

Dispositivos móveis e jornalismo: uma questão de espaço

Daniela Osvald Ramos / Universidade de São Paulo

Introdução

Diante do questionamento de um dos eixos discutidos no congresso “Jornalismo e Dispositivos Móveis”: “De que forma os dispositivos móveis alteram as formas tradicionais de distribuição de informação jornalística e qual o papel da mobilidade na convergência mediática?”, propomos a resposta de que os dispositivos móveis alteram as formas tradicionais de distribuição de informação jornalística na medida em que se apresentam como vetores de criação de conteúdo e de espaços de acesso a conteúdos e interações diversas. Enfocamos neste artigo o conceito espaço e seus desdobramentos.

Também, ao invés de partirmos do ponto da distribuição de informação jornalística, preferimos partir do raciocínio da articulação da informação jornalística com e entre camadas de espaços. O espaço físico é uma das camadas possíveis de ser ativada neste processo, como demonstrou o fenômeno do *Mídia Ninja* no Brasil (Bainbridge, 2014), em junho de 2013, grupo composto em sua maioria por não-jornalistas, que começou a transmitir as manifestações de protesto em São Paulo em *streaming* via celular para a internet naquela ocasião. A ativação de um espaço físico de informação (os protestos) evidenciou ângulos e perspectivas que até então não eram os informados pela mídia tradicional.

A principal contribuição do *Mídia Ninja* para introduzirmos a nossa questão é a alteração, literalmente, de ponto de vista: a mudança na forma de distribuição das imagens dos protestos, via *streaming* através do celular, trouxe um outro ponto de vista sobre as manifestações e também teve consequência sobre a decodificação da informação de quem a recebia. O que acontecia nos protestos

[Jornalismo para Dispositivos Móveis: produção, distribuição e consumo, pp. 469 - 488]

estava sendo transmitido por quem estava no protesto e não por quem cobria o protesto. Não era o jornalismo que estava tentando observar a cena de fora: era a transmissão de um acontecimento a partir de um ponto de vista individual, simbolizado pelo dispositivo móvel. No entanto, a sua recepção foi acolhida, também, por uma massa de indivíduos que se identificavam mais com esta transmissão do que com a das mídias jornalísticas tradicionais. E uma massa de indivíduos gera um coletivo que se identifica entre si porque compartilha o mesmo ponto de vista.

Em entrevista ao jornal inglês *The Guardian* (Bainbridge, 2014) Fabio Malini, professor da Universidade Federal do Espírito Santo e pesquisador do LABIC (Laboratório de estudos sobre Imagem e Cibercultura), disse que a “velha mídia” se viu “humilhada pelas verdades recebidas como notícias, streaming, e em primeira mão (...). A soma de milhares de coletivos criou esta ‘Grande Nova Mídia’ (...).” Há que se elaborar, no vetor de conteúdo, o que são as “verdades recebidas como notícias”, porque mídia não é jornalismo – é canal de transmissão. No vetor espacial, a introdução de um ponto de vista até então inédito na distribuição de um acontecimento deste porte, ajudou no processo histórico que foi o do Jornal Nacional, telejornal de maior audiência no país, do dia 21 de junho de 2013, (quando aproximadamente um milhão e duzentas mil pessoas foram às ruas) justificar à nação o princípio da cobertura jornalística da emissora: “nós cobrimos os dois lados”, lembrou a apresentadora na ocasião, Patrícia Poeta, evidenciando a premissa jornalística.

Para Cammaerts (2013, p. 30) a atuação do grupo *Mídia Ninja* se insere na lógica da automediação dos protestos, ao “produzir contranarrativas e contraenquadramentos”, que pode transbordar o potencial do movimento. Para nós, os ninjas da mídia fizeram o que os jornalistas profissionais não estão conseguindo fazer, ou que talvez não possam fazer ao correrem o risco de se reportar a pontos de vista que agora se fecham drasticamente em ângulos literalmente individualizados. Com isso, não queremos dizer que o jornalismo profissional não faça uso de pontos de vista individuais – e não coletivos, como seria de se esperar, ou, ao menos, uma leitura para o coletivo maior, leia-se, cidadãos, e não para grupos de interesse específicos; o ponto é que com os dispositivos móveis, neste exemplo introdutório, identifica-se o espaço de

onde o acontecimento está sendo produzido, e isso evidencia um ponto de vista específico sobre a realidade.

Pode o jornalista se utilizar dos dispositivos móveis como ferramentas para o compartilhamento do espaço físico com o ciberespaço, ou, como queremos nomear, os cruzamentos entre as camadas de espaço físico e numérico? Se sim, como? Para nós, pensar o papel da mobilidade no jornalismo é desenvolver a capacidade de criação de diagramas de sentido, ação e interação com as notícias, a partir dos dispositivos móveis e do entendimento da cadeia ecológica dos *media*. Desenvolveremos estas perspectivas no presente artigo.

Espaço articulado em camadas; arquitetura, design

Antes de entrarmos na questão do espaço numérico, ou seja, do ciberespaço como um espaço de programação, pois o ciberespaço opera e é operado com base em algoritmos escritos com o número, queremos discutir a camada do espaço físico e, a partir daí, avançar para a camada numérica.

O geógrafo Tuan analisa o espaço a partir da perspectiva da experiência. Isso implica em “(...) aprender a partir da própria vivência” (2013, p.18), ou seja, a experiência é a atuação humana sobre o dado, para que a partir daí possa-se criar a partir dele –informação e conhecimento. “O dado não pode ser conhecido em sua essência. O que pode ser conhecido é uma realidade que é constructo da experiência, uma criação de sentimento e pensamento” (Tuan, 2013, p. 18). Tal afirmação assume uma dimensão interessante quando contextualizamos a nossa experiência na era da *big data* e da profusão de dados e à hipótese de pensar não em distribuição de notícias, mas em quais são as experiências proporcionadas pelas notícias em determinados espaços. Nesta perspectiva, dados / informação / notícias se tornam vetores de ativação de experiências a partir dos dispositivos móveis em relação aos espaços físicos e numéricos.

Outra questão que a camada física nos impõe é a diferença entre espaço e lugar, bastante explorada por Tuan. “O lugar é segurança e o espaço é liberdade: estamos ligados ao primeiro e desejamos o outro” (2013, p. 11). É próprio da experiência cultural humana a organização e criação de lugares a partir do

espaço. “O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor” (p. 14); por isso nossa casa é reconhecida como “casa” e nos traz o sentimento de aconchego. Para Giddens (citado em Fuchs, 2007, p. 54), localidade é espaço social. É a partir do lugar que damos sentido à experiência na camada física.

Se o ciberespaço (Fuchs, 2007, p. 55) é “(...) um sistema sócio-tecnológico global baseado em estruturas tecnológicas que consistem em redes de computadores em rede que funcionam com a ajuda do protocolo TCP / IP e armazenam conhecimento humano objetivado”, como criamos lugares no espaço numérico? Usamos a definição de Fuchs para ciberespaço, pois é a partir deste teórico que desenvolvemos a nossa perspectiva crítica do espaço numérico, espaço social em criação programada, porque existe a partir da programação e é modelizado, estruturado, e consequentemente acessado através do design, assim como o espaço social físico é estruturado pela arquitetura e sustentado pelos cálculos de engenharia.

A crítica de Fuchs (2007) se encaminha no sentido de entender a “sociedade conectada” como uma “rede global do capitalismo”, um sistema antagônico que é transnacional (não circunscrito ao espaço físico das nações), simultaneamente espaço de dominação e de potencial liberação da dominação. Aí se situa a disputa inaugurada pelo Wikileaks e o entendimento da geopolítica do fluxo de dados de vidas humanas privadas e públicas que veio à tona com as revelações de Edward Snowden sobre a atuação da Agência Nacional de Segurança (SNA) americana.

É a dialética espacial social proposta por Edward W. Soja, citado em Fuchs (2007, p. 54): “A sociedade cria o espaço, o espaço cria sociedade, pessoas modificam e (re)criam os espaços em que vivem e, por sua vez, são modificados por eles”. Os formatos e os processos sociais tomam forma e são formados simultaneamente por relações espaciais. Ou seja, o espaço é socialmente produzido. Em que medida estes argumentos se relacionam com jornalismo e dispositivos móveis? Trata-se de entendermos quais são as regras sociais e que espaço é este articulado através dos números. Isso importa não só para o presente e futuro da produção jornalística em si como para a responsabilidade social do jornalista em apresentar de forma clara à sociedade as consequências

geopolíticas da vida em sociedade que conecta, cada vez mais, espaços físicos a espaços numéricos.

Design e criação de lugares temporários na camada numérica

Assim como a Arquitetura, através do suporte da Engenharia, dá sustentação às experiências humanas na camada física, é o Design, com a sustentação da programação informática, que dá suporte às experiências humanas na camada numérica. Temos aqui mais um componente na mudança da distribuição de notícias no que tange à questão da mobilidade: o design da experiência com a notícia, ao invés da pauta. Este deve ser o ponto de partida do jornalista que pretende pensar e produzir o jornalismo feito para dispositivos móveis – a criação de lugares a partir do design de experiência com a informação, já que é o lugar que dá sentido à experiência na camada física. Qual informação? A informação necessária para a produção do lugar; também a informação produzida pelo seu público alvo a partir do seu lugar, ou seja, sua localização na camada física e suas possibilidades de interação a partir destes cruzamentos.

E mais uma vez, não é somente através da pauta que se dará o processo jornalístico nos dispositivos móveis, mas através da formatação das pautas em aplicativos, formatos através dos quais, por sua vez, temos acesso às experiências da camada numérica (Ramos, 2011). Para que formatos jornalísticos inovadores sejam realizados, propomos a utilização do sistema narrativo concebido pelo design, ou seja, por um desenho da experiência narrativa, como sintetizou Bertocchi (2014, p.6):

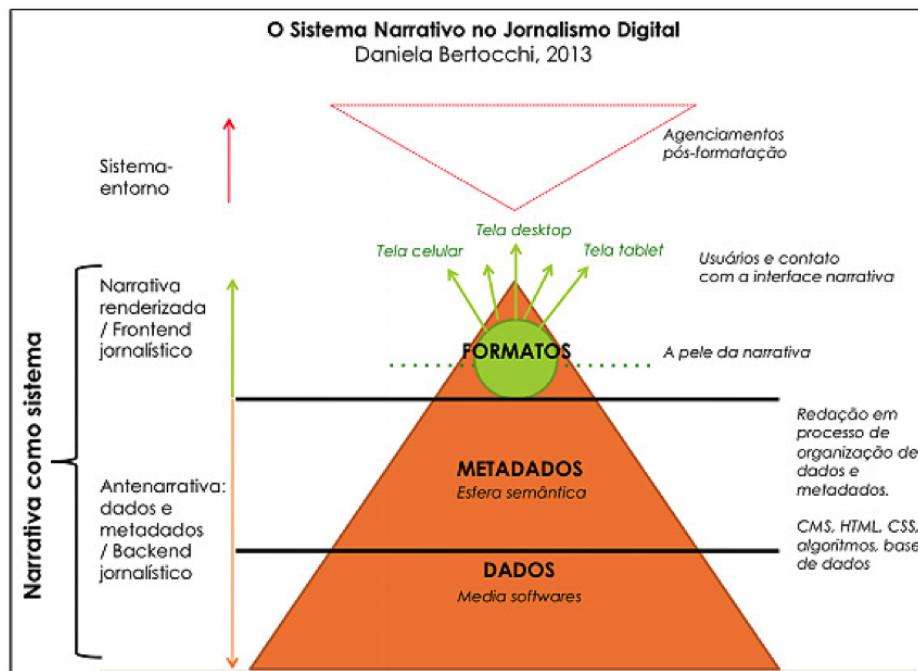


FIGURA 1. O sistema narrativo no jornalismo digital.

Fonte: Bertocchi (2013)

O processo jornalístico pós-industrial se dar por camadas. Em primeiro lugar, os dados e o que acontece no *backend*, depois, os metadados, que podem ser geradores de sentidos e, posteriormente, como damos sentido aos dados, os formatos, saída de um sistema, que é quando o ciberleitor acessa o conteúdo, ou o *frontend* do sistema, em diversos dispositivos, e dá continuidade ao processo distribuindo (ou não) o formato no fluxo de informação na camada numérica e que pode interferir também na camada física.

Este processo pode ser visualizado no uso do aplicativo *Foursquare*, por exemplo: os dados são os restaurantes / estabelecimentos mapeados no entorno físico da pessoa que aciona este cruzamento entre camada física e informação mapeada na camada numérica; os comentários já registrados sobre os

estabelecimentos são os metadados já gerados por outras pessoas; e o formato é o próprio desenho no qual essa dinâmica acontece. Esta é uma descrição semiótica do processo; a outra etapa envolve investigarmos um pouco mais a importância do Design no entendimento do espaço numérico e da criação de lugares, o que nos sugere a ideia de uma gramática do design aplicada ao jornalismo.

Entre os tantos elementos do design¹, queremos focar aqui em apenas três: *grid*, camadas e diagrama. Esta escolha se justifica pelo papel estrutural que estes elementos adquirem no contexto da construção do espaço e de possíveis “lugares”. Não estamos discutindo aqui os elementos do design de interfaces mas, antes, os elementos que tornam possíveis o desenho das relações possíveis entre os formatos de informação no espaço numérico. Para uma arquitetura da informação projetada em espaços e em lugares é que necessitamos desta compreensão de como esta projeção torna-se possível.

Começamos com o *grid*, elemento fundamental para o mapeamento do que será erguido no espaço seja na superfície, como a página em branco, ou na web, onde tradicionalmente transportou-se do impresso para o digital o uso do *grid*, tornando os sites muito similares, em design e interação, com o impresso. Já os games, por outro lado, são artefatos culturais nos quais pode-se observar o uso de *grids* tridimensionais, bem diferentes da experiência bidimensional própria do impresso e da web em geral, pois nos games é necessário a simulação de espaços e lugares tridimensionais, nos quais “entramos” através da agência, no processo de imersão.

Entendemos as redes sociais em geral e a geolocalização como o desenho de um *grid* no qual se projeta todo tipo de informação gerada por seus usuários. Este é o *grid* que se oferece à composição de aplicativos de informação no jornalismo para dispositivos móveis (ver mais adiante o exemplo do serviço *Geofeedia*), pois o *grid* é um meio de gerar forma:

1) Ritmo e equilíbrio, escala, enquadramento, hierarquia, transparência, modularidade, tempo e movimento e regras e acasos são outros elementos citados na bibliografia consultada que sugerem uma possibilidade de serem pensados estruturalmente no mapeamento de uma gramática do design aplicada ao jornalismo.

“O grid é uma rede de linhas. (...) O grid oferece um ponto de partida racional para cada composição, convertendo uma área vazia num campo estruturado. (...) Os grid estão presentes em toda a sociedade. Os grids de rua, usados em muitas cidades modernas ao redor do planeta, promovem a circulação entre os bairros e o fluxo de tráfego, em contraste com o *cul de sac* suburbano, com suas ruas sem saída, que mantém os bairros fechados e isolados.

Um designer habilidoso utiliza um gridativamente e não passivamente, permitindo que os módulos sugiram formas intrigantes e posicionamentos surpreendentes para os elementos”. (Lupton & Phillips, 2008, p. 175; p. 182)

Grids servem para organizar camadas em diagramas no espaço numérico. Já que o *grid* é composto por todo tipo de informação “social”, digamos assim, esta também pode ser visualizada em camadas, nosso segundo elemento em análise: superfície e profundidade, interior e exterior, físico e numérico. Pode-se sobrepor as camadas de informação de um evento ou ator social emitidas por ou sobre ele em diferentes tipos de *grids*, entendendo *Facebook* como um *grid* neste contexto, *Twitter*, *Instagram*, sites diversos, blogs, aplicativos; e estas camadas às camadas físicas e temporais: onde e quando estas informações foram emitidas. Informações apresentadas na superfície dos *grids* podem revelar conexões em camadas mais profundas. O conceito de camada vem do mundo concreto. Um mapa (*grid*), por exemplo, condensa camadas de dados que geram informação (Lupton & Phillips, 2008, p. 138): “(...) topografia, sistemas fluviais, rodovias, cidades, fronteiras geográficas...”; já as camadas temporais são sintetizadas em programas de edição audiovisual e partituras musicais.

Assim, temos as camadas (as layers), como vértices de construção espacial. Nesta possível construção é que entra o diagrama – a desconstrução do raciocínio linear, em termos semióticos, e “(...) representação gráfica de uma estrutura, situação ou processo. Os diagramas podem descrever a anatomia de uma criatura, a hierarquia de uma corporação ou um fluxo de ideias. Eles nos

permitem enxergar relações que não viriam à tona numa lista convencional de números, nem numa descrição verbal". (Lupton & Phillips, 2008, p. 199)

Nesta breve descrição demonstramos elementos que estruturam o campo de ação dos dispositivos móveis do ponto de vista da compreensão das condições que temos para a ação do sistema narrativo que propõe Bertocchi (2014). Estamos falando, de certa forma, de um trabalho de engenharia reversa: como entender as redes que se formam a partir do cruzamento entre as camadas físicas e numéricas e de que forma o jornalismo a partir dos dispositivos móveis pode atuar nelas. Propomos que este entendimento surge no momento em que abandonamos o raciocínio linear de “distribuição” de notícias e passamos a pensar em diagramas de relações no espaço numérico, espaço de programação de aplicativos-lugares que formam zonas temporárias ou não de permanência, no sentido que existem enquanto são acionadas através dos dispositivos móveis. Estas relações podem ser compreendidas à luz da “ecologia das mídias”, ou seja, além dos dispositivos móveis, estes diagramas de relações eventualmente promovem ligações com outros meios.

Ecologia das mídias

Podemos situar a ecologia das mídias sob um ponto de vista da Ecologia (Canavilhas, 2010), ou sob o ponto de vista do desenvolvimento das hipóteses lançadas por McLuhan (Machado, 2014). Estes caminhos não anulam um ao outro, porém, escolhemos aqui desenvolver a perspectiva de Machado, que nos ajuda também a desenvolver a teoria do diagrama sob o ponto de vista da semiótica. Esta escolha também se deve ao fato de que é McLuhan quem inaugura o pensamento de que os meios criam ressonâncias no ambiente, permitindo a criação de “espaços ambientais”.

“Os meios, além da sua materialidade técnica, são compreendidos enquanto ambientes culturais que, em conjunto, formam um ecossistema”, colocam Carvalho e Barrichello, (2013, p. 62). Antes de falarmos da ideia de ecossistema e ecologia, convém examinarmos com mais profundidade a ideia dos meios como “ambientes culturais”. Diz Machado: “(...) é de envolvimento, com diferentes

graus de participação, que tratam as concepções de meios como ambientes, de espaço acústico como integração, de ecologia como interação sistêmica (2014, p. 227)".

Mais uma vez nos vemos às voltas com o espaço. Desta vez, espaço que contém e espaço que ressoa – a ideia do espaço acústico ressonante. "Acústico", aqui, não tem diretamente a ver com som e nem é oposto do visual. "O espaço acústico", como define Machado (2014, p. 235)

"(...) cria um ambiente de relações em que simultaneidade, ubiquidade, invisibilidade e participação tornam-se favoráveis à intuição, sem a prevalência de um único modo de percepção. O espaço deixa de ser lugar de continência para as coisas e torna-se ambiente."

Parece-nos que é esta a compreensão a que está sujeito o jornalismo quando se propõe a articular notícias através de dispositivos móveis: a identificação do espaço como continência e sua relação com espaço ressonante (ambiente). Estamos propositalmente trocando o termo "distribuição" por "articulação", pois nos parece mais apropriado para o desenvolvimento da nossa proposta. A articulação da "notícia" (ou dados, ou informação) se dá, então, na compreensão da criação de ambientes através dos meios e em como cada um atua na perspectiva ecológica, ou seja, no "sensório unificado", o que McLuhan chama de "*sensu communis*", o sentido de todos os sentidos no espaço acústico ressonante dos meios, que os integra na "aldeia global", através da eletricidade.

No entanto, o sensório unificado não deve ser interpretado de forma romântica:

"O que temos não é natural, integrador, mas o fragmentário; daí o debruçar-se sobre as alternativas integradoras, já experimentadas pelo homem ao longo da história humana, de modo a introduzir o treino da percepção ecológica do mundo. Em tempo: o fato de a tecnologia ser, naturalmente, integradora, não significa harmonização do campo social". (Machado, 2014, p.196).

A partir de Fuchs (2012) torna-se muito claro que fenômenos como a queda do ditador Mubarack no Egito e o vandalismo nos subúrbios de Londres, articulados por dispositivos móveis (de uma forma que o jornalismo não consegue articular a notícia) não podem ser analisados e entendidos pelo determinismo tecnológico, que tende a entender a tecnologia como única responsável por fenômenos imprevisíveis como os citados, de intensa convulsão social. Opta-se pela via da teoria crítica da mídia e do raciocínio dialético, já que o determinismo tecnológico propõe soluções fáceis ao ignorar a complexidade das contradições que as próprias redes sociais são porta vozes. Contradições que se dão justamente no cruzamento entre as camadas físicas e numéricas, a partir de *grids*, em camadas que se relacionam de forma diagramática, como pontuamos. Para o determinismo tecnológico a solução passa a ser a vigilância, a censura, o controle, levando as democracias para um perigoso caminho de fascismo – que ignora, obviamente, a existência de uma ecologia de meios, incluindo aí a televisão, o cinema, os jornais, as lojas e suas comunicações de marcas através dos meios e os dispositivos móveis.

“Número é multidão”, diz McLuhan (2012, p. 126-139). Percebemos isso na prática, quando qualquer um com um dispositivo móvel na mão torna-se um potencial número expressivo na multidão. Além de cada um ser um número, que se une a outros ou para transmitir informações úteis em caso de um cataclisma natural, por exemplo, ou para quebrar e saquear lojas, ações que dependem do contexto social e não somente do contexto tecnológico, o ciberespaço é um espaço de programação, pois opera com números. É um espaço programável que pode ser monitorado, por exemplo, pela tecnologia *geofence*, como o aplicativo *iHound Geofencing*,² que “alerta se seu filho chegou na escola, publica automaticamente no Facebook ou Twitter quando você chega em um determinado local, recebe avaliações de restaurantes do local onde você vai passar o seu final de semana” e, entre infinitas possibilidades de articulação de dados, informação, espaços e lugares, diz “exatamente onde o seu amor está, durante todo o tempo”.

Não é bem esta a utilização que consideramos de serviço público de informação. É por isso, entre outras razões, que jornalistas precisam entender

2) <https://www.ihoundsoftware.com>. Site comercial. Acesso em 29/11/2014.

que hoje atuam sobre e em espaços, através de uma cadeia ecológica de mídias, que permite arranjos audiovisuais, textuais, interativos, espaciais:

“Vale lembrar, ainda, que os meios de tela tornam-se grandes espaços de experimentação graças às confluências que oferecem, não pelo seu caráter intrínseco de superfície. Tela aqui é espaço de mediação e, portanto, de fronteira não limitada à superfície.” (Machado, 2014, p. 235)

Os dispositivos móveis oferecem a possibilidade da confluência entre dado, informação e localização geográfica, articulando diagramas na cadeia ecológica das mídias.

Articulação de informação no espaço a partir de diagramas

O diagrama (Machado, 2013; Peirce, 2008; Stjernfelt, 2012) propõe uma forma de raciocinar que articula as relações entre sistemas de signos de modo a irmos além da causa-efeito na apreensão da semiose dos fenômenos de comunicação digitais. Ou seja, trata-se de pensar o jornalismo pós-industrial para além do pensamento linear de produção que fundamentou o jornalismo até agora.

No limite o diagrama pode ser entendido como o funcionamento da mente e dos modos do raciocínio. Cada meio de comunicação atualiza e desenvolve outros diagramas. Com isso, a percepção humana do espaço se reconfigura e novas camadas de espaço podem ser criadas e nesta dinâmica observamos a ecossistema midiático em ação. Podemos visualizar um diagrama possível na imagem abaixo:

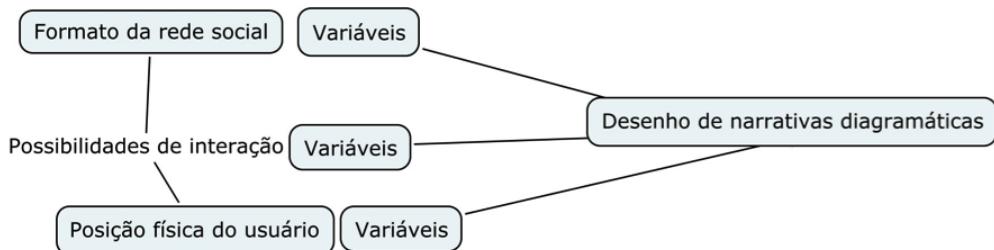


Figura 2. Possível diagrama para narrativas. Fonte: Desenho da autora.

“O homem, pela simples presença, impõe um esquema no espaço. Na maioria das vezes, ele não está consciente disso.” Nesta passagem, Tuan referia-se ao espaço físico (2013, p.51), mas na articulação com o espaço numérico, estes esquemas precisam se tornar conscientes para o exercício do jornalismo em dispositivos móveis, e isso pode ser feito a partir do raciocínio diagramático, inserindo a posição física do usuário como um vértice para a criação de narrativas.

O formato do aplicativo deve propor um diagrama; um pensamento diagramático, que relate o usuário ao espaço, lugar e suas múltiplas relações com pessoas, serviços, informações: “(...) o homem sente a distância da mesma maneira que outros animais. Sua percepção do espaço é dinâmica, relacionando-se com a ação – o que pode ser feito num espaço dado – em vez de se relacionar com aquilo que é visto através da observação passiva” (Hall, 1977, p. 106). Desta forma, o espaço – localização física – é forçosamente um dos nodos do diagrama para pensar o conteúdo móvel no Jornalismo.

O serviço Geofeedia (<http://geofeedia.com/>)³ vende insumos para esta criação diagramática ao prestar um serviço baseado a partir do mapeamento de tudo que é emitido em redes sociais em um dado perímetro geográfico selecionado pelo cliente. Os segmentos focados são “Aplicação da lei e Segurança pública”, “Segurança e gestão de risco”, “Mídia e Jornalismo” e “Agências e Marcas”.

3) Site comercial. Acesso em 29/11/2014.

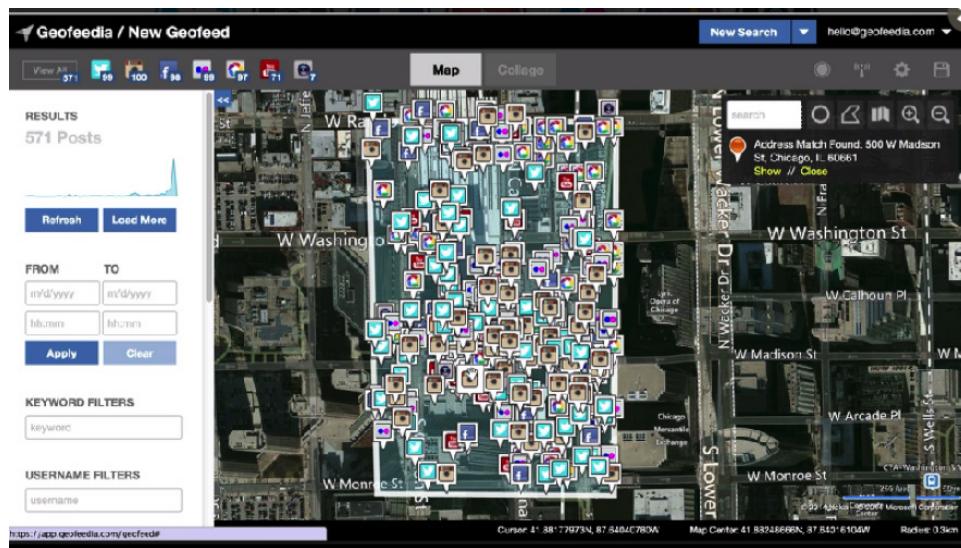


Figura 3. Página *demo* do serviço de mapeamento de informação geolocalizada de usuários emitidas em redes sociais Geofeedia. Fonte: imagem fornecida pelo Geofeedia em arquivo PDF via cadastramento da autora.

Uma ferramenta como esta proporciona que os dispositivos móveis sejam potenciais ferramentas de articulação de informação no espaço a partir dos dados emitidos por eles e que são insumos para a composição de diagramas jornalísticos. A partir daí pode-se gerar interações informativas que façam sentido durante o acontecimento no qual o usuário está, em um determinado lugar, na ativação do espaço numérico, através de aplicativos ou de redes sociais. É um novo processo jornalístico, e instituir novos processos é difícil e fundamental para o jornalismo pós-industrial (Anderson, Bell & Shirky, 2012). O papel jornalístico neste contexto pode caber ao curador da informação (Corrêa, 2012), como no aplicativo *NYT Now*, do *New York Times*, formato narrativo analisado em capítulo da presente obra por Bertocchi, Camargo e Silveira (2015).

Apontamentos conclusivos

Espaço, lugar, camada numérica, camada física, diagramas, ecossistema midiático, dispositivos móveis e jornalismo: estas são as pontas do diagrama que tentamos apresentar neste artigo. Um meta-diagrama proposto para esta investigação preliminar, especialmente a partir do entendimento de espaço e lugar, a nosso ver, essenciais para a discussão do uso de dispositivos móveis no jornalismo. Esta discussão envolve um olhar antropológico e, por isso, queremos ainda pontuar outras abordagens neste sentido para nos encaminharmos aos nossos apontamentos finais.

Augé (2001) defende a hipótese de que a “supermodernidade” (e não a “pós-contemporaneidade”) é produtora de “não-lugares”: o não-lugar proporciona a experiência da individualidade extrema, das passagens, da efemeridade, do provisório. Os não-lugares se relacionam simultaneamente aos lugares:

“O lugar e o não-lugar são, antes, polaridades fugidas: o primeiro nunca é completamente apagado e o segundo nunca se realiza totalmente – palimpsestos em que se reinscreve, sem cessar, o jogo embaralhado da identidade e da relação” (2001, p. 74).

O não-lugar, nesta concepção, são, por exemplo, as cadeias de hotéis que são os mesmos, não importa o lugar do mundo no qual se localizam – não importa o espaço, o lugar será o mesmo. Se o lugar se define mais pelas relações que construímos a partir dele, num determinado tempo, seja intimamente (a casa como lugar) ou socialmente (a casa no bairro, na cidade), como coloca Augé (2001, p. 53):

“(...) O lugar é necessariamente histórico a partir do momento em que, conjugando identidade e relação, ele se define por uma estabilidade mínima.”
“Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar.” (2001, p. 73).

E o que isso tem a ver com jornalismo e dispositivos móveis? Concluímos que, ao seguir nesta trilha de entendermos o significado antropológico do lugar e do espaço físico conseguiremos entender, no jornalismo, a dimensão dos espaços e dos lugares em relação à notícia. E, ainda, em como marcas jornalísticas podem ser reconhecidas como espaços e lugares ou a menos como criadoras de espaços e lugares.

Outra anotação final que não podíamos deixar de fazer é o reconhecimento dos TAZ - Zona Autônoma Temporária, ou *Temporary Autonomous Zone*, termo cunhado por Bey (2011). Uma TAZ pode ser articulada ou não por dispositivos móveis – a comunicação por celular dos jovens ingleses nos *riots* de 2011 foi a criação de uma TAZ. Bey recupera McLuhan ao falar que a web “é um novo sentido, mas que deve ser adicionado aos outros”, concepção presente na origem do pensamento dos meios como extensões dos sentidos e criadores de ambientes, daí a noção da ecologia dos meios, como apontamos em tópico anterior:

“Não vivemos no ciberespaço; sonhar que o fazemos é perder-se na cibergnose, na falsa transcendência do corpo. A TAZ é um lugar físico, no qual estamos e não estamos. Todos os sentidos estão, necessariamente, presentes. De certa maneira, a web é um novo sentido, mas que deve ser adicionado aos outros; e os outros não podem ser subtraídos da web (...).”

(Bey, 2011 p. 72)

Zonas Autônomas Temporárias são criadas e vivenciadas como lugares temporários de não controle estatal ou hierárquico. Tal experiência, em um primeiro momento, parece não interessar ao jornalismo, mas as TAZ precisam ser reconhecidas pelos jornalistas para, além de entendermos fenômenos sociais contemporâneos, aprendermos a criar TAZ informativas.

Ainda há a dimensão geopolítica que o uso dos dispositivos móveis sugere, o que Fuchs chama de “capitalismo global em rede” (2007). O espaço numérico é, em termos econômicos e políticos, a extensão do capitalismo global sem fronteiras, e programável. Por isso se torna, ao mesmo tempo, espaço de tensões sociais e espaço político (espionagem de tráfego de informações) e econômico (transações econômicas rastreáveis e não rastreáveis). Ou seja, para o jornalismo

não são poucas as variáveis que estão implicadas no uso de dispositivos móveis e isso só pode ser compreendido de forma mais complexa se nos dispusermos a um olhar não-linear para estas variáveis. Estes são desdobramentos ainda a serem compreendidos e referenciados ou não como processos jornalísticos. O que desenvolvemos e concluímos neste artigo é a importância de nos voltarmos para o espaço dos acontecimentos: na camada física, origem da existência humana, e na camada numérica, presente-futuro da nossa existência mental.

Referências Bibliográficas

- Anderson, C.W.; Bell, E; & Shirky, C. (2012). Post Industrial Journalism. Adapting to the Present. Columbia Journalism School, Tow Center for Digital Journalism (website). Acessado em http://towcenter.org/wp-content/uploads/2012/11/TOWCenter-Post_Industrial_Journalism.pdf.
- Augé, M. (2001). *Não-lugares. Introdução a uma antropologia da supermoderna*. São Paulo, Brasil: Papirus.
- Bainbridge, L. (2014). How social media gives new voice to Brazil's protests. The Guardian (website). Acessado em <http://www.theguardian.com/world/2014/apr/27/social-media-gives-new-voice-to-brazil-protests>.
- Bey, H. (2011). *TAZ - Zona Autônoma Temporária*. São Paulo, Brasil: Conrad Editora.
- Bertocchi, D. (2014). Dos dados aos formatos: o sistema narrativo no jornalismo digital (website). Acessado em: <http://danielabertocchi.com/2014/04/19/dos-dados-aos-formatos-o-sistema-narrativo-no-jornalismo-digital-compos-2014>.

_____. (2013). *Dos dados aos formatos: um modelo teórico para o design do sistema narrativo no jornalismo digital*. Tese de doutorado. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Bertocchi, D., Camargos, I.O., & Silveira, S.C. (2015). Possibilidades narrativas em dispositivos móveis. In J. Canavilhas & I. Satuf, *Jornalismo para dispositivos móveis: produção, distribuição e consumo*. Covilhã: Livros LabCom.

Corrêa, E. S.(Org). (2012) Curadoria Digital e o Campo da Comunicação (website). Disponível em <http://grupo-ecausp.com/novo-ebook-curadoria-digital-e-o-campo-da-comunicacao>.

Commaerts, B. (2013). Lógicas de protesto e a estrutura de oportunidade de mediação (website). Acessado em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/477/pdf>.

Canavilhas, J. (2010). O novo ecossistema mediático (website). Acessado em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-o-novo-ecossistema-mediatico.pdf>.

Carvalho, L. & Barichello. Legitimização das organizações midiáticas no ecossistema digital. In: Rublescki, A., & Barichello, E. M. da R. (2013). *Ecologia da Mídia*. Santa Maria, Brasil: FACOS-UFSM.

Fuchs, C. (2007). Transnational space and the ‘network society’. Acessado em http://fuchs.uti.at/wp-content/uploads/transnationalspace_networksociety.pdf (website).

Fuchs, C. (2012) Behind the News. Social media, riots, and revolutions (website). Acessado em <<http://fuchs.uti.at/wp-content/C&C.pdf>>.

Hall, E. T. (1977). *A dimensão oculta*. Rio de Janeiro, Brasil: Francisco Alves.

Lupton, E. & Phillips, J. C. (2008). *Novos fundamentos do Design*. São Paulo, Brasil: Cosacnaiy.

Machado, I. (2014). *Vieses da comunicação. Explorações de Marshall McLuhan*, São Paulo, Brasil: Annablume.

Machado, I. (2013). *Diagrama como problema semiótico no estudo da comunicação*. Inédito. Versão para o Grupo de Pesquisa Semiótica da Comunicação, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. Março, 2013.

McLuhan, M. (2012). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo, Brasil: Cultrix.

Peirce, C.S. (2008). *Semiótica*. São Paulo, Brasil: Perspectiva.

Ramos, D. O. (2011). *Formato: condição para a escrita do jornalismo digital de bases de dados. Uma contribuição da Semiótica da Cultura*. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes

Stjernfelt, F. (2012). Diagrams as Centerpiece os a Peircean Epistemology. Indiana University Press. Acessado em <<http://www.jstor.org/er/10.2307/40320800?uid=40529&uid=3737664&uid=40528&uid=5909624&uid=2&uid=3&uid=67&uid=5910200&uid=62&sid=21102049365053>>.

Tuan, Y. (2013). *Espaço e lugar. A perspectiva da experiência*. Londrina, Brasil: Eduel.