefatos atuam como extensão do corpo humano, fazendo rememorar o pensamento de McLuhan (1971). De acordo com Santaella (2004), os dualismos representados pelo significado de homem e máquina, real e virtual, material e imaterial e

carnal e espiritual tendem a serem enxergados de modo mais amalgamado, fundindo mobilidades distintas.

De acordo com André Lemos (2009), a proposta de uma Cultura da Mobilidade é identificada através de três tipos de mobilidade distintos. A mobilidade física é a que se relaciona ao deslocamento de pessoas e objetos pelo mundo físico, geográfico, localizável. A mobilidade virtual-informacional se relaciona com a lógica do fluxo informacional atual e se faz a partir do uso das tecnologias da informação e comunicação, possibilitando o acesso a diversas localidades sem o deslocamento físico. Já a mobilidade do pensamento é utilizada pelo ser humano via sua imaginação, podendo acessar diferentes locais no mundo interior.

Apesar de apresentarem perfis e modos distintos, as mobilidades apresentadas acima se somam e se fundem cada vez mais. Os espaços de deslocamento propiciam ações envolvendo mobilidade distintas, da mesma forma que um ser humano em si pode concentrar deslocamentos distintos. O universo sócio-técnico atual propicia e estimula esse contexto. Por exemplo, uma pessoa pode, enquanto se desloca num transporte público (mobilidade física), usar dispositivos móveis (mobilidade informacional-virtual) e atingir no pensamento lugares e situações longes dos quais está vivenciando (mobilidade do pensamento). Dessa forma, percebe-se que os tipos de mobilidade se amplificam e ganham particularidades nos tempos atuais ao mesmo tempo em que se cruzam a partir das práticas que se faz no cotidiano.

A mobilidade enquanto fenômeno pode ser entendida como a possibilidade de movimento, que significa se locomover de um ponto a outro. Na física, a mobilidade se relaciona com o conceito de espaço, tempo, velocidade e sentido. Já na filosofia, desde o século VI a.C., os gregos já discutiam o movimento, segundo Oriolo (2012). Aristóteles, baseando-se no ser e na sua potencia, considerou que o movimento representa a passagem da potência ao ato, numa semente que se transforma numa planta, que dá frutos, que amadurecem e daí por diante. Todo ser carrega potencialidades virtuais de transformação via movimento de causa externa.

Tal noção de que as coisas se encontram naturalmente em repouso e possuem movimentações potenciais ativadas por fatores externos perdurou até o século XVII, quando Galileu e Newton trouxeram novas definições a respeito do movimento. Galileu considerou que o estado natural das coisas seria o de movimento, e Newton, através de comprovações objetivas, afirmava que não há um padrão único de inércia, sendo a posição de observação de um fenômeno sempre relativa, e não absoluta.

Para superar a dificuldade que as propostas de Newton apresentavam, quando aplicadas em objetos que se movem na velocidade da luz ou próximo dela, a Teoria da Relatividade de Einstein, já no começo do século XX, apresentou um novo paradigma. Segundo o cientista, nada pode se movimentar com mais velocidade do que a luz. De acordo com Hawking (1988), esta teoria revolucionou nossos conceitos de tempo e espaço. A partir de então, fecha-se a ideia do tempo absoluto. Observadores em posições diferentes chegarão a resultados distintos sobre o mesmo fenômeno. Da mesma forma, nenhuma medida estará mais correta que outra, todas, em certo nível estão interligadas.

Tais considerações da ciência, sobretudo da física, contribuem com a noção de que as definições espaço-temporais obedecem à posição dos observadores. Isso também pode ser estendido para questões de mobilidade que atingem as ciências sociais. Atores sociais em diferentes posições adquirem visões diferentes sobre o mesmo fenômeno. Ou seja, além de medidas, há muito mais elementos em jogo, e boa parte deles envolve o sentido.

2.1.1 A história carrega a mobilidade

Trazendo um pouco a discussão da mobilidade e suas características ao longo da história, é possível perceber que estas estão relacionadas ao desenvolvimento das sociedades. As primeiras comunidades humanas eram nômades, de acordo com Standage (2010) e se moviam no território em busca de locais com alimentos e animais disponíveis para o trabalho. Gradativamente, os comportamentos foram ficando mais sedentários. Na Idade Média, por exemplo, a sociedade feudal apresentava movimentações limitadas, muito em função da lealdade à terra e ao senhor feudal. Ter mobilidade, segundo Crasswell (2006), naquele período representava viver sempre à margem, como menestréis errantes, trovadores, representantes de cruzadas ou peregrinos.

Já no século XVI, com a necessidade de se comercializar produtos entre as cidades, que emergiam, a mobilidade é despertada. Assim, há o desenvolvimento das grandes expedições marítimas, sendo a mobilidade, pela primeira vez, associada com um estilo de vida urbano. Bem depois, já a partir da ampliação do comércio e dos grandes êxodos rurais, surge o hábito de pessoas viajarem para conhecer lugares que poderiam lhes enriquecer culturalmente, sobretudo na Europa. A partir da Revolução Industrial, as máquinas representaram a dessincronização entre tempos (técnico e humano). Principalmente com o desenvolvimento do sistema ferroviário, a ideia de grandes distâncias foi relativizada. Estes

grandes deslocamentos, somados ao funcionamento padronizado dos horários, despertou a criação dos fusos em escala global.

No século XX, o desenvolvimento do automóvel representou a ideia de individualidade em oposição à estática do lar. Logo, tornou-se um símbolo de liberdade e personalidade, diferente da lógica dos transportes coletivos, ampliando possibilidades e limitações, conjugando o espaço privado (interior) e o espaço público na interação com todo o sistema viário que envolve diversos outros veículos. Tudo isso somado à possibilidade de hibridização com outros meios de comunicação (TV, celular, GPS, multimídia, etc.).

A mobilidade nas grandes cidades reforça o conflito entre soluções para o transporte coletivo e solidário em oposição ao individual, revelando tensões entre o público e o privado. Este é um dos cenários de grande concentração e movimentação nos tempos atuais. Há também as migrações entre países, sobretudo em busca de melhores condições de vida, e os movimentos que se repetiram ao longo da história entre antigas colônias e países colonizadores, proporcionando um ambiente culturalmente híbrido, como é o caso do Brasil.

É explícito, considerando todo o processo histórico e a evolução das tecnologias, que a conectividade a partir dos meios contemporâneos transformou as possibilidades de mobilidade. Como afirma Urry (2007), as paisagens da sociedade atual são formadas através da rede de máquinas, organizações, atores, textos e imagens que constituem os nodos onde ocorrem os fluxos. Em algumas paisagens há fluxos enormes, em outras nem tanto, tornando a situação desigual e conflitante. As redes e fluxos ocorrem com cada vez mais volume numa sociedade conectada e móvel, em territórios dinâmicos e efêmeros condicionantes e condicionados a uma sociedade em rede.

2.2 A evolução dos dispositivos móveis

Com a popularização da internet e sua utilização, sobretudo a partir dos dispositivos móveis, transformações sociais seguem em curso. A comunicação móvel participa de uma cultura fundamentalmente pautada na interatividade, ubiquidade e conectividade. Não só indivíduos, mas também organizações atuam a partir dos recursos de internet móvel. Os dispositivos móveis se inserem no que André Lemos (2007) chama de conjunto de dispositivos microeletrônicos e o processamento automático da informação. Neste grupo estão os smartphones, tablets, computadores e a internet, redes wi-fi, *bluetooth*, TV digital, etc.

Pode se definir dispositivos móveis como aparelhos de tecnologia digital capazes de armazenar e processar dados e de serem levados para qualquer lugar por possuírem um tamanho pequeno, de fácil locomoção. Estes dispositivos funcionam como computadores móveis e são constituídos por um pequeno écran⁵ (output) e um teclado em miniatura, tendo nos aparelhos atuais a fusão desses dois elementos e a formação de um écran tátil (*touchscreen*).

Jones e Marsden (2006) acreditam que os dispositivos móveis podem ser reconhecidos através de características que levam em conta as suas funções comunicativas – como, por exemplo, a troca de mensagens multimídia – mas também suas características físicas, como o tamanho, o design e disposições técnicas, tela, teclado, etc. Dentre os dispositivos mais comuns estão os PDA's (Personal Digital Assistant), os celulares, smartphones, consoles portáteis, televisores portáteis, aparelhos GPS (Sistema de Posicionamento Global), além de computadores móveis, como notebooks e tablets.

Além da possibilidade de um indivíduo se deslocar para qualquer local transportando e utilizando seus dispositivos, a forma como estes conseguem agregar diversas funcionalidades, antes atribuídas a diferentes equipamentos, também merece destaque na força de sua popularização. Num único aparelho é possível ter acesso a telefone, calculadora, alarme, GPS, câmera, *player* de música, além da infinidade de outros aplicativos das mais remotas áreas que também podem ser encontrados e baixados facilmente. Talvez seja mais difícil encontrar os limites para a utilização desses suportes.

Um dos fatores intrínsecos ao desenvolvimento dos dispositivos móveis e das novas práticas sociais decorrentes é o entretenimento, além obviamente, da comunicação e da informação, que constituem os pilares de sua concepção. Principalmente sob a visão comercial, o entretenimento representa uma importante fatia do universo midiático, abastecendo mercados de tecnologia e de serviços, passando pelo mercado dos games, audiovisual, e pelas dinâmicas de redes sociais, que cada vez mais se apresentam como espaços de produção e consumo de todo o tipo de conteúdo.

Até o atual estado de desenvolvimento dos dispositivos móveis, mudanças sociais somaram-se aos avanços tecnológicos, impulsionando o processo. Com o propósito de tornar a comunicação mais fácil, rápida e eficiente, os dispositivos móveis foram produto de muito investimento e criatividade nas áreas da computação e da telefonia móvel.

⁵ Écran diz respeito ao quadro ou tela onde podem ser projetadas as imagens. No caso dos dispositivos móveis, sobretudo os mais modernos, o écran tátil permite a interação através do toque.

2.2.1 Telefonia móvel

De acordo com a revista Techtudo (2011), a primeira proposta de telefonia móvel se deu através de um experimento da Ericsson em 1947, dois anos depois do final da segunda grande guerra. Na época, a tecnologia não permitiu que o invento tivesse sucesso, mas em 1956, o modelo Ericsson MTA (Mobile Telephony A) se tornou o primeiro do gênero a ser comercializado. O aparelho tinha o peso de 40 Kg e possibilitava seu transporte no porta-malas de carros como acessório para os carros esportivos mais sofisticados.

Já em 1973, de acordo com o site Techtudo (2012), após mais de 15 anos de pesquisas e U\$100 milhões de investimentos, a Motorola testou o primeiro modelo de telefone móvel e portátil, o protótipo DynaTAC. Mas só dez anos mais tarde, em 1983, o Motorola DynaTAC 8000X foi o primeiro aparelho celular a se tornar comercial. O modelo, que pesava 1 kg e tinha 25 cm de comprimento e 7 cm de largura, representou um avanço de extrema importância para o universo da telefonia.



Figura 1 – Motorola DynaTAC. Fonte: Techtudo (2014).

Já nos anos 90, a segunda geração de celulares (2G) ajudou a introduzir a tecnologia de rede digital. Como afirma Abreu (2005), os novos modelos traziam grandes avanços em relação aos protótipos das décadas passadas, além de terem tamanhos e pesos mais adequados ao uso cotidiano. Ainda nesta década, os aparelhos conquistaram a possibilidade de troca de mensagens de textos (poucos caracteres, sem acentos ou caracteres especiais) e já possuíam

teclado alfanumérico, permitindo também a utilização de letras. Estes aparelhos traziam campainhas padronizadas, mas aos poucos as operadoras passaram a oferecer os toques monofônicos e depois polifônicos, permitindo até a personalização.

A incorporação de um sistema de cores no display dos aparelhos também representou um grande avanço nas suas formas de comunicação. Até 1998, nenhum dispositivo telefônico possuía este recurso, eram monocromáticos e, quando muito, traziam escala de cinza. De acordo com o Olhar Digital (2014), o Siemens S10 foi o primeiro modelo a trazer cores, depois disso surgiram outros aparelhos com 4 mil, 64 mil e 256 mil cores.



Figura 2 – Siemens S10. Fonte: Olhar Digital (2014).

Em paralelo aos desenvolvimentos já apresentados, a rede GSM surgia na Finlândia, garantindo melhorias na qualidade de transmissão de voz, diminuindo os custos de manutenção e massificando a presença dos celulares em todo o mundo. A partir da introdução do sistema de cores nos displays, logo a possibilidade de se trocar mensagens multimídia começou a se concretizar. Este serviço (MMS) evoluiu gradativamente até suportar o envio de vídeos, funcionando praticamente com um e-mail. Aos poucos a telefonia e a internet começavam a dialogar.

Com o serviço de internet operando nos celulares (WAP), os portais passaram a desenvolver páginas próprias para consumo nos aparelhos, trazendo conteúdos reduzidos, gráficos menores e com menos detalhes do que as páginas para computador. A geração que sucedeu esses avanços trouxe um significativo aumento na velocidade de acesso à internet. A câmera acoplada ao celular, e posteriormente a câmera integrada, demonstraram o forte papel que a imagem teria na relação. Soma-se também a função MP3 Player, que também consolidou a ferramenta como um equipamento multiuso, carregado de informações cada vez mais afetivas e personalizadas (músicas, fotos, vídeos e mensagens).

Com todos os recursos que se somaram, o conceito de celular aos poucos foi sendo substituído por smartphone. Este termo refere-se ao fato de os aparelhos passarem a utilizar sistema operacional, além claro, de novas funcionalidades. Nesse momento é incorporada a função *bluetooth*, uma memória interna com espaço para armazenamento (ou também abertura para cartão de memória), câmeras com qualidade superior (mínimo de 2MP), reprodução de arquivos de diferentes formatos através de *codecs*, e conexão com redes de internet sem fio (wi-fi).

A terceira geração dos aparelhos de telefonia móvel trouxe os principais recursos utilizados atualmente, como a vídeo chamada, a conexão em alta velocidade, economia de energia, TV Digital, memórias expandidas, além das telas de maiores tamanhos e resoluções, o que representou um passo essencial para o consumo audiovisual. Há também, nessa fase, para o consumo audiovisual a substituição dos teclados (QWERT) pelo sistema touchscreen, permitindo com o toque dos dedos a manipulação dos ícones e caracteres disponíveis na tela. A última geração de telefonia móvel carregou a possibilidade de utilização do protocolo IP, compatível com as redes de computador. Além disso, navegam pela internet com velocidades dez vezes superiores aos suportes da geração anterior.



Figura 3 – Primeiro modelo do Iphone, o 2G. Fonte: Techtudo (2014).

2.2.2 Sistemas computacionais móveis

Em paralelo a todos os esforços para construção e desenvolvimento da telefonia móvel pelo mundo, a computação móvel também surge como uma grande frente responsável pela

concepção dos dispositivos móveis. Os sistemas computacionais móveis são constituídos por aparelhos e softwares que carregam a possibilidade de serem deslocados e utilizados durante o trajeto.

Tendo a mobilidade como um recurso, esses sistemas apresentam particularidades no seu uso em comparação com os computadores comuns. Uma questão básica diz respeito à energia: já que não estão fixos em um local, possuem monitoramento de energia e prevenção da perda de dados, em caso de alguma pane elétrica. Possuem também armazenamento de dados local e/ou remoto através de conexão de redes sem fio, além da possibilidade de sincronizar informação com outros sistemas.

Dentro do campo dos dispositivos móveis, o primeiro aparelho relacionado com a computação móvel foi lançado em 1992, de acordo com informações do Tecmundo (2014). O handheld da Apple de nome Newton Message PAD, continha 1MB de memória total e sua capacidade de transmissão de dados girava numa velocidade de 38,5 Kbps. Já com uma tela *touchscreen*, o modelo não conseguiu se popularizar devido ao preço elevado, além do peso e tamanho grandes, comprometendo sua usabilidade.



Figura 4 – Newton Message PAD, da Apple. Fonte: Tecmundo (2010).

Quatro anos mais tarde, em 1996, a U.S. Robotics (fabricante de placas fax-modem) lançou o Palm Pilot 1000 e 5000. Estes aparelhos foram rapidamente aderidos pelo público, conseguindo atingir 80% do mercado mundial do segmento. No mesmo ano a Microsoft iniciou a produção do sistema operacional Windows CE 1.0, adotado pelos suportes NEC

MobilePro 200 e Casio A-10. A empresa continuou insistindo no segmento e lançou, mais tarde, o Windows CE 2.0 e 3.0, mas nenhuma das versões conquistou a aceitação dos usuários. Só a partir de 200 a empresa colheu êxitos com a computação móvel, sobretudo com o lançamento do sistema Pocket PC 2000, que era utilizado em aparelhos como o HP Jornada e o CompaqIpaq.

Em 1998 foi fundada a Symbian, formada a partir da união de duas grandes empresas fabricantes de celulares do mundo, a Nokia e a PSION. A maior contribuição da Symbian para o mercado dos dispositivos móveis foi a criação do sistema operacional “Symbian OS”, desenvolvidos para aparelhos celulares e handhelds, de acordo com os interesses da Nokia.

A concepção do tablet, que se tornou um suporte e conceito computacional na contemporaneidade, se deu a partir dos anos 2000 através dos esforços da Microsoft. Porém, bem antes disso, ainda em 1968, Alan Kay criou o Dynabook, um computador portátil produzido para crianças, capaz de registrar 500 páginas de texto ou áudio. Já em 1989, a Grid Systems criou o GRiDpad Pen Computer, sendo considerado por muitos a maior inspiração para os tablets atuais, já com um processador de 20MHz, embora pesasse cerca de 2 Kg e necessitasse de uma caneta para realizar sua operação.



Figura 5 – GRiDpad Pen Computer, lançado em 1989. Fonte: Tecmundo (2010).

Depois das inovações apresentadas acima, empresas como a Microsoft, a Nokia e a Samsung fomentaram o desenvolvimento de novos aparelhos e abriram espaço para o modelo que se consagrou e se tornou referência na atualidade, o Ipad. Lançado pela Apple em 2010, esta ferramenta conta com um design arrojado em relação aos demais, inspirado em estéticas futuristas, possui tela com 10 polegadas sensível ao toque e conta com os mais importantes recursos presentes nos computadores e smartphones construídos pela Apple.



Figura 6 – Primeiro modelo do Ipad. Fonte: Techtudo (2013).

Todo esse processo evolutivo ocorre paralelamente e em função de mudanças de ordem mercadológica e sociais. Há uma busca mútua entre os desenvolvedores de dispositivos e os de web para tornar os avanços cada vez mais alinhados, adequando os suportes às demandas sociais de consumo. Nesse sentido, as plataformas de redes sociais, como Facebook, Twitter, YouTube, Instagram e WhatsApp, por exemplo, são desenvolvidas, integradas aos dispositivos e constantemente renovadas, enquanto aplicação.

A forte ligação entre dispositivo e utilizador, em contacto físico durante a maior parte do dia, permite igualmente a personalização da informação em função do contexto geográfico e social: as características técnicas destes aparelhos possibilitam a distribuição de conteúdos de interesse no local onde se encontra o utilizador, podendo ainda ser distribuídos num formato (texto, som, vídeo) apropriado à situação. As possibilidades de combinação destas opções com a oferta de conteúdos hipermultimediáticos imersivos são de tal forma vastas que é possível encontrar infinitas formas de oferecer informação personalizada (CANAVILHAS, 2012, p. 16).

De acordo com Lévy (1999), as tecnologias de comunicação móvel se somam a tantas outras concebidas nas últimas décadas e que contribuíram, com toda a dinâmica que carregam, para a passagem de um ambiente analógico ao digital, do físico ao virtual. Há, nesse sentido, uma sensação constante de fluidez e mutação em alta velocidade. É esta velocidade que consegue explicar o sentimento de impacto, de exterioridade e de estranheza que surge sempre quando se tenta compreender a movimentação contemporânea das técnicas.

2.3 A experiência móvel a partir do fenômeno da observação

Após toda a apresentação da evolução técnica dos dispositivos móveis, percebe-se que além de ampliação das características funcionais relacionadas a comunicação interpessoal, o caráter midiático foi se incorporando ao longo do tempo através de recursos técnicos presentes nos suportes. Nesse sentido, com o processo de convergência, estes dispositivos se transformaram em ferramentas próprias para a distribuição e experimentação de conteúdos, dos mais diversos tipos.

A partir da incorporação das câmeras, e do compartilhamento dos conteúdos em rede, além da facilidade no acesso a plataformas de vídeo (Youtube, Vimeo, Netflix e hoje até mesmo as redes sociais, que já agregaram os recursos de vídeo), os dispositivos móveis caminharam para se tornar uma forte ferramenta audiovisual. Enquanto dispositivos que são, com todas as suas particularidades sócio-técnicas, representam um caminho ainda em construção no tocante ao audiovisual, embora já possa carregar experiências exitosas e produtos cada vez mais bem apropriados.

Assistir ou interagir com um conteúdo audiovisual num dispositivo móvel é e deve ser diferente de qualquer outro dispositivo, como a televisão e o cinema. Arlindo Machado (1988) afirma que sendo uma tela menor, há a necessidade de se colocar menos informação, contanto com o perigo de que uma imagem demasiado abundante se perca nas chuvas de linhas de varredura. A abordagem para o audiovisual direcionado a estes suportes constitui um novo olhar para uma nova moldura. Como aponta Aumont (2005), a moldura dá forma a imagem. Assim, estando emoldurada de determinada maneira, uma imagem deve ser compreendida e assimilada de modo correspondente a sua moldura. “De fato, a moldura aparece mais ou menos como uma abertura que dá acesso ao mundo imaginário, à diegese figurada pela imagem. Reconhece-se a célebre metáfora da moldura como ‘janela aberta para o mundo’” (AUMONT, 2005, p. 157).

2.3.1 O fenômeno da observação

A primeira grande consideração trazida por Crary (2012) em relação ao modo como a observação se dá diz respeito ao papel que a subjetividade corpórea do observador desempenha no processo. Depois de muito tempo excluída do conceito de câmara escura, a subjetividade passa a ser o lugar onde se funda a possibilidade do observador, que, através de

toda contingência do corpo humano, condiciona a forma como percebe e interpreta as imagens.

Para tornar mais evidentes tais considerações, o autor faz uso de reflexões propostas pela teoria das cores de Goethe. Em um dos exemplos, ele sugere que o observador olhe fixamente para um objeto de cor viva e que seja retirado de seu campo de visão após algum tempo. Feito isto, o espectro de outra cor se tornará visível em uma superfície branca. Tal espectro surge de uma imagem originada e pertencente ao olho e não ao objeto. O paradigma da câmara escura como sistema óptico e figura epistemológica, tendo a distinção entre o espaço interno e externo como fundamental para seu funcionamento, é então quebrado.

Para Kant, de acordo com a reflexão proposta na *Crítica da Razão Pura*, a “revolução copernicana” promove uma mudança no ponto de vista e no modo como as coisas são dadas e representadas. Os objetos, enquanto fenômenos, são regulados pelo modo e capacidade de representação dos sujeitos. De acordo com Foucault, também incorporado por Crary (2012), a história no século XVIII não passa da nomeação do que é visível. O período clássico era orientado por uma observação imposta pelas próprias coisas, lógica totalmente distinta da epistemologia kantiana, centrada no poder da subjetividade.

O que Foucault chama de “o limiar de nossa modernidade”, quando o modelo da câmara escura é substituído por uma observação subjetiva, representa uma série de modificações de pensamento que nortearam a forma como funciona o conhecimento, de forma mais ampla. O homem e sua constituição anatomofisiológica são colocados no centro das discussões sobre a percepção. Para aproximar tais dinâmicas epistemológicas das reflexões a respeito do corpo humano e suas propriedades, Crary (2012) traz pensamentos de Maine de Biran, que considerava a atividade do corpo uma pré-condição de subjetividade. O corpo atua através de vários sistemas conectados e dependentes. Um exemplo óbvio é a percepção visual, que depende dos movimentos musculares do olho, do esforço para focalizar e manter as pálpebras abertas. Dessa forma, para cada observação há diversas atividades que se conectam e determinam seu modo de ocorrência, todas dependentes das condições fisiológicas de funcionamento, concebendo uma fusão entre o mundo interior e exterior. Objeto e observador se misturam e formam um campo de visão único.

Na tentativa de equilibrar o pensamento a respeito do subjetivo e do fisiológico, fugindo da visão puramente idealista de Kant, Crary traz à tona reflexões de Schopenhauer e seu diálogo com as ideias de Xavier Bichat, que traz conclusões fisiológicas relevantes complementando as discussões mais filosóficas. Uma delas é a de que, assim como a morte se

dá de modo fragmentado, através de diferentes órgãos e sistemas, a vida também é um evento múltiplo, descentralizado. Tal pensamento foi determinante para os estudos avançarem na perspectiva do corpo fracionado, composto por diversos sistemas e funções específicas, sendo a visão uma dessas.

Após toda a discussão e os avanços que ocorreram na medicina no sentido da especificidade dos órgãos, sistemas e a ideia de evolução da percepção para o campo do sensorio, a visão do belo e do feio, ou qualquer outra classificação estética, começa a ser entendida como um fenômeno cerebral. Sendo assim, envolve forma, tamanho e estímulo das atividades do cérebro. Outras áreas também evoluíram seus estudos, como no caso da física, que então passou considerar a teoria ondulatória, afastando-se de uma noção de propagação retilínea e uniforme dos raios de luz e observando a luz como um fenômeno de incidência transversal. Neste momento, a fisiologia e a física se aproximam e dominam o que se pode compreender como o fenômeno da visão.

Ao longo do século XIX, estudos sobre a pós-imagem se expandiram entre diversas áreas da atividade científica. Daí se sucederam diversos outros estudos sobre a duração destas imagens, por quais mudanças passavam e sob quais condições atuavam. As pesquisas de Purkinje transformaram a superfície do olho num campo repleto de informações estatísticas. Ele mapeou a retina de acordo com os diferentes tons de cor conforme a área ocular que atingem, descreveu a área de visibilidade e quantificou a diferença entre visão direta e indireta. O olho é então percebido pela ciência como um terreno que produz imagens com zonas variáveis de eficiência e aptidão em relação ao condicionamento do corpo, do objeto de observação e do tempo-espaço que orienta.

Todos os esforços para a compreensão das pós-imagens⁶ a partir das evoluções científicas de ordem fisiológica conduziram a uma série de experimentos no século XIX que desenvolveram técnicas e aparelhos ópticos. A princípio, tinham o objetivo de proporcionar a observação científica, mas muitos deles se transformaram em ferramentas de entretenimento popular. Pautavam-se na ideia de que a percepção não era instantânea e de que havia uma separação entre olho e objeto.

Entre diversos experimentos que atravessaram o século XIX se destacam o taumatópio, fenacístoscópio, o zootrópio e o caleidoscópio. Todos eles posicionavam o observador em relação ao objeto e às propriedades espaço-temporais a que cada dispositivo

⁶ Conceito discutido por Goethe em *Doutrina das Cores*, a pós-imagem refere-se à presença da sensação na ausência de um estímulo.

está condicionado. As pós-imagens em movimentos sequenciais despertavam no observador uma visão e um sentido criado a partir de sua experiência estética.

Muito do desenvolvimento de alguns desses dispositivos se confunde com a história que desencadeou a fotografia e, posteriormente, a produção cinematográfica, sobretudo o estereoscópio, que ressalta a característica binocular da visão e a forma como ela é determinada pela convergência dos eixos ópticos de cada olho. Dentro dessa lógica, a experiência perceptiva é um produto da apreensão das diferenças de cada eixo, gerando um campo comum de visualização. Apesar do aparente efeito de real que a técnica impõe, Crary (2012) faz questão de relatar as experiências de Wheatstone e Brewster para ressaltar que a visão de uma paisagem, por exemplo, não é construída através de uma simples combinação ou sobreposição das imagens de cada eixo, mas resultam do movimento dos eixos, quando sucessões rápidas permitem a percepção de pontos semelhantes.

Respeitando os devidos períodos históricos, as características técnicas e funcionais de cada situação e as diferenças que envolvem os dispositivos, pode-se traçar um paralelo entre a construção da visão em um estereoscópio, por exemplo, e em um dispositivo cinematográfico, televisivo, ou mesmo o recente dispositivo móvel e seu modo de fruição audiovisual. A ideia de complementaridade se faz presente em todos os casos. A percepção e a construção de uma imagem é um somatório de capacidades do aparelho ocular do observador, da disposição do objeto e dos movimentos e propriedades espaço-temporais que envolvem todo o processo. Pode-se usar como exemplo a apreensão de imagens em telas digitais. Mesmo fragmentadas pela pixelização, o olho humano e o objeto negociam o produto em imagem que será visualizado no processo de observação. O olho busca equilibrar as deficiências que a tecnologia não consegue reproduzir em sua tentativa de representar ou simular o real e a plataforma completa o sentido da imagem que o olho cria através de sua materialidade e disposição física, estrutural.

A tentativa de representação do real ocorre a partir de operações miméticas realizadas nas interações entre humanos e máquinas. De acordo com Baudrillard (1996), o real na modernidade deixa de ser o que existe e se torna aquilo que é possível ser reproduzido de modo equivalente. Nesse sentido, os simulacros são signos sem vínculo com o real, que assumem protagonismo perante o real por sua exuberância e disposição em todos os meios.

A imagem se distancia de uma cópia da realidade, e isso se dá cada vez mais no digital. De acordo com Machado (1997) a imagem vai se constituindo num artifício para simulação de algo a que não se tem acesso direto. A representação abre um espaço contínuo e

dinâmico para a produção de novos sentidos, tendo na mediação uma das principais vertentes de materialização. Nesse sentido, a imagem na contemporaneidade, em qualquer dispositivo ou forma que venha a tomar, é um produto de uma construção técnica e subjetiva com a missão de representar e simular.

Em relação aos dispositivos móveis e a forma de consumir imagens através do audiovisual, cabe entender primeiramente que a constituição desses espaços de fruição é atravessada pela ubiquidade e pela mobilidade. Como se fossem pequenas janelas da vida corrida cotidiana, os celulares se tornam para os usuários, de acordo com Beiguelman (2005), mecanismos de adequação do usuário a contextos urbanos de intensos fluxos de informação “onde o leitor/interator está sempre envolvido em mais de uma atividade, relacionando-se com mais de um dispositivo e desempenhando tarefas múltiplas e não correlatas” (BEIGUELMAN, 2005, p. 158). Assim, percebendo novas conjunturas espaço-temporais e dispondo de ferramentas técnicas híbridas que acumulam dados de informação de inúmeras características e aplicações, relaciona-se de uma maneira diferente com o usuário ou observador, já que se trata de imagens visuais. São novas negociações entre o corpóreo e as objetivações através dos dispositivos, são novos sentidos a serem produzidos e interpretados, são outras maneiras de representação.

3 UMA NOVA ABORDAGEM SEMIÓTICA REVELA OUTROS SENTIDOS

Após todas as discussões sobre o cenário de mídia contemporâneo, suas tecnologias e seus fenômenos recorrentes, faz-se necessária uma explanação dos principais preceitos teórico-metodológicos que nortearão esta pesquisa. Nesse sentido, a sociosemiótica, pautada no pensamento do francês Eric Landowski, foi definida como a abordagem que envolverá as discussões mais analíticas sobre Shield 5.

Com uma proposta mais racional no embate epistemológico entre Comunicação e Semiótica, o pensamento de Landowski surge para congregiar mais do que para afastar. Aproximando-se das ideias de Muniz Sodré, Landowski (2016) entende como importante o reajuste na noção de comunicação. De comunicativo, trata-se de passar a comunicacional. Na visão do comunicativo, a comunicação é reduzida a um processo transferencial de informações realizado através de algum instrumento de mídia (jornal, rádio, televisão, internet). Já no comunicacional não se tem um conceito dado pelo bom senso, é preciso sua construção. Para isso é necessário apresentar a lógica da mediação.

Entende-se por mediação, de acordo com Landowski (2016), o funcionamento articulado da mídia com as instituições tradicionais. Sodré (2006) afirma que a mediação não é capaz de definir o que é comunicação, porém trata-se do objeto por excelência de um pensamento da comunicação social na atualidade, sobretudo por carregar a ideia de mutação baseada no funcionamento das tecnologias da comunicação. Tal mutação, que anuncia o surgimento de uma nova cultura enraizada pelas tecnologias da informação, torna obsoleta a perspectiva anterior e pede passagem para a epistemologia comunicacional. Diante do que Sodré (2006) relata como o “bios virtual”, esfera na qual a atualidade está imersa sensorialmente, é necessário ultrapassar os limites das ciências sociais e humanas tradicionais, promovendo outra forma de conhecimento baseada na compreensão e na problematização de fluxos e de contingências, abandonando as constantes e os teoremas que engessam o pensar.

A partir desta nova ordem apontada por Sodré (2006), a semiótica ocupa um lugar central no processo. Landowski (2016) reforça que o que bloqueou as reflexões sobre o papel da semiótica não foi sua concepção teórica, mas a forma como as gerações dos anos 70 e 80, ancoradas na sistematização da semiótica greimasiana, transformaram-se numa espécie de guardião do “adquirido”, convertendo o hipotético e/ou problemático em ortodoxia estandardizada. Dentro desta lógica, as teorias elaboradas na época ganharam a ideia errônea

de uma ciência acabada capaz de resolver todos os problemas posteriores, sem caber qualquer tipo de reformulação ou acréscimo.

Na contramão dessa estandardização está uma lógica pautada na liberdade e na compreensão, arriscada e de caráter transgressivo. Liberada da mística do texto, pretende dar conta da apreensão do sentido pelos sujeitos. Sentido este decorrente da presença imediata e sensível ao mundo, ao outro e a si mesmo. Entretanto, ir de encontro às ambivalências do vivido, às modulações do sentido, não indica a desistência da busca pela inteligibilidade para cair no impressionismo. Aqui cabe dar conta, semioticamente, da inteligibilidade do sensível, da mesma forma que abordar sensivelmente o inteligível. Numa oposição à unilateralidade da conceituação da significação como objeto da semiótica textual estandar, a nova fase sugere e enfatiza a pluralidade dos regimes de produção de sentido. Desse modo, a problematização que Sodr  prop e sobre a emerg ncia do comunicacional se assemelha em diversos aspectos aos projetos semi ticos de Landowski:

Mas ao passo que Sodr  apresenta sua proposta como uma substitui o de paradigmas, como uma ruptura epistemol gica radical, nossa visada   mais dial tica. N o proclamamos o fim de uma Semi tica,   qual deveria suceder outra, diferente por completo. Trata-se, quando muito, de relativizar o alcance da teoria dominante, de explicitar seus pressupostos antropol gicos e filos ficos e de complement -la na inten o de dar resposta a preocupa es novas. A Semi tica a favor da qual lidamos  , em suma, a face escondida da mesma lua, n o um astro novo no c u da Ci ncia (LANDOWSKI, 2016, p. 3).

O autor explica que n o tratar seu projeto como ruptura no campo da semi tica n o tem a ver com nostalgia em rela o  s problem ticas cl ssicas. A fenda existente e carente de preenchimento n o se deu ap s a morte de Greimas em 1992. Esta fenda j  existe desde a d cada de 50, quando a semi tica estrutural, que se opunha   semiologia da  poca, dispensou a ideia de signo enquanto unidade relevante, abandonando a problem tica do c digo, e se colocou como a teoria geral da signific o.

O paralelo entre o corte proposto por Sodr  e o nosso  , portanto, um pouco mais complexo do que parece. O que est  homolog vel ao comunicativo n o   a Semi tica greimasiana estandar,   a teoria do signo e do c digo de G. Mounin e L. Prieto, ou seja, a Semiologia dos anos 50. E o desdobramento homolog vel   perspectiva comunicacional   a teoria alargada que estamos construindo sob a denomina o de Sociossemi tica. A Semi tica estandar apresenta-se, neste quadro, como uma constru o de transi o. Se ela se situou desde o in cio al m do funcionalismo semiol gico, e se, agora, ela parece aqu m da id ia [sic] de uma Semi tica “n made”,   n o obstante a

partir dela, alicerçando-se nos seus princípios epistemológicos e mediante uma crítica metódica de seus pressupostos, que se tornou possível a refundação que propomos (LANDOWSKI, 2016, p. 3).

Fechine (2006) considera que os caminhos desta área de estudo partiram da semiótica dos discursos enunciados, correspondente à construção da arquitetura da disciplina. A partir dos anos 60/70, abre-se espaço para a semiótica das situações, que incorpora uma visão ampliada de texto, considerando o fazer dos sujeitos. Desta última, abrem-se caminhos, já nos anos 80, para o que se tenta consolidar na década seguinte como a semiótica das experiências sensíveis.

O início da semiótica se referenciou, sobretudo, da linguística. Assim, se desenvolveu a arquitetura conceitual da disciplina, que, baseada numa dimensão inteligível do sentido, descreve como se produz significado dentro de um percurso que vai do abstrato ao mais concreto, dentro de três níveis de próprios de análise. O primeiro nível aborda as questões profundas atreladas aos valores fundamentais incorporados, havendo depois o nível narrativo e o discursivo. Porém, de acordo com Fiorin (1984), o percurso gerativo de sentido é um “simulacro metodológico”, que se limita à produção e interpretação do significado, ainda que para isso leve em conta a sua expressão. Assim, a descrição desse percurso abre horizontes para a concepção da “gramática narrativa”. Este modelo tem o intuito de investigar exatamente as relações existentes entre sujeito e objeto.

Atualmente, após as diversas evoluções nas correntes de pensamento e nas formas técnicas de se comunicar, as reflexões convergem para o terreno da interação. Assim, as pesquisas existentes que se debruçam sobre as formas de interação articulam teorias relativas às condições de produção e apreensão de sentido, considerando os problemas de interpretação que permeiam o modo como o desenvolvimento e utilização das novas tecnologias transformam tais condições.

Esta nova forma de pensar a semiótica busca compreender uma espécie de sintaxe das operações sensíveis. O que deriva desta busca é a descrição do modo como a presença das coisas faz sentido. De acordo com Fechine (2006), este sentido se dá através da apreensão sensível de um objeto, ou pode ser o vivido oriundo da convocação sensória estimulada pela presença do objeto. Agora não se tem mais um sentido realizado, manifesto através da enunciação de um discurso, e sim um sentido em ato, construído na e em situação.

Rompe-se aqui com a forma dicotômica com que costumamos nos relacionar com o mundo – “uma por meio dos sentidos, mas sem sentido, e a outra com sentido, mas além dos sentidos” – assume-se o projeto de desenvolvimento

de uma semiótica das nossas próprias experiências sensíveis (FECHINE, 2006, p. 4).

De acordo com Fechine (2006) a inspiração fenomenológica de Landowski sugere um projeto semiótico capaz de investigar as experiências mais particulares dos usuários ou interagentes. Apesar de Landowski considerar toda a gramática narrativa decorrente do regime da junção, a autora destaca que o semioticista propõe pensar para além desta lógica.

Landowski se propõe a descrever essas relações não-mediadas, a partir do que ele denomina, por oposição à junção, de regime da união. Nesse tipo de regime, o sentido já não depende mais da circulação entre os actantes de qualquer valor proposto por um enunciado preexistente e a priori. Depende, ao contrário, da simples co-presença de um ao outro: um tipo de “manifestação direta” de um sujeito ao outro ou do sujeito ao objeto (objeto que se faz sujeito numa intercambialidade de papéis própria às convocações somático-sensoriais) (FECHINE, 2006, p. 7).

Considerando a interação como um conceito atuante em toda a história da semiótica greimasiana, Bueno (2010) afirma que o mesmo conceito foi colocado no centro das reflexões de Landowski. De acordo com Bueno (2010), Landowski sugere que:

[...] o sentido é simplesmente uno, ou seja, é preciso encarar a integração do somático e do sensível (a estesia) nas dimensões pertinentes da análise. Portanto, seu trabalho visa a incorporar a experiência sensível que, pelo próprio ato de experimentar em interação na própria interação, já faria sentido. [...] Nessa perspectiva, Landowski apresenta o objetivo de seu trabalho de reflexão: propor conceitos de tipo interativo que permitam descrever semioticamente o modo como o componente sensível interfere na apreensão do sentido em ato (BUENO, 2010, p. 23).

Considerando a sentença acima, é possível entender a semiótica como uma corrente de pensamento que mira suas análises no que ocorre fora e além de qualquer mediação já instituída. Fechine (2006) reforça que a semiótica passa a se ocupar dos sentidos anteriores às elaborações conceituais, anteriores à cognição. Há, nesse sentido, o deslocamento da semiótica dos discursos enunciados para os enunciadores, sendo capaz de discorrer sobre as experiências entre os sujeitos humanos, entre o sujeito e as coisas mesmas, ou entre o sujeito e o objeto, este agora colocado em posição de parceria e não mais de um meio.

Neste tipo de semiótica, os valores de sentido se dão através da relação “mesma entre os actantes e nas transformações que nele se operam tão somente por sua co-presença sensível, por uma espécie de corpo-a-corpo estético” (FECHINE, 2006, p. 5-6). Sem

necessariamente dispensar o modelo juntivo da gramática narrativa, este tipo de semiótica busca aquilo que passa diretamente ao outro nos momentos de interação, um sentido que se dá por uma espécie de contágio.

O social, enquanto produção de sentido, pode ser entendido como um resultado das práticas de construção, negociação e intercâmbio de sentido. O projeto sociosemiótico decorre da escolha de não privilegiar a descrição dos sistemas de produção e recepção dos signos, e de analisar os processos, compostos através das interações (entre sujeitos ou entre o mundo e os sujeitos).

3.1 Regimes de interação e de sentido

Em *Interações Arriscadas*, Landowski (2014) realiza uma descrição teórica a respeito da maneira como o sujeito constrói suas relações com o mundo, com o outro e consigo mesmo. Assim, propõe quatro grandes regimes de interação que se comunicam através das práticas sociais, ou mesmo dentro de uma delas. Todo o sistema formado considera deslocamentos e conjugações de um regime ao outro. A partir de dois grandes eixos que determinam a forma como os sujeitos agem uns sobre outros, o fazer ser e o fazer fazer relacionam-se diretamente com os regimes de programação e do acidente, bem como o da manipulação e do ajustamento.

Segundo Landowski (2014), o regime da programação é pautado na regularidade que os participantes da interação apresentam, considerando serem humanos ou não. Tal regime se baseia tanto nas qualidades físicas e biológicas dos actantes quanto nos condicionamentos socioculturais, levando em conta a ordem social e simbólica na qual estão inseridos. Nestas duas frentes, o sujeito e o objeto agem conforme uma dinâmica de comportamento determinado. Pautada na constância das relações entre os efeitos (ações, comportamentos) e seus determinantes, ela é garantida, como na física, por relações de causalidade ou através de coerções sociais que implicam regras, hábitos, rituais que ajudam a definir papéis fixos. Nesse sentido, programar (operar) é agir sobre um sistema ou forma preestabelecida. Numa narrativa, por exemplo, a figura de um soldado é sempre a de uma pessoa disposta ao combate, que carrega outros atributos simbólicos determinados propícios a sua ação. Assim, age regularmente dentro de sua programação.

Na programação, as formas de agir de sujeitos e objetos se dão em termos de interobjetividade e exterioridade. Quando ocorre o contrário e as ações decorrem da

intersubjetividade e da interioridade, pretendendo intervir (persuadir) na vida do outro, tem-se o regime da manipulação. Este advém da lógica de intervir em algum grau na vida interior do outro sujeito ou objeto, compreendendo um caráter persuasivo. A manipulação exige um sujeito que quer que o outro queira, e assim, dentro de suas capacidades de demonstrar os valores e vantagens, convencê-lo a fazer algo.

O modo com que um interagente pode influenciar o outro envolve a troca de objetos-valor. Ou seja, o sujeito é manipulado a partir de conteúdos postos em circulação pelo manipulador. Esta troca de mensagens e/ou simulacros, que pressupõe obrigatoriamente um contrato entre os sujeitos, faz parte de uma lógica transnacional que, de acordo com Landowski (2014), se relaciona com uma problemática cognitiva e econômica, sobretudo porque se baseia num contrato entre sujeitos, considerando as suas motivações.

Agregando a sensibilidade dentro das formas de interação entre actantes, Landowski (2014) afirma que o regime de ajustamento não contempla o contrato entre sujeitos para que um possa influenciar o outro. Agora, o contato é determinante: não se quer mais fazer com que o outro queira, mas fazer junto com ele. Todo o envolvimento entre sujeitos se dá como uma espécie de contágio, tendo a sensibilidade como uma imunidade e a sensação como um vírus. A interação não se pauta sob o fazer crer, mas sob o fazer sentir, sentir junto através desse contágio. O contágio explorado por Landowski se trata de um tipo de sentido caracterizado exatamente por ser sentido. Pode ser entendido como um procedimento básico ao qual são submetidos os interagentes, fazendo com que atuem uns sobre os outros, através do que são capazes de transmitir sensivelmente.

É por meio dessa presença contagiosa (uma emoção, um sentimento, uma sensação ou mesmo um tipo de intelecção) que se dá a sua mútua transformação de estado. Trata-se de uma transformação, porém, que não requer qualquer ação (ou seja, um agir): uma transformação que se dá a partir do ajustamento mesmo de um ao outro, que se identifica com a própria reciprocidade que se instaura nesse contato (FECHINE, 2016, p. 7).

O fazer junto não tem a ver com qualquer adaptação unilateral de um dos lados atuantes, como ocorre no regime da programação. Neste, para que se chegue a um fim, basta que um dos interagentes se apoie em determinadas definições preexistentes, estáveis e já conhecidas do comportamento do outro, fazendo se valer da conjuntura. No regime do ajustamento os interagentes não possuem comportamentos estáveis e previsíveis. Há uma dinâmica própria de cada sujeito, e justamente por não poder se adequar em definições preexistentes, não é possível ser enquadrado em papéis temáticos. Tudo ocorre para fazer

emergir pouco a pouco os papéis e comportamentos, fazendo com que, na condição de parceiros, descubram formas de realização mútuas, no momento. Landowski (2014) sugere que o ajustamento funciona como uma dança, mas não a dança ensaiada; trata-se de uma dança onde cada sujeito se realiza como dançarino no instante da ação, sentindo e aprendendo com o parceiro.

O regime do acidente trazido por Landowski (2014) é fundamentado pela probabilidade, imprevisibilidade e aleatoriedade. O autor coloca como extremo do acidente o regime da programação, onde o universo é totalmente ordenado e os comportamentos se baseiam em papéis fixos e determinados. O acidente é o cruzamento de dois percursos em que não se pode apontar regularidade nem intencionalidade. Desse modo, associa-se ao campo probabilístico possível, mas completamente incerto.

Dentro de uma visão interobjetiva, de acordo com Fechine (2006), associado ao puro risco, o acidente manifesta-se através da “co-incidência” e, em consequência, pela coincidência, como um esbarrão entre duas pessoas numa calçada. Por vezes se relaciona com as probabilidades matemáticas (o acaso “estatístico”) e as probabilidades míticas (o azar, a sorte, o acaso dos fatalistas ou supersticiosos). Já numa lógica intersubjetiva, o acidente diz respeito ao surpreendente, às quebras aleatórias de uma ordem social previsível e já estabelecida (programada).

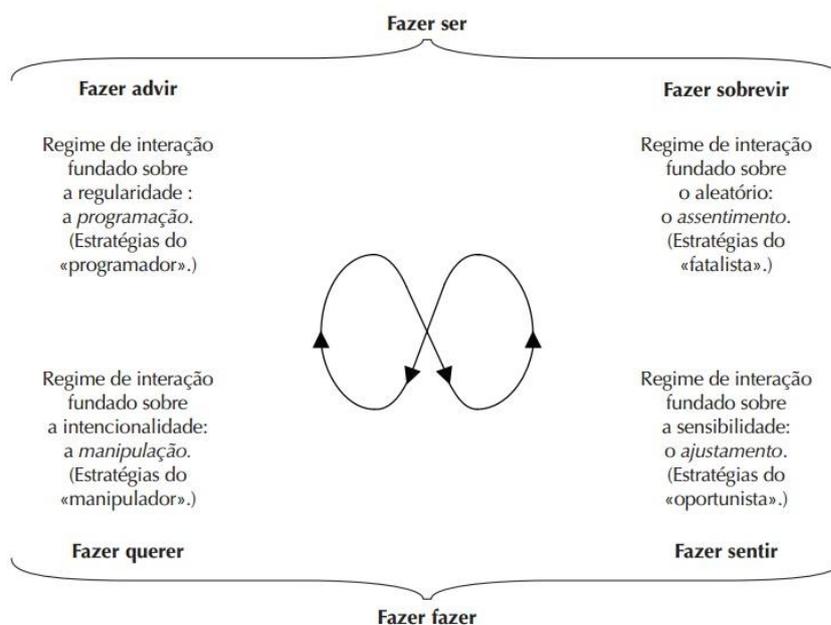


Figura 7 – Quadrado semiótico proposto por Landowski (2014).

Para uma análise adequada, cabe não observar isoladamente cada um dos regimes, mas observar as nuances e intercâmbios que cada um deles é capaz de proporcionar, observando o que Landowski nomeia de quadrado semiótico. No sistema acima, há a possibilidade de se visualizar as contradições entre cada um dos regimes, também a contrariedade (negação) que cada um apresenta ao outro, e a implicação ou complementação de seus termos.

Tem-se ao final, de acordo com Landowski (2016), uma rede de configurações interconectadas, possibilitando enxergar uma sintaxe geral da interação. Com isso, é possível realizar análises mais apuradas das mais abrangentes contingências, excluindo, por parte do semioticista, interpretações mais globais de caráter unívoco e definitivo. É um salto natural demandado pelas evoluções sociotécnicas.

4 SÉRIE SHIELD 5 – UM ESTUDO SOCIOSSEMIÓTICO

Após todas as discussões levantadas, que partiram da introdução das tecnologias digitais e, durante o percurso, agregaram o audiovisual e os dispositivos móveis como ferramentas representantes de uma nova lógica de produção, distribuição e consumo de conteúdos, a pesquisa aqui chega no seu ponto crucial. A análise sociossemiótica da obra *Shield 5* não significa somente observar e categorizar os fenômenos recorrentes em regimes de interação e sentido. Ela carrega, com todas as pautas já descritas, um cenário novo, repleto de hábitos recentes, de linguagens híbridas, de suportes sofisticados e em processo de negociação constante com os modelos mais tradicionais.

4.1 O ambiente interativo do Instagram

Antes de entrar no universo da obra *Shield 5*, vale uma breve contextualização do cenário onde esta produção está hospedada, considerando os elementos que compõem a plataforma em seu ponto de vista técnico e funcional.

Trazendo uma nomenclatura mais próxima da informática, o Instagram é um software aplicativo, tipo concebido para desempenhar tarefas práticas ao usuário. O aplicativo foi inaugurado para o público em outubro de 2010, desenvolvido pelos engenheiros de programação Kevin Systrom e Mike Krieger. A intenção dos desenvolvedores era o resgate do instantâneo, promovido durante muito tempo pelas clássicas câmeras Polaroid⁷.

Inicialmente projetado para sistemas operacionais iOS, presentes em aparelhos digitais produzidos pela Apple, o Instagram passou a incorporar o sistema Android em 2012, sendo comprado uma semana depois pelo Facebook por cerca de 1 bilhão de dólares. Após a fusão das empresas, a comunicação entre ambas se tornou mais fácil a partir da utilização de uma política de Customer Relationship Management (CRM), um gerenciamento capaz de colocar o usuário comum das duas plataformas como foco principal para negócios, relacionando dados de sua utilização em cada plataforma e conectando tais informações às estratégias comerciais da empresa. Neste mesmo ano promoveu o acesso aos perfis da web através de outros suportes, para além de smartphones e tablets, mesmo com restrições nos acessos a conteúdos. Já em 2013, a aplicação passou a operar com uma versão Beta nos sistemas

⁷ As câmeras Polaroids foram as que ganharam mais destaque ao longo da história da fotografia dentre as câmeras instantâneas. Ganharam notoriedade graças ao sistema próprio da marca que revelava imediatamente as fotos. Com a concorrência das fotografias digitais, a Polaroid parou de fabricar estes modelos.

desenvolvidos pelo Windows. Ainda em 2013, a plataforma liberou a possibilidade de se publicar vídeos de até 15 segundos. Três anos depois o limite de duração dos vídeos passou para 60 segundos, como é até os dias atuais. Em 2016 a plataforma incorporou a ferramenta Stories, de funcionalidade similar ao aplicativo Snapchat.

O Instagram é um aplicativo gratuito, o que alavancou fortemente sua popularização. Assim que instalado, o usuário deve preencher um cadastro básico, bem como proceder à criação de seu perfil, que deve conter o nome de usuário, foto, além de descrição pessoal. A partir disto, é possível interagir com outros usuários, seguindo-os e vendo suas publicações, além de poder curtir, comentar e compartilhar conteúdos. Além da interação a partir dos conteúdos publicados, o Instagram também oferece um espaço para conversa entre usuários de forma privada.

O Instagram, que já possui cerca de 700 milhões de usuários em todo o mundo, se configura, então como um aplicativo que a partir da lógica do compartilhamento de fotos foi se transformando, aumentando seus recursos como uma rede social dinâmica e complexa. Dentre os recursos oferecidos pela plataforma estão:

- a) Compartilhamento de Fotos – Apesar de oferecer a função câmera, que dá ao usuário a possibilidade de fotografar a partir do próprio aplicativo, a plataforma é mais utilizada para publicar fotos capturadas ou salvas no aparelho. Após a seleção das imagens, é possível aplicar filtros com diferentes cores e texturas. Além disso, o usuário é capaz de marcar na imagem outros usuários e adicionar locais geograficamente já cadastrados no aplicativo.
- b) Compartilhamento de Vídeos – Da mesma forma que fotos, vídeos também podem ser publicados, tendo a duração máxima de 60 segundos. Após a seleção de um vídeo, o usuário também tem acesso a filtros de cor e textura, além da ferramenta de corte. Os vídeos, assim como as fotos, ficam depositadas no perfil de cada usuário.
- c) Publicações no Stories – O mecanismo Stories permite que o usuário compartilhe fotos ou vídeos curtos, construindo uma espécie de mural ainda mais instantâneo do perfil. O detalhe é que, no Stories, cada publicação permanece 24 horas no perfil e, após esse período, ela desaparece. Às publicações, que ganharam ainda mais efeitos de

movimento, os usuários também podem somar desenhos, *stickers*⁸ e *emojis*⁹ para decorar os conteúdos.

- d) Hashtags – A função hashtag tem o intuito de agrupar conteúdos publicados na plataforma relacionados a determinado assunto. Para ser utilizada, basta que o usuário insira na descrição dos conteúdos o ícone # junto com o tema em questão (por exemplo, #culturanordestina). A partir de então, todas as publicações com essa indicação formarão um acervo que poderá ser localizado através do mecanismo de busca do aplicativo.
- e) Social – Possivelmente é a função mais importante do aplicativo, sendo a base para toda a lógica posterior de interação. Cada usuário pode seguir (ou solicitar seguir, em caso de perfis privados) outros usuários. Feito isso, terá acesso ao conteúdo daquele usuário, que também integrará o seu *feed*, responsável pelo fluxo de informações de conteúdo no aplicativo. Assim é possível curtir, comentar ou compartilhar conteúdos de outros.

Feito este breve detalhamento do Instagram e de seus principais elementos, é possível inferir que se trata de uma rede social, pois está baseada num conjunto de dois elementos: os atores (pessoas, grupos, instituições) e suas conexões (WASSERMAN; FAUST, 1994, DEGENNE; FORSÉ, 1999 apud RECUERO, 2005). Para que haja nós entre estas conexões é preciso interação entre usuários, relacionados principalmente ao ato de curtir ou comentar.

Em termos narrativos, o Instagram consolida a demanda narrativa e de visibilidade do sujeito do mundo contemporâneo. As redes sociais a partir de suas conexões aparecem como o cenário adequado à ideia de colaborar (*share*). Tal verbo coloca o sujeito, o posiciona e o desloca o tempo todo, fazendo com que as redes funcionem como ferramentas de trânsito de narração de suas próprias experiências cotidianas.

⁸ Stickers são figuras virtuais derivadas da arte urbana e incorporadas por aplicativos de comunicação. Estes desenhos, que já possuem até animações, estão cada vez mais presentes em sites e aplicativos que permitem troca de mensagens.

⁹ De origem japonesa, o *emoji* representa a junção dos elementos “e” (imagem) e “moji” (letra). Assim, é considerado um pictograma, ou seja, uma imagem que consegue transmitir uma palavra ou frase completa. Atualmente são bastante populares em sites e aplicativos de troca de mensagens, como o Facebook e o WhatsApp.

4.2 Shield 5: um experimento audiovisual no Instagram

Dentro de um cenário audiovisual cada vez mais fragmentado e diversificado, a partir de modelos e narrativas cada vez mais complexas, a obra *Shield 5* surge como um desafio de categorização enquanto formato audiovisual. Muitos a chamam de websérie, outros de minissérie ou microssérie. Os mais inseridos na lógica funcional das redes sociais a denominam *social cinema*. Fato é que, hospedada, veiculada e integrada à lógica interativa do Instagram, a produção passa a significar um marco no audiovisual, sobretudo quando relacionado às mídias digitais.

A obra audiovisual *Shield 5*, criada e dirigida por Anthony Wilcox foi desenvolvida na Inglaterra e distribuída durante fevereiro de 2016. Ao todo, os 28 episódios de 15 segundos (um para cada dia do mês) apresentavam uma narrativa não linear que envolvia os eventos que aconteceram antes, durante ou depois do *plot* inicial da trama.

Ao contrário da maioria dos vídeos compartilhados em plataformas similares, sobretudo por usuários, *Shield 5* foi filmada com uma câmera Canon C300. Sua gravação durou 4 dias e passou por 12 locações na capital inglesa. Quanto ao tempo de duração dos vídeos ser de 15 segundos, esta era uma restrição que o Instagram estabelecia na época (atualmente é de 60 segundos). Para Wilcox, existia a necessidade de se pensar e produzir algo inovador, e a restrição de 15 segundos serviu como um estímulo. Tendo o Instagram como plataforma, a série consegue combinar 3 processos comunicacionais diferentes: texto, imagem e som. Para além do compartilhamento dos vídeos, também são disponibilizadas no perfil da série postagens com informações adicionais sobre personagens e fatos. A própria descrição das publicações alimenta o universo narrativo, ampliando o campo de significação que a história carrega. Ao todo, a série acumula 60 publicações entre os episódios em vídeos, créditos, fotos com informações adicionais variadas (matérias de jornais fictícios, *prints* de conversas entre personagens e e-mails trocados). O perfil da *Shield 5* soma 26,7 mil seguidores.

Resgatando a lógica dos gêneros tradicionais do audiovisual e inserindo-os dentro de um ambiente contemporâneo carregado por narrativas complexas, a obra incorpora, a partir de um *thriller*, o romance e o gênero policial em sua estrutura narrativa.

A trama, que tem como seu universo a cidade de Londres na atualidade, narra a história de John Swift (28), motorista de uma transportadora de valores que acaba sendo preso acusado de ter participado do roubo de um diamante que originou um assassinato. Diante da

situação imposta, Swift tenta fugir da polícia e dos bandidos envolvidos no crime a fim de limpar seu nome. A construção narrativa se dá a partir de três pilares básicos: as relações existentes entre funcionários da transportadora Shield, o romance envolvendo Swift e Amy Williams, e as investigações a respeito do crime.



Figura 8 – Perfil da série Shield 5 no Instagram (2017).

Shield 5 apresenta-se aos usuários como um perfil no Instagram, contendo todas as informações sobre a série. As publicações que integram o conteúdo da trama se encontram dentro de cada um dos quadros, conforme mostra a figura acima. De baixo para cima da tela estão os conteúdos mais antigos da obra, em ordem de publicação, não necessariamente correspondente ao tempo cronológico da trama.

Em termos de apresentação visual a partir da interface escolhida, a produção tem seus vídeos e fotos exibidas no formato paisagem. Tomando como base o smartphone Asus

Zenfone 2, cujo display possui 5,5 polegadas (aproximadamente 14 cm), os conteúdos ocupam cerca de 4 cm no display (aproximadamente 28% da tela). A foto logo abaixo consegue demonstrar melhor tais proporções.

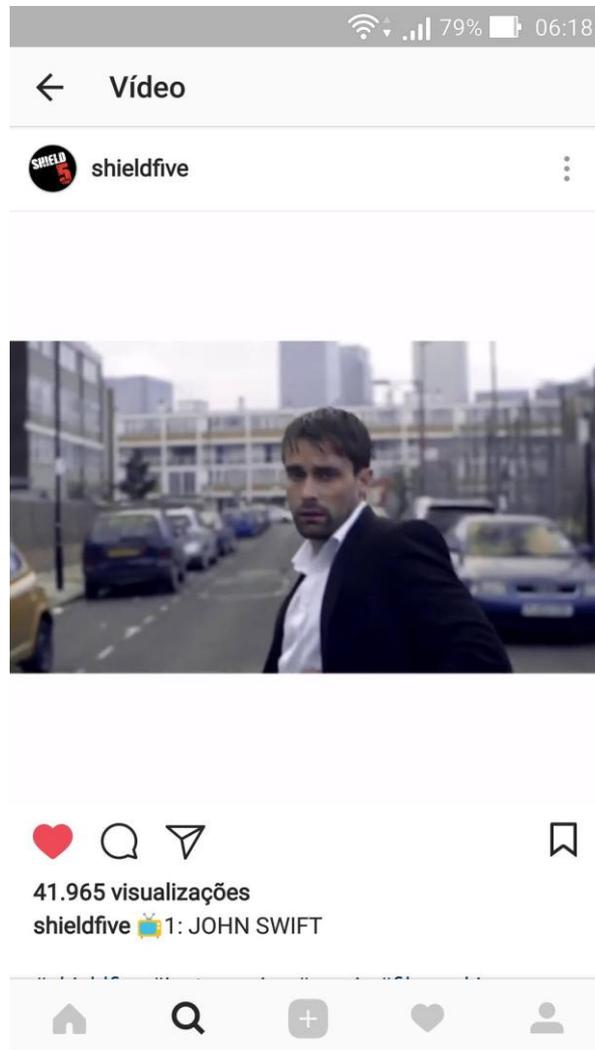


Figura 9 – Visualização de um vídeo da obra Shield 5 (2017).

Vale lembrar que na descrição de cada publicação há o título do episódio juntamente com todas as *hashtags* vinculadas, além da transcrição dos diálogos, quando ocorrem.



Figura 10 – Hashtags e diálogos do episódio em Shield 5 (2017).

O espaço reservado aos comentários proporciona troca de mensagens entre usuários e entre usuários e o perfil da produção. Este também participa da interação, como pode ser observado na imagem abaixo.

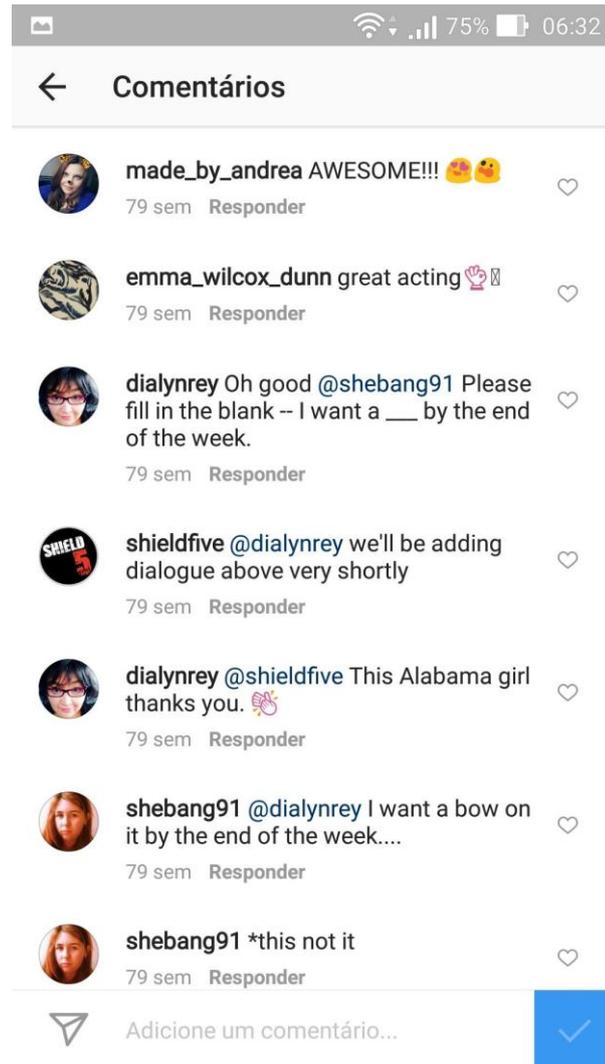


Figura 11 – Interação entre usuários seguidores e perfil da obra Shield 5 (2017).

Todos os créditos relacionados à produção da obra também são disponibilizados através de vídeos no aplicativo. Ao todo, são quatro publicações com esse propósito.



Figura 12 – Créditos da Shield 5 (2017).

O Instagram e sua gama de possibilidades funcionais é um importante reforço na dinâmica em que os usuários se apresentam. A possibilidade de se comentar reflete a fluidez que acompanha os processos de negociação de sentido, envolvendo não somente consumidores, mas também produtores da obra. Residem nesta troca simbólica os diferenciais do *social cinema*. O novo advém do envolvimento e aproveitamento de uma determinada plataforma interativa que combina um diálogo de modo aberto, coletivo e instantâneo. Dessa forma, o audiovisual encontrou no perfil do instagram um ambiente propício para distribuição e para explorar as possibilidades narrativas e as experiências estéticas associadas à mobilidade.

4.3 Análise sociosemiótica da série Shield 5

Chegando ao ponto central das discussões até aqui traçadas, cabe trazer para a análise os elementos interativos que compõem a obra *Shield 5*, bem como suas lógicas de funcionamento. Nesse sentido, será possível perceber como o usuário detém seu papel dentro do universo proposto e quais regimes de interação e sentido integram o sistema semiótico presente na obra.

A seguir, os tópicos abordarão os principais elementos observados como recursos da plataforma no intuito de mediar a interação assim como seus procedimentos narrativos e dialógicos. O objetivo dessa descrição é apontar como o universo de *Shield 5* se apropria do Instagram para se relacionar com o seu público, considerando os quatro regimes trazidos por Landowski (2014). A partir disso, poderão ser observadas as práticas na fruição/consumo, bem como as estratégias de distribuição utilizadas para promover o conteúdo.

4.3.1 Acesso à obra *Shield 5*

Primeiro, a própria plataforma Instagram, onde se hospeda todo o conteúdo da obra, já carrega condicionantes básicas aos usuários. No nível da informação, é exigido um domínio da linguagem web, de como funciona uma rede social digital, quais seus principais ícones, códigos e controle dos meios para interagir no ambiente. Além disso, é necessário o devido cadastramento na rede, aceitando os termos pré-determinados pelo Instagram, e a criação do perfil a partir do fornecimento de informações pessoais.

Dentro de uma observação mais técnica, há também os condicionantes de hardware e software. É essencial um dispositivo digital com a capacidade de processamento e memória RAM que dê suporte para a instalação e funcionamento do aplicativo, assim como uma conexão com a internet. Vale lembrar que há ajustes pré-definidos pela aplicação no uso em dispositivos distintos (ou mesmo marcas distintas). O uso do Instagram através de um computador de mesa convencional, por exemplo, não dispõe de todos os recursos que a mesma aplicação instalada num dispositivo portátil, como um tablet ou um smartphone.

Como se trata de uma obra totalmente depositada dentro de um perfil na plataforma, parte-se do perfil *Shield 5* e de todos os seus materiais vinculados (textos, fotos e vídeos), bem como dos recursos da plataforma capazes de promover interação, e conseqüentemente, os sentidos ali intrínsecos.

4.3.2 Narrativa

Um primeiro ponto a se observar diz respeito à narrativa. O universo narrativo e toda a estruturação dele a partir da distribuição dos eventos em vídeos e fotos já estão previamente determinados. Neste sentido, a participação do usuário se limita a assistir e visualizar os vídeos e fotos, não sendo possível nenhuma interferência sobre o percurso da história. Os episódios em vídeos foram publicados um a cada dia durante os 28 dias de fevereiro. Entre um episódio e outro, informações complementares eram inseridas através de fotos. Por exemplo, foi publicada uma foto que revelava a troca de e-mail entre personagens, assim como uma notícia de jornal que abordava o crime que dá origem à trama da série.

Dentro deste procedimento narrativo, observa-se o regime da programação operando sobre toda a estrutura narrativa, permitindo ao usuário apenas assistir e interagir através dos comentários e curtidas (*likes*). Todo o procedimento é preestabelecido pela produção da obra a partir do mapeamento dos eventos e sua disposição no mural do perfil da Shield 5 no Instagram. Em termos de papéis, o regime da programação opera estabelecendo espaços fixos de atuação dos entes envolvidos, envolvendo também sua forma de comportamento e personalidade. Pensando no usuário e obra, há um cenário bastante delimitado e papéis já definidos, sem qualquer possibilidade de alteração. Da mesma forma, pode-se pensar a respeito dos papéis estabelecidos dentro do universo narrativo. Não cabendo ao usuário a possibilidade de intervir na estrutura e no percurso da história, estes permanecem inalterados e conservados em sua essência de criação.

Por outro lado, o regime da manipulação pode ser considerado presente, pois a fruição dos conteúdos se dá através da intersubjetividade e da interioridade do usuário, através de suas motivações para consumir tais conteúdos. Assim, o usuário é motivado a agir por meio dos recursos persuasivos dispostos na plataforma. Tais recursos incluem desde os elementos textuais aos figurativos expostos, que, de alguma forma, manifestam a sugestão de consumo.

4.3.3 Curtidas

O ícone de curtir (*like*), representado pela figura do coração, também se faz presente dentro dos recursos possíveis para que o usuário interaja no sistema. Este ícone, representado em outras plataformas (como o Facebook) através da figura do polegar da mão erguido, busca atingir o sentido de elogio, aprovação ou confirmação. No Instagram, a figura do coração

tenta extrair do usuário um sentido ainda mais afetivo, relacionado à apreciação e ao carinho pelo conteúdo.

Em termos de regime, a possibilidade de curtir alguma publicação relacionada ao universo Shield 5 – incluindo até comentários que outros perfis podem fazer dentro das postagens da série – pode se relacionar com a programação. Isto se justifica pelo fato de ser um ícone já estabelecido pelo Instagram, cabendo ao usuário somente a possibilidade de ativá-lo ou não, não interferindo em nada no direcionamento da obra.

4.3.4 Comentários

Dentro de uma lógica programática imposta pela plataforma, os agentes envolvidos encontram uma maneira de ajustar a programação ao caráter intencional do discurso humano. Nesse sentido, o espaço destinado aos comentários se faz presente em cada publicação da Shield 5, assim como a partir de cada comentário feito, proporcionando uma espécie de diálogo mediado pelo Instagram.

O regime do ajustamento consegue, assim, garantir que a intencionalidade e a subjetividade do usuário possam interagir com as dos desenvolvedores da obra, além do contato com todos os outros usuários que ali se manifestam. De acordo com Landowski (2014), este regime se baseia no fazer sentir e se dá através do contágio entre sensibilidades, ou seja, proporciona uma perspectiva ampliada na criação de sentido. Nesse espaço são feitos elogios, críticas, sugestões ou mesmo perguntas direcionadas aos criadores. Muitas vezes, quando se sentem convocados, os responsáveis pela obra se posicionam e dialogam com os usuários. O controle sobre a forma como se dará a ação do usuário se dá através dos limites impostos pela plataforma em sua programação, mas se amplifica diante das possibilidades de sentidos vinculadas ao conteúdo proposto pelo usuário.

4.3.5 Canal de mensagem (Direct)

Com as mesmas premissas do item anterior, a função Direct do Instagram funciona como um chat. Diferentemente do comentário, as mensagens enviadas através do Direct são enviadas exclusivamente para o perfil Shield 5. Assim, o ajustamento se dá através da junção de uma interação mediada e programada dentro das regras do suporte, mas carregadas pela subjetividade e intencionalidade contidas no conteúdo da mensagem. Vale ressaltar que nessa

função, além do texto, é possível ao usuário anexar fotos, vídeos ou uma série de emojis. Neste último caso, toda a subjetividade fica reduzida aos símbolos pré-determinados. Nos primeiros, o regime do ajustamento, de fato, fica mais evidente.

4.3.6 Marcação de perfil nas publicações dos fãs

Outra forma possível de ajustamento pode ser representada através do recurso de marcação do perfil Shield 5 nas publicações que os usuários podem fazer. Ou seja, um usuário pode publicar uma foto ou vídeo no seu perfil e marcar o perfil da obra, que será notificada da marcação e poderá aprovar ou não para que esta publicação também apareça no seu perfil (num espaço reservado para publicações de outros). Assim, é possível visualizar e interagir com aquele conteúdo mais facilmente.

Em termos de ajustamento, o regime se manifesta a partir da carga subjetiva atrelada à publicação que recebe a marcação. Sendo assim, novos sentidos são agregados ao universo Shield 5 a partir da marcação de outros em suas publicações, com conteúdos variados e de intenções diversas. Tudo dentro do que estabelece a programação. Aí está o ajuste. Quando se verificam as marcações vinculadas ao perfil Shield 5, encontram-se publicações sobre premiações de eventos relacionados ao audiovisual, críticas de perfis especializados em TV e Cinema e conteúdos que envolvem a produção da própria série através do perfil pessoal de participantes (atores, criadores/desenvolvedores).

4.3.7 Hashtags criados pelos usuários

Bastante associada à cultura da participação e a formação dos *fandons*, a ocupação das redes sociais com o intuito de promover e ampliar o universo narrativo de uma obra também se faz presente, enquanto comportamento, na obra Shield 5. Através da marcação do ícone # (popularmente conhecido como jogo da velha) junto com o nome da série, cria-se um espaço ao qual toda publicação que contenha aquele mesmo código também se destinará.

Pesquisando sobre a *hashtag* Shield 5 (#shield5), era possível encontrar, até o final de 2017, 328 publicações. Dentre elas, muitas provenientes de perfis especializados em crítica de TV e cinema, perfis pessoais de produtores, atores, e demais participantes do desenvolvimento da série, além, claro, de diversos fãs que compartilham os conteúdos do

perfil da Shield 5 ou acionam em suas publicações diversas a *hashtag* com o intuito de criar um laço de sentido com o universo da obra.

Neste recurso também é possível estabelecer a ideia do ajustamento como um regime operante. Ainda com mais potencial de elaboração por parte do usuário do que os comentários, já que é possível criar uma infinidade de *hashtags* utilizando o vínculo com os conteúdos da Shield 5 como premissa. Os usuários e mesmo os desenvolvedores da obra podem interagir dentro desses espaços ampliando o universo estabelecido pela série, colocando ali, através de sua intenção, toda sua subjetividade. Nas publicações da própria Shield 5 estão marcadas *hashtags* como: #instamovies, #socialcinema, #indiefilm, #shortfilm, #webseries, entre outras. Todos estes espaços criados promovem não só o universo narrativo da série, como podem dialogar com outros conteúdos de outros perfis que também utilizam aquele *hashtag* e que, em tese, possuem alguma relação congruente de sentido. Há aí um ajuste entre o programático da plataforma e o subjetivo inerente não só ao que já se relaciona, mas também ao que favorece e dinamiza o universo da obra.

4.3.8 Compartilhamento de publicações

Os usuários que seguem o perfil da Shield 5 no Instagram recebem os conteúdos da obra nos seus *feeds*, ou podem acessá-los indo até o perfil da obra. Lá há a possibilidade de compartilhamento de qualquer das publicações feitas. Sendo assim, o usuário pode agregar ao seu perfil os conteúdos da Shield 5 adicionando a descrição que desejar (inclusive *hashtags*) e abrindo espaço para novos comentários. Observa-se que a função compartilhar, por si só, pode representar características de uma programação, delimitando os papéis do usuário e condicionando sua ação à mera replicação do conteúdo, de forma automática. Mas com a possibilidade de adequação do conteúdo da série à versão do usuário para compartilhamento, há aí o regime do ajustamento operando e intercambiando os sentidos do usuário com os sentidos propostos pela obra. Considerando as possibilidades de comentários e *hashtags*, este intercâmbio de sentidos só se amplia.

4.3.9 Os riscos envolvidos

Pensar em programação pede ponderar, para além de todos os mecanismos estabelecidos, nas possibilidades de falha, levando em conta que se tratam de interações

mediadas por dispositivos tecnológicos do digital, que podem apresentar erros. Estes podem ocorrer através do próprio dispositivo, considerando o hardware ou suas configurações de software, ou mesmo através do aplicativo que executa alguma função. No caso em questão, o Instagram. Aqui cabe considerar uma pane na plataforma ou uma atualização mal feita, assim como uma desconexão da internet, interrompendo o uso.

Levando em conta as possibilidades humanas, há a possibilidade de denúncias ao perfil do usuário ou da própria obra, podendo extinguir algum conteúdo ou mesmo a conta no Instagram. Também cabe aqui uma eventual invasão por ações de hackers, na conta do usuário ou da Shield 5. Estes riscos trazidos se convergem para o regime do acidente, que, de acordo com Landowski (2014), se vale do sem-sentido e da imprevisibilidade dos fatores, da aleatoriedade.

4.3.10 Alguns apontamentos

Como pode se observar a partir das descrições dos recursos e procedimentos utilizados dentro do universo narrativo de Shield 5, o sistema semiótico no qual se insere a obra apresenta pelo menos três dos quatro regimes descritos por Landowski. Alguns operando em maior ou menor escala, como é o caso do ajustamento. Neste caso, os desenvolvedores se valem dos espaços programados pelo Instagram para a participação dos usuários, mas ali ofertam um caminho aberto de possibilidades de sentido. O papel do usuário acaba sendo o de trazer ressignificações aos conteúdos já estabelecidos a partir de sua inclusão no sistema, através de comentários, mensagens e publicações.

No caso da programação, observa-se sua presença, sobretudo, nos recursos iconográficos, como a opção de curtir uma publicação. O sentido inserido nesta ação já está pré-determinado pela plataforma e também por quem oferta o conteúdo a ser curtido. A ação do usuário em nada interfere na lógica de funcionamento do sistema, nem acrescenta novos sentidos. Uma outra possibilidade de leitura para estes recursos é a de que o usuário pode ser induzido a utilizá-los, considerando o caráter persuasivo dos conteúdos, despertando o interesse e convocando o usuário a agir. Nesse caso, é possível pensar no regime da manipulação, algo relacionado ao fazer sentir. Já ao acidente cabem todas as possibilidades de ordens aleatórias que podem minar os conteúdos e as interações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final das discussões apresentadas ao longo desta investigação, é possível perceber com mais clareza a (ainda) carência de estudos que aprofundem a conexão entre dispositivos móveis e o audiovisual, independentemente da abordagem a ser utilizada. Assim, há uma contribuição importante a ser dada pelos resultados desta pesquisa, levando em conta o processo de mediação constante e dinâmico cada vez mais em aproximação com o audiovisual através dos dispositivos. Este cenário já apresenta novas propriedades na fruição dos conteúdos, nas relações espaço-temporais e nos hábitos de consumo.

Nesse sentido, o audiovisual móvel deve compreender, de antemão, os contextos convergentes que pautam a produção e distribuição de suas obras e as potencialidades interativas que decorrem do processo. Tal compreensão pode ser abordada de diversas formas. Aqui se faz a partir da interação como fenômeno elementar da comunicação composto de regimes recorrentes e de variações de valor em contextos distintos. Uma análise sob tal aspecto pode proporcionar inferências determinantes para os conteúdos a serem concebidos futuramente, levando em consideração uma melhor apropriação do caráter interativo dos dispositivos e seus suportes para compartilhamento de vídeo.

A primeira noção, possivelmente o pilar de toda a discussão, é o conceito de convergência de mídias, fenômeno definido por Jenkins (2009) como um conjunto de transformações de ordens técnicas, econômicas, culturais e sociais. Assim, se relacionam diretamente com a introdução das tecnologias digitais – considerando todas as suas propriedades técnicas e linguísticas – e sua popularização no contexto social atual através dos mais variados dispositivos midiáticos. A convergência também está vinculada às transformações nos modos como a tecnologia incorporou a informação, convertendo-a num produto cada vez mais determinante para a organização social e está vinculada à apropriação das tecnologias, construindo um contexto de distinção entre indivíduos e grupos que detém capital simbólico, como afirma Bourdieu (2003).

Com a popularização dos dispositivos e a instauração dessa nova cultura midiática, novos tipos de conteúdo são desenvolvidos, experimentando o caráter híbrido estimulado pela digitalização. A atividade do usuário, então, se torna um trunfo para o novo fluxo comunicativo. Agora, é possível consumir e produzir informação, compartilhando-a a qualquer momento em cada vez mais espaços simbólicos, como os *fandons*, por exemplo. Por outro lado, há um processo de virtualização da vida social problemático, como aponta Turkle

(2011). A presença constante de informação e usuários nos ambientes virtuais desperta uma ilusão de companhia e segurança nos usuários, que aos poucos dedicam cada vez mais tempo a essas atividades.

Em relação ao audiovisual nos ambientes digitais, é possível perceber um alargamento dos suportes responsáveis pela circulação da informação. Desse modo, os conteúdos adquirem novas formas de produzir, distribuir e consumir, tendo a interatividade como o instrumento chave de negociação e diálogo entre usuário e obra. Como forma de se adequar à nova realidade, os produtores e distribuidores buscam alternativas e intercambiam modelos de distribuição consolidados nas mídias tradicionais, sobretudo da televisão e do cinema. Da mesma forma, as mídias convencionais se valem dos recursos e comportamentos recorrentes da internet para consolidarem os novos modelos. Há um cenário de indefinição e de extrema movimentação entre plataformas, como, por exemplo, os sites de compartilhamento de vídeo (Netflix, Amazon) e a televisão convencional, ou mesmo o cinema. Por exemplo, a Netflix produz e distribui filmes que rompem a fronteira de sua plataforma de compartilhamento e passam a circular nos ambientes próprios do cinema, como mostras e festivais. A mesma Netflix incorpora produtos oriundos da TV e os distribui conforme sua lógica de funcionamento.

Assim como os modelos de produção e distribuição, os modelos narrativos também circulam entre plataformas e mídias, dinamizando a construção de novos conteúdos e produzindo sentidos diferentes em sua recepção. Como afirma Murray (2003), as formas de narrar acompanham os meios de comunicação e expressão, além de se adequarem às evoluções tecnológicas. Ou seja, as histórias passam a ser contadas das mais diversas formas através de linguagens cada vez mais híbridas, sobrevivendo os gêneros do discurso, conforme Machado (2001).

Dentre as particularidades dos conteúdos oriundos da nova cultura midiática, um dos principais conceitos norteadores é o da mobilidade. Diretamente ligada à ubiquidade e à conectividade, este recurso, hoje atribuído aos dispositivos digitais, é resultado de mudanças significativas na sociedade, sobretudo depois da revolução industrial. A mobilidade passou a representar o comportamento dos indivíduos das grandes cidades, que utilizam transportes cada vez mais sofisticados e que consomem uma informação que transita de modo veloz em qualquer local do planeta. A mobilidade se tornou parte de uma cultura, como apontou Lemos (2009), na qual existem mobilidades (física, virtual-informacional e de pensamento).

Nesse sentido, os dispositivos incorporaram o conceito de mobilidade para desenvolver ferramentas sofisticadas capazes de transmitir e processar dados em alta frequência. Os dispositivos móveis, frutos do desenvolvimento da telefonia e da computação móvel, se apresentam, então, como tecnologias fundamentais para a consolidação dessa nova cultura. Aos poucos incorporam funcionalidades e conteúdos diversos, como o audiovisual. Em novas plataformas, este se adequa, se reconfigura e ganha possibilidades diversas a serem exploradas.

Para atender a um objeto de análise tão próprio das mídias digitais como a obra *Shield 5*, ancorada na plataforma Instagram e repleta de inovações de linguagens a serem observadas, este trabalho se valeu do pensamento de Landowski (2014) sobre a sociosemiótica, que define os modos de agir num sistema interativo através de quatro regimes (programação, acidente, manipulação e ajustamento). Trata-se de uma abordagem teórico-metodológica que busca compreender a sintaxe das operações sensíveis. A partir de tais considerações foi possível não somente uma classificação por regimes, mas um panorama melhor visualizado da obra e seu sistema semiótico, cruzando práticas e sentidos presentes a partir das interações promovidas pelos recursos disponíveis na plataforma e acionados pela produção de *Shield 5*.

A importância do universo *Shield 5* para o cenário das redes sociais em aproximação com o audiovisual revela como essas duas áreas caminham cada vez mais harmonizadas e alavancada com o desenvolvimento de tecnologias que permitem a usabilidade do vídeo nos dispositivos móveis. Olhando para a evolução destes suportes, é possível perceber que trata-se de uma busca constante, sobretudo influenciada pelo poder e impacto da imagem na realidade. Em termos de linguagem, representa ao mesmo tempo o reforço dos tradicionais gêneros da narrativa e a busca por novas formas de estruturação, partindo da hiperfragmentação dos conteúdos e do hibridismo de linguagens na forma como estrutura o universo dramático.

Quanto à sociosemiótica, e, mais especificamente, ao quadrado semiótico proposto por Landowski, observa-se que a obra *Shield 5* ancora suas propriedades transitando entre os regimes da programação, da manipulação e do ajustamento, basicamente. Assim, os sentidos negociados através dos conteúdos propostos e sua recepção, ou seja, na zona de contágio entre emissores e receptores se enquadram ora num, ora noutro regime de interação, dependendo das possibilidades oferecidas por cada recurso e da capacidade de intervenção subjetiva por parte dos usuários da plataforma.

Espera-se que com este trabalho fique evidenciado o que há de mais relevante na conexão entre audiovisual e dispositivos móveis, atravessando os fundamentos das

tecnologias digitais e suas formas de incorporação dos conteúdos, bem como o conceito da mobilidade como recurso associado à informação e à construção da cultura midiática atual. Por fim, espera-se que o esforço desta pesquisa possa servir para uma melhor compreensão de como o audiovisual e os dispositivos móveis negociam modelos de distribuição e formas de narrar, dando origem a produtos como Shield 5. Que faça refletir, sugerir, inspirar.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Leonardo Marques; MORAES, Anamaria de. **Usabilidade de telefones celulares com base em critérios ergonômicos**. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2005.
- ANDERSON, Chris. **A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- ARAÚJO, José Paulo. Apropriação, participação e aprendizagem no YouTube. **Linguagens e Diálogos**, v. 3, n. 1, 2012.
- _____. **O Robô Ed é Meu Amigo** – apropriação de tecnologia à luz da Teoria da Atividade. Tese de Doutorado, Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. 10. ed. Campinas: Papirus, 2005.
- BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: _____. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992. p. 277-326.
- BAUDRILLARD, Jean. **A troca simbólica e a morte**. Lisboa: Edições 70, 1996.
- _____. **Simulacros e simulações**. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Link-se: arte, mídia, política, cibercultura**. São Paulo: Petrópolis, 2005.
- BRAGA, Adriana. McLuhan entre conceitos e aforismos. **Alceu**, v. 12, n. 24, p. 48-55, jan.-jun. 2012.
- BRAGA, José Luiz. Dispositivos interacionais. In: ENCONTRO DA COMPÓS, 20., 2011, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2011.
- _____. Interação como contexto da comunicação. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 21., 2012, Juiz de Fora. **Anais...** Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2012.
- BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- BUENO, Alexandre Marcelo; FERNANDEZ, Glauco Ortega; SILVA, Maria Rita Arêdes da. Reflexões sobre o conceito de “união” na teoria semiótica francesa. **Estudos Semióticos**, São Paulo, v. 6, n. 2, p. 22-29, nov. 2010.
- CANAVILHAS, João. Jornalismo para dispositivos móveis: informação hipermultimediática e personalizada. In: CILCS - Congresso Internacional Latina de Comunicación. 4., 2012. **Actas...** 2012.

CARROLL, Jennie. Identity, power and fragmentation in cyberspace: technology appropriation by young people. In: ACIS – Australian Conference on Information Systems, 2001.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação – economia, sociedade e cultura.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.

_____. Communication, Power and Counter-power in the Network society. **International Journal of Communication**, 2007.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX.** Tradução: Verrah Chamma; organização Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CRESSWELL, Tim. **On the move: mobility in the modern western world.** New York: Routledge, 2006.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs). **Métodos e técnicas de Pesquisa em Comunicação.** 2. ed. São Paulo: Ed. Atlas, 2010.

FAUSTO NETO, Antonio. Fragmentos de uma «analítica» da midiatização. **Matrizes**, n. 2, 2008.

FECHINE, Yvana. **Regimes de interação em práticas comunicativas: experiências de intervenção em um espaço popular em Recife (PE).** In: XIX Encontro da Compós, na PUC Rio, Rio de Janeiro, RJ, junho, 2010.

_____. Roteiro em novas mídias: uma abordagem a partir da teoria da linguagem. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 22, p. 222-236, dez. 2011

_____. **Televisão e presença: Uma abordagem semiótica dos gêneros informativos.** São Paulo: Estação das Letras e Cores-CPS, 2008.

_____. **Televisão transmídia: conceituações em torno de novas estratégias e práticas interacionais da TV.** Anais do XXII Encontro Anual da Compós (Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação). Salvador, BA: Universidade Federal da Bahia (UFBA), 2013.

_____. Transmídiação e cultura participativa: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras. **Revista Contracampo**, v. 31, n. 1, ed. dez.-mar. 2014.

_____. **Uma proposta de abordagem do sensível na TV.** In Anais do XV Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Bauru (SP): Unesp, 2006.

FIORIN, José Luiz. **Elementos da análise do discurso.** São Paulo: Contexto, 1984.

_____. Estruturas narrativas. In: OLIVEIRA, A. C. (ed.). **As interações sensíveis: ensaios de sociosemiótica.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2013, p. 435-452.

FRAGOSO, Sueli. **De interações e interatividade**. In: X Encontro Anual da Compós. Brasília: Universidade de Brasília, 2001.

GOMES, Marcelo Bolshaw. Transformando ideias em projetos: um guia para a organização de pesquisa em comunicação midiática. **Temática**: Paraíba, v. 11, n. 9, set. 2005. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/25725/13888>>. Acesso em: 02 fev. 2016.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: SENAC, 2003.

HAWKING, Stephen William. **Uma breve história do tempo**. São Paulo: Círculo do Livro, 1988.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

JONES, Matt; MARSDEN, Gary. **Mobile interaction design**. John Wiley & Sons: Inglaterra, 2006.

JOST, François. **Seis lições sobre televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas 2003.

LANDOWSKI, Eric. Entre Comunicação e Semiótica, a interação. **Revista Parágrafo**, v. 4, n. 2, 2016.

_____. **Interações arriscadas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

_____. Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido. **Galáxia**, São Paulo, n. 27, p. 10-20, jun. 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/gal/v14n27/02.pdf>>. Acesso em: 05 ago. 2016.

LEMOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais, 1997. Disponível em: <<https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>>. Acesso em: 13 de set. 2015.

_____. **Cibercidade II Ciberurbe**: a cidade na sociedade da informação. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005.

_____. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2008.

_____. Ciber-cultura-remix. In: ARAUJO, Denize Correa (org.). **Imagem (ir)realidade**: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. **Comunicação e práticas sociais no espaço urbano**: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes. Comunicação, Mídia e consumo. São Paulo: ESPM, 2007.

LEMOS, André. JOSGRILBERG, F. (org.) **Comunicação e Mobilidade**. Aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2009.

LEONE, Eduardo. MOURÃO, Maria Dora. **Cinema e Montagem**. São Paulo: Ática, 1987.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

_____. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

_____. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

_____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2001.

_____. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

_____. **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia. (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: SENAC, 2005.

_____. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARTINS, Hermínio; GARCIA, José. Luís. Web. In: CARDOSO, José Luiz et al (orgs.). **Portugal social de A a Z: temas em aberto**. Lisboa: Impresa Publishing/Expresso, 2013, p. 285-293.

MASSAROLO, João, ALVARENGA, Marcus. A indústria audiovisual e os novos arranjos da economia digital. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO (INTERCOM), 32., 2009. **Anais...** 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2363-1.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2015.

MCLUHAM, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1971.

MÉDOLA, Ana Silva Lopes Davi. Estratégias de visibilidade e construção de simulacros na comunicação televisual. In: COMPÓS - REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 12., 2003, Recife. **Caderno de Textos do Grupo de Trabalho - Produção de Sentido nas Mídias**. Recife: PUC-RECIFE, 2003, p. 82-88

MILLER, Toby. A televisão acabou, a televisão virou coisa do passado, a televisão já era. In: FREIRE FILHO, J. (org.). **A TV em transição**. Porto Alegre: Sulina, 2009. p. 9-25.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **MATRIZES**, São Paulo, ano 5, n. 2, p. 29-52, jan.-jun. 2012.

MOURA FÉ, Ana Lucia Damasceno. **Tecnologias móveis e vida pessoal**. Uma pesquisa sobre o impacto da comunicação sem fio no tempo de trabalho e nas demais esferas da vida social. Tese (Doutorado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. PUC-SP, São Paulo, 2008.

MURRAY, Janet . **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

OLHAR DIGITAL. **Saiba qual foi o primeiro celular com tela colorida**, 2014. Disponível em: <<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/saiba-qual-foi-o-primeiro-celular-com-tela-colorida/44523>>. Acesso em: 20 dez. 2014.

OLIVEIRA, Bruno Jareta de. **Narrativas interativas em audiovisual panorâmico para dispositivos móveis**. 2015. 117 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Unesp, Bauru, 2015.

ORIOLO, Edson. **A teoria do movimento em Aristóteles**. Disponível em: <<http://www.arautos.org.br/artigo/10943/A-teoria-do-movimento-em-Aristoteles.html>>. Acesso em: 01 mai. 2012.

PÉRGOLA, Alessandra Campos. **O cinema e produção audiovisual: um estudo preliminar sobre as novas formas de distribuição na Internet**. Disponível em:<<http://bocc.ubi.pt/pag/pergola-alessandra-distribuicao-na-internet.html>>. Acesso em: 05 abr. 2015.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; CASSOL, Márcio Borges Fortes. **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias**. 1999.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. 3. ed., Porto Alegre: Sulina, 2011.

RECUERO, Raquel. Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: uma proposta de estudo. **Ecompos**, Internet, v. 4, dez. 2005. Disponível em: http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/com_virtuais.pdf. Acesso em: 15 ago. 2017.

RÜDIGER, Francisco. Sherry Turkle, percurso e desafios da etnografia virtual. **Revista Fronteiras**, v 14, n 2, ed. mai.-ago. 2012.

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2010.

_____. **Navegar no ciberespaço: o perfil do leitor imersivo**. São Paulo: Paullus, 2004.

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.

SHIRKY, Clay. **A Cultura da Participação**. Criatividade e generosidade no mundo conectado. Tradução Celina Portocarrero. Nova York: Ed Zahar, 2011.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade.** Disponível em: <http://compos.org.br/data/biblioteca_2076.pdf>. Acesso em: 20 out. 2014.

SODRÉ, Muniz. **As estratégias sensíveis.** Afeto, mídia e política, Rio de Janeiro, Vozes, 2006.

_____. Sobre a episteme comunicacional. **MATRIZES**, n. 1, 2007.

STANDAGE, Tom. **Uma história comestível da humanidade.** Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

TECHTUDO. **A história dos telefones celulares,** 2012. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/06/historia-dos-telefones-celulares.html>>. Acesso em: 20 dez. 2014.

_____. **O primeiro celular da história,** 2011. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/o-primeiro-celular-da-historia.html>>. Acesso em: 20 dez. 2014.

TECMUNDO. **Ninguém é perfeito: veja 8 produtos fracassados da Apple.** Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/apple/47897-ninguem-e-perfeito-veja-8-produtos-fracassados-da-apple.htm>>. Acesso em: 20 dez. 2014.

TURKLE, Sherry. **Alone together.** Nova York, Basic Books, 2011.

URRY, John. **Global complexity.** Cambridge: Polity Press, 2003.

_____. Mobile sociology. **The British Journal of Sociology**, v. 61, p. 347-366, 2010.

_____. **Mobilities.** Cambridge (UK): Polity Press, 2007.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?** Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina, 2012.