

A influência da evolução tecnológica sobre a narrativa da notícia: estudo de caso da Wired Magazine

Augusto Lohmann

ESDI-UERJ

R. Evaristo da Veiga 95, Lapa,
Rio de Janeiro, RJ
augustolohmann@yahoo.com.br

Breno Bitarello

ESDI-UERJ

R. Evaristo da Veiga 95, Lapa,
Rio de Janeiro, RJ
brenobitarello@gmail.com

Leonardo Rocha

ESDI-UERJ

R. Evaristo da Veiga 95, Lapa,
Rio de Janeiro, RJ
leoburla@estacazero.com

RESUMO

O artigo apresenta um estudo sobre a narrativa da notícia em publicações impressas, sites de notícias na Web e novos aplicativos para dispositivos móveis, com foco no tablet iPad e na publicação Wired Magazine. O objetivo é entender de que forma os novos dispositivos e o avanço tecnológico impactam na narrativa da notícia, na oferta de conteúdo e na maneira como os leitores interagem com este conteúdo noticioso.

Author Keywords

Tecnologia, interação, design, dispositivos móveis, jornalismo online.

ACM Classification Keywords

H5.m. Information interfaces and presentation (e.g., HCI): Miscellaneous.

INTRODUÇÃO

A forma como a notícia é contada sofreu grandes transformações em seu percurso histórico. Exemplos incluem a invenção da prensa a vapor de Frederic Koenig (1814), do Linotipo (1884) [8], do telégrafo de Samuel Morse (1844) [7], do computador e, recentemente, de dispositivos móveis como *tablets* e *smartphones*. A linguagem utilizada pela imprensa escrita sofreu diversas modificações e evoluiu até os modelos consolidados nas revistas e jornais atualmente em produção e circulação. O que antes era transmitido oralmente, passou a ser impresso em larga escala, com foco no aumento da difusão da informação.

As primeiras páginas da Web começaram a ser criadas no

início dos anos 1990, com diversas limitações em termos de conteúdo, complexidade técnica e volume de público. Estes fatores resultaram em abordagens e técnicas que eram inicialmente limitadas pela tecnologia, com páginas da Web incluindo principalmente o texto e pouca atenção voltada para questões referentes ao *design*, à diagramação do conteúdo e à própria interação do leitor com este.

Acerca desse assunto, temos a análise de [1], a seguir:

O modelo dos jornais diários foi naturalmente adotado como metáfora para a organização e apresentação dos conteúdos naquele novo ambiente gráfico da Internet, um meio ainda precário e com predominância de texto. A página inicial (*home-page*) assemelhava-se à tradicional primeira página dos jornais, e as camadas interiores de conteúdo reproduziam as mesmas seções da edição em papel. [...] Em vez de ver a Web como um novo meio, com características próprias, as empresas tradicionais a encararam como uma nova ferramenta para distribuir conteúdos, originalmente produzidos em outros formatos. Na melhor das hipóteses, via-se a presença na Internet como uma extensão ou um complemento do produto tradicional. Assim, esta primeira década do jornalismo digital foi caracterizada por este pecado original: a simples transferência do conteúdo de um meio tradicional para outro novo, com pouca ou nenhuma adaptação (PP. 93-94).

A popularização do acesso à Internet, atrelada à extensa gama de dispositivos móveis que permitem tanto a visualização quanto a manipulação do conteúdo nos mais diversos lugares, atua ativamente na transformação do processo de construção e narrativa da notícia. Não somente o imediatismo, a necessidade da informação em “tempo real” e a sobrecarga de fontes onde podem ser encontradas múltiplas visões para um mesmo fato noticioso são modificados, mas também a forma como o conteúdo transmitido é apresentado. As novas tecnologias

Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. To copy otherwise, or republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee.

CHI 2009, April 4–9, 2009, Boston, Massachusetts, USA.
Copyright 2009 ACM 978-1-60558-246-7/09/04...\$5.00.

possibilitam a alteração da maneira como a informação é mostrada para o leitor e do modo como este estabelece o fluxo de experiência de leitura e a navegação pelo conteúdo acessado. Como “fluxo de experiência de leitura”, entende-se o comportamento do usuário no processo de apreender e acessar informações em uma mídia específica (leitura de um jornal, na navegação em *website* ou utilização de aplicativo noticioso em dispositivo móvel).

A constante e crescente participação dos meios tecnológicos como mediadores e fontes de informação exerce grande influência na maneira como a informação é apresentada e visualizada [3,7]. A utilização dos conhecimentos adquiridos com as tecnologias que antecedem a Web – estas aplicadas no *design* de conteúdos *online*, dadas as suas propriedades intrínsecas, a saber: alcance potencial, meio de transmissão e etc. – merece reflexão no âmbito do Design de Interação.

Desse modo, o objetivo deste artigo é:

- Entender as particularidades do fluxo de experiência de leitura nas mídias impressas e mídias digitais, diferenciando conteúdo Web de conteúdo para aplicativos em dispositivos móveis;
- Estudar e entender as possíveis diferenças e mudanças, verificando até que ponto essas transformações na narrativa do processo noticioso estão sendo apreendidas pelos leitores/usuários;
- Observar os elementos de design, de interação e de organização da informação no âmbito do impresso e do digital, identificando padrões e possibilidades a partir do avanço tecnológico;
- Analisar se os caminhos seguidos pelos produtores de conteúdo para dispositivos móveis, particularmente para o iPad, seguem alguma nova tendência ou se, na verdade, promovem apenas um retorno aos princípios consolidados no jornalismo impresso.

PROPÓSITO

Como afirmado, a forma como a informação é transmitida depende da tecnologia utilizada para a sua transmissão. Desse modo, assim como ocorre com as tecnologias antecessoras, o acesso ao conteúdo noticioso – antes impresso e, posteriormente, visualizado através da tela do computador – é, ou pelo menos deveria ser, radicalmente modificado com a utilização de *tablets* e *smartphones*. A forma como as novas tecnologias se relacionam com o conteúdo noticioso passa a influenciar a construção deste conteúdo [8]. Nestes dispositivos, o fluxo da informação destaca-se pelas características de não linearidade e descontinuidade.

Nos *websites* de notícias, a experiência acontece de uma forma bastante diferente da dos jornais impressos, pois o conteúdo encontra-se fragmentado [8]. No modelo de navegação que se convencionou como um padrão entre os *websites* de notícias, normalmente a experiência de leitura

começa em uma página que atua como índice, a *home-page*, que funciona como direcionador, apontador para outros conteúdos. Tais conteúdos são organizados seguindo a lógica editorial de cada instituição noticiosa, de maneira a oferecer ao leitor o que de mais relevante aconteceu na visão dos editores do *website*. A lógica de índices funciona muito bem quando o leitor tem um ou mais objetivos específicos e sabe o que quer encontrar. Entretanto, numa experiência de imersão com foco na visão geral do que aconteceu de mais importante em um campo específico de interesse, o fluxo noticioso se torna uma experiência não linear ou, pode-se dizer, “rizomática”, termo explicado por [6] como:

[...] um conceito desenvolvido por Deleuze e Guattari, no livro intitulado *Mil Platôs*. Os autores utilizam a metáfora de um tipo de vegetação aquática, que se desenvolve na superfície da água, sem tronco ou caule, totalmente ramificada. Segundo [9], o rizoma opõe-se à ideia de hierarquia, pois, ao contrário da estrutura de uma árvore, um rizoma, em tese, pode conectar qualquer ponto a qualquer outro ponto, oferecendo muitos começos e muitos fins (PP. 161).

Nesse contexto, o leitor tem controle sobre o fluxo da informação, isto é, ele não precisa seguir uma determinada linearidade do conteúdo noticioso. O jornalismo *online* possibilita a exploração de novas modalidades de difusão da informação e uma relação dinâmica com o leitor, que atua como manipulador do conteúdo interativo [4].

Da mesma forma, o tratamento visual e o processo de entrega do conteúdo noticioso são inteiramente modificados com a popularização dos *websites* de notícias e deste novo conceito de jornalismo, onde a dinâmica de atualização e a valorização do imediatismo na transmissão da informação fazem com que aspectos gráficos e visuais característicos das publicações impressas fossem deixados de lado nas versões Web. Ao mesmo tempo, as próprias limitações tecnológicas e de profissionais qualificados auxiliam nesse processo de padronização no tratamento visual do conteúdo entregue pelos *websites*, onde em muitos casos só é possível diferenciar qual publicação está sendo acessada observando-se o logo da empresa jornalística.

Dentre as limitações tecnológicas que impactam diretamente nos aspectos gráficos e visuais dos jornais *online*, podem ser destacados o limite de banda para tráfego de dados existente no acesso via Internet, as linguagens de programação, de *mark-up* e de layout voltadas para Web, bem como as diferentes interpretações do código (por trás de cada página Web) por parte dos *browsers* – que, no decorrer do tempo, tornam-se cada vez menores – associados a questões que dizem respeito às especificações e às inúmeras possibilidades de configuração do *client*, ou seja, do computador do usuário atuando como suporte de leitura na Web. Tais questões acabam por afetar as definições de layout, diagramação e interação, que, de

modo geral, são reflexo da intenção de se atingir o maior público possível.

Outro fator tecnológico que, restringe ou torna a evolução gráfica dos jornais para Web mais lenta são as plataformas de publicação, conhecidas como *Content Management Systems – CMS*. Elas utilizam índices e modelos de página pré-determinados, com tipos e formatos de mídia já estabelecida dentro de um padrão que se perpetua por todo *website* do jornal em consonância com o projeto gráfico do produto. Através desses sistemas, a cobertura jornalística é mais ágil. As matérias são publicadas instantaneamente, pois os elementos que estruturam e dão apoio ao conteúdo são automatizados e admitem pouca ou nenhuma customização.

Fazendo um comparativo entre o jornal impresso e o *online*, vê-se que no primeiro as notícias são entregues em um pacote fechado, com hierarquias e narrativas muito bem definidas e estabelecidas. Por mais que o leitor possa optar por um ou outro conteúdo, o jornal impresso é pensado como uma experiência de leitura única capaz de manter alguém informado sobre tudo o que de mais relevante (de acordo com a visão editorial do jornal) aconteceu em um determinado dia. Já nos *websites* de notícias, apesar da continuidade da hierarquia, as narrativas são mais fluidas e variáveis. O leitor tem mais liberdade para estabelecer seu próprio fluxo e ritmo de leitura, independente da existência de uma arquitetura de informação que tenta lhe prever e estabelecer possibilidades de fluxos narrativos. Ou seja: o leitor não precisa ir de um determinado item a outro [18]. O fluxo torna-se não linear, de modo a possibilitar o deslocamento do leitor pelos conteúdos, sem a necessidade de seguir uma ordem pré-determinada. Os conteúdos podem estar relacionados, mas ainda assim, lidos isoladamente. Através de varreduras visuais do conteúdo, o leitor define seus principais focos de interesse e, ao acessar estes conteúdos, o ato de leitura linear do conteúdo impresso é substituído pelo clique do *mouse*, que leva o leitor a interagir com o conteúdo binário e manipulável. O conteúdo digital permite explorar recursos multimídia como gráficos e figuras animados, vídeos, sons e textos dinâmicos. Segundo [1], o novo conceito de jornalismo trazido pela dinâmica da Internet vem transformando a própria maneira de se consumir e de se entender o jornalismo, principalmente nos jovens. Para ele:

Ao transferir-se para a Internet, o velho jornalismo-produto se transforma num jornalismo-serviço, um fluxo contínuo de informação que se acumula, indexada, no sítio Web, colocando-se à disposição dos usuários que queiram consumi-la. Esse processo significa a desconstrução dos produtos jornalísticos que foram criados ou tiveram o seu auge no século XX. As novas gerações parecem ter dificuldade em entender por que razão devem receber um pacote fechado composto de informações produzidas na véspera (jornal diário) ou na semana anterior (revista

semanal) ou mesmo produzidas nas últimas horas, mas apresentadas apenas em determinado horário (caso dos noticiários de rádio e TV). O fluxo contínuo de informações relevantes indexadas e acumuladas num sítio de Internet está na essência do jornalismo digital emergente (PP. 97).

Apesar disso, cabe ressaltar que não é objetivo deste artigo ajuizar valor com relação ao melhor ou pior de cada um dos fluxos narrativos apresentados, e sim entendê-los como modelos consolidados de entrega de consumo e de experiência de leitura, observando suas características e suas influências nos modelos constituídos para dispositivos móveis e *tablets*.

Outro aspecto importante é o suporte, que acompanha intimamente a evolução do meio, e nos conduz a uma reflexão sobre a sua identidade a partir de sua materialidade. Sob esse prisma, a evolução do jornal impresso é caracterizada, entre outras coisas, por uma série de mudanças que diz respeito às definições do seu suporte. Nos séculos XVII e XVIII, o jornal e o livro possuíam uma mesma estrutura. E, após o jornal adquirir um formato maior e uma ampla circulação, o seu suporte material começou a ter um tratamento mais livre, distanciando-se assim da identidade dos livros. Como resultado, testemunhou-se uma modificação radical no que concerne ao seu manuseio, passando o jornal a ser carregado, dobrado e rasgado. Na transição para o formato digital, o seu manuseio, que até então era direto, sofreu uma ruptura ainda mais drástica. O texto – que antes era desenrolado, no qual se supunha um fluxo contínuo de leitura, com a existência de fronteiras visíveis, de cadernos e seções, sendo acomodado em capas – na sua versão eletrônica passou a contar com a possibilidade de ser embaralhado, entrecruzado e reunido com outros textos. Em suma, todos esses sinais indicam que o jornal *online*, na condição de principal representante do jornal eletrônico, corresponde a uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito, assim como nas formas de ler.

Se, no jornal impresso, o término da leitura implica em uma volta quase que imediata à situação inicial, onde os demais conteúdos disputam sua atenção, na versão Web o fim da leitura resulta no encerramento de uma micro-experiência, que exige uma atitude do leitor para voltar à situação de origem, ou seja, para o ponto de partida de outras micro-experiências, por meio do clique do *mouse*. Assim sendo, pode-se dizer que o fato do conteúdo digital estar apresentado na forma de pacotes de informação propicia ao leitor o acesso a pequenas experiências interativas que, ao serem finalizadas, possibilitam o seu retorno ao ponto inicial, dando a opção de acesso a outros conteúdos que, por sua vez, promovem a continuidade da experiência interativa. Trata-se de uma experiência contínua onde o leitor opta pelos pacotes informacionais de seu interesse.

Quanto aos dispositivos móveis, alguns pontos podem ser levantados no tocante ao chamado “jornalismo móvel”. Segundo [17]:

O termo vem aparecendo na literatura nos últimos anos apontando para a emergência de uma nova forma de construção ou de acesso à notícia em mobilidade a partir do emprego de tecnologias móveis em rede sem fio (PP. 3).

Vale ainda ressaltar que o foco do presente estudo é o jornalismo móvel profissional, ou seja, aquele realizado por empresas especializadas na produção de conteúdo noticioso (redação com pessoal especializado), em contraponto ao jornalista móvel amador, ou seja, o usuário que lança mão da conectividade dos dispositivos móveis – redes sem fio que incluem *wireless* e tecnologias de terceira geração, o 3G – para produzir notícias sobre os locais onde estão presentes. Com a utilização das redes sem fio, o usuário pode acessar o conteúdo noticioso em qualquer lugar e a qualquer momento, fato este que implica em um maior acesso aos conteúdos jornalísticos.

Nesse contexto, duas questões se destacam no jornalismo móvel: a sua produção em termos profissionais e o acesso ao conteúdo pelos usuários. Nosso foco, entretanto, será no conteúdo, no modo como este é apresentado ao usuário, e suas diferenças e semelhanças em comparação aos jornalismo *online* e impresso.

O aprofundamento neste assunto mostra-se de grande relevância no cenário atual, dado que um levantamento recente da empresa de pesquisa comScore [5] aponta o Brasil como o país mais interessado em utilizar dispositivos móveis para acesso a conteúdos jornalísticos, isto porque o tráfego de dados correspondente – embora seja baixo, com 1,9%, ocupando a 11ª posição, juntamente com a Alemanha – sobrepõe-se àquele gerado pelo acesso a outros tipos de conteúdo, obtendo o maior índice: 316. Ainda de acordo com o estudo, em relação ao tráfego de dados no país originado de dispositivos móveis, o Brasil detém a 2ª maior participação de *tablets*, o mesmo valendo para iPads, que respondem por 31,8% do tráfego total, atrás apenas do Canadá. Assim sendo, justifica-se a escolha de aplicativos para este dispositivo como exemplos de análise.

MÉTODOS DE PESQUISA

Para este artigo, faz-se necessário entender melhor as diferenças apontadas acima, a partir de um levantamento bibliográfico que indique as principais características e variáveis do jornalismo impresso e do jornalismo *online* – este, especificamente, no suporte Web – para que, em seguida, seja possível fazer um estudo analítico comparativo entre estes e o jornalismo voltado para dispositivos móveis do tipo *tablet*. Deste modo, a metodologia a ser utilizada consiste em levantamento bibliográfico e análise do objeto de estudo com base na bibliografia consultada.

Para a pesquisa foram considerados os trabalhos [2, 13, 14], que estabelecem como características do jornalismo desenvolvido para a Web a Multimedialidade, a Interatividade, a Hipertextualidade, a Personalização, a Memória e a Atualização Contínua, conforme as seguintes definições:

Multimedialidade:

Para [15], o conceito refere-se à:

[...] convergência dos formatos das mídias tradicionais (imagem, texto e som) na narração do fato jornalístico. A convergência torna-se possível em função do processo de digitalização da informação e sua posterior circulação e/ou disponibilização em múltiplas plataformas e suportes, numa situação de agregação e complementaridade (PP. 3).

Interatividade:

Entre as demais características, [2] considera que a notícia *online* possui:

[...] a capacidade de fazer com que o leitor/usuário sinta-se mais diretamente parte do processo jornalístico. Isto pode acontecer de diversas maneiras: pela troca de e-mails entre leitores e jornalistas, através da disponibilização da opinião dos leitores, como é feito em sites que abrigam fóruns de discussões, através de chats com jornalistas, etc. (PP. 5).

Por sua vez, [10] ressalta que:

A interatividade ocorre também no âmbito da própria notícia, ou seja, a navegação pelo hipertexto também pode ser classificada como uma situação interativa. Adota-se o termo multi-interativo para designar o conjunto de processos que envolvem a situação do leitor de um jornal na Web (PP. 146).

Dessa forma, é possível identificar dois elementos distintos presentes no conceito de Interatividade que são (a) a navegação *per se* através do hipertexto, o que já equivale a uma situação interativa e (b) as atividades de mídia social, ou *social media*, que correspondem aos processos de comunicação entre usuários e seu engajamento no enriquecimento da narrativa jornalística, estejam estes na condição de leitores ou jornalistas, promovidos por ferramentas e aplicativos específicos para este fim.

Hipertextualidade:

O hipertexto está relacionado com os conceitos e as propriedades da hiper-mídia, que, para [10] é:

[...] uma forma combinatória, permutacional e interativa de multimídia, em que textos, sons e imagens (estáticas e em movimento) estão ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, que

podem ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras (PP. 146).

Personalização:

Conceito que está diretamente relacionado à interatividade, sendo fruto da relação do leitor com o produto noticioso, suas escolhas e sua linearidade dentro de uma narrativa particular. Para [19] a personalização está:

[...] próxima da dissertação, uma vez que o usuário tem condições de fazer e/ou modificar o processo, ou ainda construir de acordo com sua mediação (PP. 13).

Memória:

O armazenamento do conteúdo em base de dados faz com que o webjornalismo se diferencie do jornalismo impresso na maneira como o conteúdo é armazenado e relacionado entre si, permitindo que o usuário acesse qualquer conteúdo e estabeleça seus próprios fluxos de leitura, criando assim uma relação particular com a questão da temporalidade. Sobre isto, [11] diz o seguinte:

O uso das bases de dados permite a ininterrupção do fluxo informacional, o que torna possível e confiável o acesso a informações. [...] o texto webjornalístico, incrementado pelo banco de dados, pode viabilizar vários caminhos a determinados conteúdos e o usuário pode acessá-los a qualquer momento (PP. 5).

Atualização Contínua:

O jornalismo na Web permite atualizações de conteúdo em “tempo real”, ao contrário do jornalismo impresso que possui edições periódicas (geralmente diárias), cujo conteúdo é estático, e definido até o momento em que a edição é impressa e preparada para distribuição. Além disso, o seu conteúdo pode ser acessado a qualquer instante e em qualquer lugar via Internet. Sobre este assunto, [15] esclarece que:

A rapidez do acesso, combinada com a facilidade de produção e de disponibilização, propiciadas pela digitalização da informação e pelas tecnologias telemáticas, permitem uma extrema agilidade de atualização do material nos jornais da Web. Isso possibilita o acompanhamento contínuo em torno do desenvolvimento dos assuntos jornalísticos de maior interesse (PP. 4-5).

O estudo de [19] também foi utilizado no presente artigo. Baseado na aplicação da teoria das Matrizes da Linguagem e Pensamento, desenvolvida por [16, PP. 379], nos veículos impresso e online, estes analisados tanto no plano discursivo, como no plano da diagramação, e que chega à seguinte conclusão: enquanto que no jornalismo impresso é possível encontrar claramente relações explícitas entre a Matriz Verbal e a Matriz Visual, com forte presença do discurso narrativo, com páginas e imagens se apresentando

em uma ordenação sintático-textual, no webjornalismo identifica-se a presença – na verdade, de uma fusão – das Matrizes Verbal, Sonora e Visual com a característica eminente da interação, por meio do hipertexto, onde o espaço informacional é constituído de um sistema midiático complexo, ordenado de forma associativa através do ato de navegação do internauta.

Com base nos conceitos baseados na bibliografia de suporte realizou-se uma análise comparativa dos elementos distintivos do jornalismo impresso, online e para *tablets* estabelecendo critérios de comparação entre a experiência de leitura nas mídias impressas, nas mídias digitais da Web tradicional e nas mídias digitais *touchscreen* com ênfase na versão da Wired Magazine para o *tablet* iPad.

Devido à novidade do tema e à carência de literatura especializada sobre o tema – jornalismo para *tablets* com foco no produto iPad – optou-se por analisar o exemplo da publicação mensal Wired Magazine levando-se em consideração os elementos distintivos do jornalismo impresso e online estabelecidos anteriormente. A Wired Magazine é uma das pioneiras no lançamento de uma versão exclusivamente voltada para o consumo em *tablets* do tipo iPad e possui versão impressa e Web tradicional, fator que facilita a análise comparativa entre os modelos.

Vale esclarecer que existem outros produtos jornalísticos formatados especificamente para o *tablet* iPad, como por exemplo o The Daily, um jornal criado única e exclusivamente para este dispositivo e que, sob a ótica das potencialidades exploradas dentro da narrativa jornalística, em muito se assemelha à Wired Magazine. No entanto, como o The Daily não possui uma versão impressa ou mesmo *online* optou-se pela Wired Magazine, devido ao fato de esta ser produzida para todos os formatos necessários à pesquisa.

RESULTADOS

A partir da metodologia proposta para este artigo, foi possível analisar as características do fluxo de leitura nos três cenários propostos neste artigo de modo a encontrar características próprias que corroboram o propósito da pesquisa.

Com relação ao jornalismo impresso, no que tange à questão do fluxo de experiência de leitura, a imersão no conteúdo noticioso se inicia em uma página principal (capa) com os principais destaques editoriais daquela edição, cujo objetivo é muito mais o de apresentar um resumo do conteúdo que será encontrado no restante da leitura do que o de funcionar como um direcionador ou apontador de conteúdo. A partir daí, a leitura segue um fluxo sequencial cuja disposição e diagramação foi editorialmente pensada para guiar os leitores por uma mesma narrativa do discurso. A própria possibilidade do manuseio e paginação do jornal, bem como a presença de numeração nas páginas, trazem a ideia de um princípio, um meio e um fim da leitura. De acordo com [19]:

[...] no que conceituamos como “nível do discurso”, a linguagem verbal escrita que compõe a base da informação do jornalismo impresso é, primeiramente, uma representação da linguagem verbal oral-auditiva. As notícias jornalísticas são exemplos de narração (na perspectiva da Matriz Verbal), na medida em que os textos narrativos organizam as ações e eventos em ordem seqüencial. Além da análise do plano discursivo do jornalismo impresso, desenvolvemos um estudo do nível de diagramação. O jornalismo impresso apresenta tradicionalmente na diagramação da notícia, no nível da matriz visual, casos de formas figurativas (PP. 14).

Já o modelo de jornalismo voltado para o consumo na Web faz uso de uma série de potencialidades inerentes à própria Internet, conforme referência feita no capítulo anterior a [2] e [13], que estabelecem a Multimídia, a Interatividade, a Hipertextualidade, a Personalização, a Memória e a Atualização Contínua como características determinantes do jornalismo na Internet.

Dessa maneira, o fluxo de leitura de um conteúdo jornalístico na Web tradicional se dá a partir de uma *home-page* que tem o papel de direcionar o leitor para o conteúdo de seu interesse a partir do clique no *link* escolhido. A partir daí, o leitor pode retornar para a *home-page* em busca de novos conteúdos, seguindo para outras matérias relacionadas ao conteúdo acessado ou sugeridas editorialmente, ou pode filtrar conteúdos categorizados a partir de um menu contextual.

Apesar do posicionamento do conteúdo na *home-page* e de sua diagramação, o leitor tem a possibilidade de estabelecer seu próprio fluxo, em infinitas possibilidades de consumo do conteúdo noticioso. O fluxo de leitura não é contínuo e o conteúdo não é apresentado com alguma lógica seqüencial, fazendo com que a experiência seja entrecortada, composta por micro-fluxos de leitura e retornos à *home-page* em busca de um novo direcionamento para outros conteúdos. Sobre esse aspecto, [19] também analisa a linguagem do jornalismo *online*, no que tange à aplicação da teoria das Matrizes da Linguagem e Pensamento, desenvolvida por [16]:

[...] a hibridização da linguagem se dá no nível verbal, sonoro, visual e interativo. Neste tipo de mídia, a notícia se apresenta como uma linguagem híbrida, composta por estruturas textuais diversas, que na perspectiva da *Matriz Verbal*, podemos descrever como descritiva, narrativa, dissertativa, porém integrando o corpo do cibernauta no processo de comunicação. Nestes termos, quando comparado com as estruturas de linguagem do jornalismo impresso, fica evidente que a notícia, a cada tempo, se insere as necessidades dinâmicas dos processos de comunicação e cultura do tempo e do espaço. Caracterizando-se essencialmente

como uma forma de mídia interativa, os jornais na Internet permitem ao usuário traçar seu próprio percurso discursivo (PP. 14).

Além disso, [19] trata das peculiaridades que a interatividade e a multimídia conferem ao jornalismo *online*, em uma comparação com o modelo de jornalismo impresso:

[...] o princípio da interatividade, característico do jornalismo *online*, permite ao leitor-usuário estar sempre dentro de um espaço informacional, ou seja, em um ambiente de signos híbridos no qual, imagens, gráficos, desenhos, figuras, palavras, textos, sons e até mesmo o vídeo, se misturam na constituição de um sistema midiático complexo. Desse modo, o uso da Internet une as matrizes sonora, visual e verbal, em um mesmo espaço, criando uma linguagem múltipla e, sobretudo, dinâmica. O uso do jornal na Internet se apresenta muito mais do que um mero somatório de linguagens, e sim como uma nova configuração discursiva: uma fusão das três *Matrizes da Linguagem* por meio do hipertexto (PP. 14).

Com relação às características que definem o fluxo de leitura no modelo de jornalismo desenvolvido para consumo em *tablets*, foram utilizadas as características discutidas na análise do jornalismo impresso e do jornalismo na Web, de forma a avaliar o fluxo de leitura nos *tablets* sob o mesmo viés e princípios utilizados nas duas análises anteriores. Dessa forma, como resultado da avaliação, serão exibidos alguns *print screen* da Wired Magazine, para fins de exemplificação e entendimento dos resultados apresentados. Depois da análise, é apresentado também um resumo dos resultados atingidos (tabela 1), através da comparação entre impresso e digital (*websites* e aplicativos para dispositivos móveis) e as principais características que caracterizam os três modelos estudados e ressaltados neste artigo.

ANÁLISE DA WIRED MAGAZINE

Logo na inicialização do aplicativo, pode-se notar o retorno do uso do conceito de “capa”, originário das publicações impressas, e que perdeu espaço nas versões Web das principais publicações jornalísticas. No caso da Wired Magazine, pode-se notar que a versão para iPad simplesmente reproduz a capa da versão impressa, trazendo com isto, mesmo que implicitamente, o retorno de uma preocupação maior com a diagramação e o tratamento visual do conteúdo oferecido, como forma de valorizar os principais destaques daquela edição (figura 1). Da mesma forma, o uso do conceito da capa, aliado ao contato direto do leitor-usuário com o dispositivo que contém a notícia (o *tablet*), ajudam a reconstruir a percepção de possuir o controle da publicação, a idéia de um conteúdo finito, com início, meio e fim, a disposição do leitor.

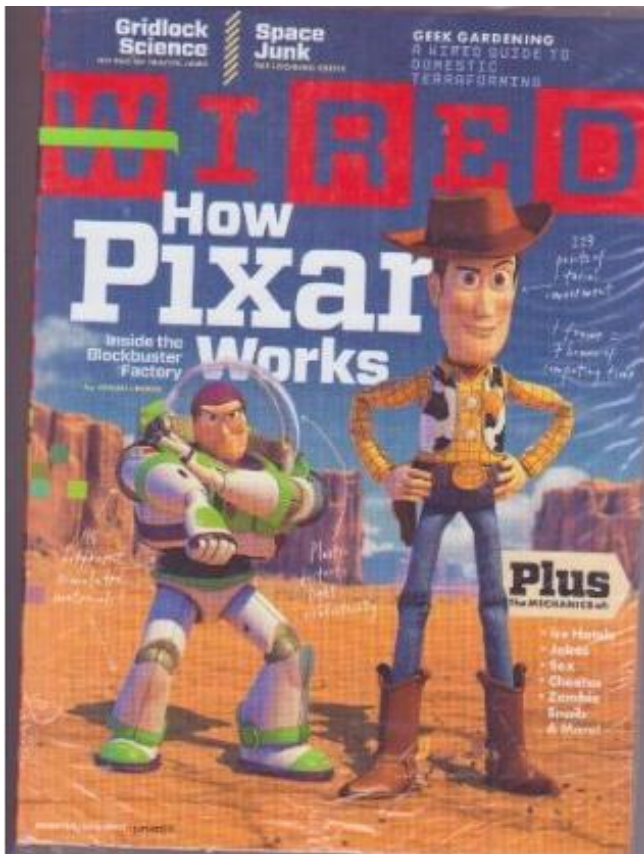


Figura 1. Exemplo de capa da Wired Magazine em sua versão impressa, e logo abaixo, *print screen* de duas capas de edições digitais da Wired Magazine, uma delas reproduzindo a mesma diagramação da capa da revista impressa tradicional.

O uso do “índice” também é mantido, seguindo o conceito já existente nas publicações impressas, mas que se tornou ainda mais forte nas versões para Web (figura 2). O índice sinaliza a existência de uma leitura sequencial, editorialmente pensada, mas que pode ter seu fluxo alterado pelo leitor a qualquer momento, através de hiperlinks e menus contextuais.

A navegação pelo conteúdo do aplicativo deixa clara a forte influência do design gráfico instituído nas publicações

Figura 2. Conceito de “índice”, presente nas versões impressas e amplificado pelo jornalismo online, é mantido na versão para iPad.

impressas, mas ao mesmo tempo associada à interatividade da Web. A matéria de capa não apenas reproduz o conteúdo da versão impressa, como acrescenta elementos que ajudam a transmitir a informação, com trechos em vídeo e áudio integrados ao processo de leitura. O mesmo se nota, em menor ou maior escala, no restante das matérias do aplicativo (figura 3), onde a interação – associada a uma representação visual que remete ao layout das páginas da revista impressa – pode ser constantemente verificada.

É interessante apontar que, não somente no aplicativo da Wired Magazine, mas em diversos outros modelos estudados – como é o caso do The Daily – o que se nota nessa fase inicial da popularização de aplicativos de notícias para iPad é a tentativa de padronizar uma determinada linguagem e experiência próprias, mas não necessariamente originais. Grande parte das funcionalidades implementadas utiliza padrões cognitivos já consolidados e intrínsecos à experiência de leitura do ser humano, provavelmente em uma tentativa de popularizar e consolidar o dispositivo utilizado a partir de um uso com baixa curva de aprendizagem. Este mesmo fator pode ser verificado na forma como se dá o uso da interface *touchscreen*, simulando a lógica sequencial de paginação das publicações impressas, onde o correr dos dedos da

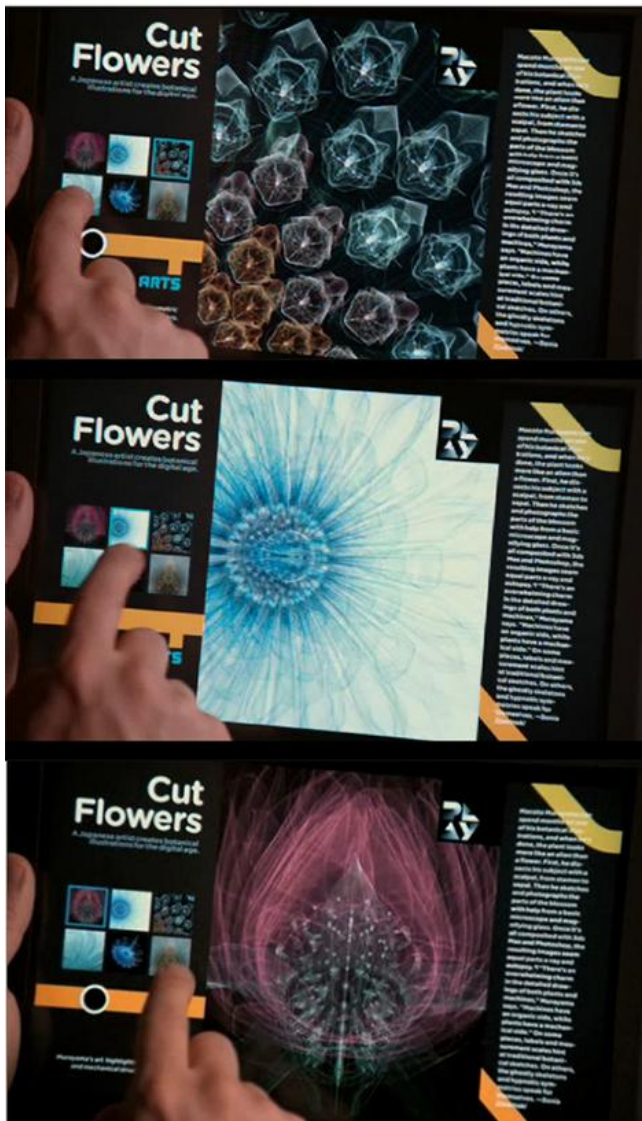


Figura 3. Exemplo de matéria da Wired Magazine, onde a diagramação remetendo à versão da revista impressa se associa à interação presente na possibilidade de tráfegar por múltiplas imagens dentro da mesma formatação de página de matéria.

direita para a esquerda trazem um próximo artigo (baseado na lógica editorial da revista), e da esquerda para a direita promove a volta de um artigo anterior. Ao mesmo tempo, o movimentar dos dedos de cima para baixo ou de baixo para cima propicia a mudança de artigo ou reportagem baseada em critérios de relação de conteúdo, o que pode ser encarado como uma tentativa de ir além da simples simulação de folhear uma revista, apesar de ser um recurso ainda em fase de experimentação.

No exemplo da figura 4, é apresentada uma mesma matéria na versão impressa e na versão do *website* da Wired Magazine, com o intuito de comparar as diferenças na narrativa da notícia e na representação visual do conteúdo noticioso. No exemplo, a mesma notícia tem seus aspectos

gráficos sensivelmente alterados e de certa forma simplificados, o que sem dúvida acaba interferindo na forma como a notícia é apreendida pelo leitor, e no interesse despertado para o mesmo. Neste exemplo, mais uma vez, fica evidenciado que o processo de transição da notícia impressa para a notícia na Web está quase sempre associado a uma modificação drástica na representação visual do conteúdo, partindo-se quase sempre para uma solução de título/foto/bloco de texto que se convencionou nos principais sites de notícias. O recurso de uma tipografia diferenciada, de cores, e de um infográfico bem destacado é quase que em sua totalidade abandonado no modelo do mesmo conteúdo para a versão Web da Wired Magazine. Nesse contexto, é interessante notar o retorno de uma maior valorização a esses elementos nas publicações para iPad, impactados justamente pelo avanço tecnológico apontado como foco de estudo deste artigo, e por características próprias do modelo conceitual que, até o presente momento, vem sendo utilizado pelas principais publicações desenvolvidas especificamente para consumo no iPad.

A partir da comparação representada pela figura 4, a figura 5 corrobora a ideia de uma diagramação novamente próxima a do conteúdo impresso, mas entremeada por recursos interativos próprios da linguagem Web.

CONCLUSÕES

Apesar dos resultados apontados, vale ressaltar que a forma de se pensar o jornalismo voltado para Web ou para dispositivos móveis encontra-se ainda em constante construção, conforme aponta [12]:

O jornalismo desenvolvido para a Web não é um fenômeno concluído, mas sim, em construção e, mesmo com menos de uma década de história, vem apresentando transformações significativas. Por um lado, por causa dos avanços tecnológicos pelos quais a própria Web tem passado, por outro, devido às descobertas de possibilidades oferecidas pela Web para a prática do jornalismo (PP. 21).

Estendendo um pouco o conceito apresentado por [12], pode-se associar o avanço tecnológico também às novas mídias e interfaces e, no caso do presente estudo, aos dispositivos móveis, que através de mudanças como a portabilidade e as telas *touchscreen*, promovem possibilidades de avanços na própria maneira como se constrói o discurso jornalístico e como se desenha o fluxo de leitura do usuário. A forma de se interagir com o conteúdo noticioso, desde a paginação e a diagramação do jornal impresso, passando pela lógica das *home-pages* e da utilização do clique do *mouse* presente no jornalismo na Web tradicional, motivou o desenvolvimento de uma nova experiência para dispositivos móveis, que mistura conceitos desses dois modelos na tentativa de oferecer ao usuário um melhor fluxo de leitura. As novas tecnologias presentes nos *tablets* permitiram o retorno do “manuseio” da notícia e da navegação sequencial e mantiveram a navegação contextual

e a possibilidade do usuário estabelecer o seu próprio fluxo de leitura.

extenso de imagens de grande escala, com alta qualidade de definição, bem como elementos gráficos e tipografias de

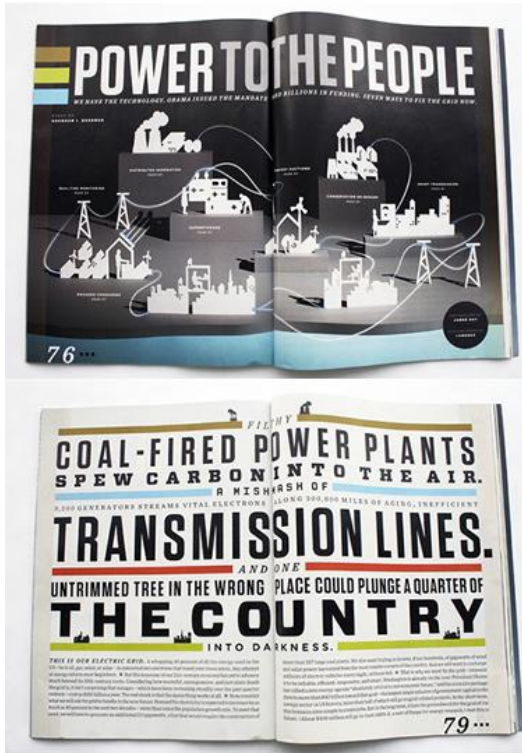


Figura 4. À esquerda, exemplo de reportagem da versão impressa da Wired Magazine, utilizando uma série de recursos gráficos e visuais na narrativa da notícia (forte uso de cores, tipos e grafismos). Do lado direito, a mesma reportagem, em sua versão para o website da Wired. O uso do recurso tipográfico e das cores é deixado de lado, seguindo o padrão convencional para a maioria dos websites noticiosos, com título, imagem, e bloco de texto condensado.

A liberdade de diagramação do conteúdo noticioso e o uso

inúmeras famílias, só são possíveis devido ao suporte para o qual o aplicativo foi desenvolvido, ou seja: o próprio tablet, neste caso o iPad. Além de se tratar de um único tipo de suporte, diferentemente do que acontece no jornalismo para Web, as características do dispositivo – como tamanho de tela, resolução, processador e sensores – são conhecidas, garantindo-se assim o ambiente em que o produto jornalístico se insere. E mais: neste cenário, as restrições impostas pelos navegadores – que renderizam de forma diferente, e muitas vezes inesperada, o código por trás de cada página Web, tornando-se obrigatória a implementação cross-browser do produto, o que se traduz em um alto investimento de tempo de desenvolvimento e, ocasionalmente, em escolhas que impactam negativamente na experiência de consumo do conteúdo noticioso – inexistem, pois o aplicativo é construído dentro de uma plataforma específica de desenvolvimento, sendo executado num ambiente controlado que não dá margem a variações de interpretação de um dado trecho de código.



Figura 5. Mais um exemplo de matéria da Wired Magazine, com diagramação característica da linguagem impressa associada a recursos interativos da Web.

É interessante observar que, ao adotar uma diagramação muito próxima à da versão impressa, a Wired Magazine para iPad acabou também por incorporar as suas soluções de publicidade, com espaços de página inteira e de página

dupla para os anunciantes. Dessa forma, o fato jornalístico deixou de conviver com propagandas entremeadas ao longo da sua narrativa, tornando-se livre das interferências visuais causadas por anúncios característicos da publicidade no

<p>Impressos (jornais e revistas)</p> <p>Capas e índices apresentam os principais destaques, mas a experiência de leitura se dá de forma sequencial, ao longo da paginação baseada em um fluxo de leitura cuja lógica é definida editorialmente pelo produto noticioso.</p> <p>O leitor faz a varredura das páginas e concentra a atenção no conteúdo que desperta seu interesse. Ao final da leitura, o leitor volta ao estágio anterior de paginação e faz uma varredura geral do conteúdo até a localização de algo que desperte seu interesse.</p> <p>O conteúdo disponibilizado é estático e composto por textos e fotos.</p>
<p>Websites (desktop)</p> <p>A lógica dos índices é amplificada com a ideia de <i>home-pages</i> que direcionam o leitor para o conteúdo específico.</p> <p>A experiência de leitura é composta por micro-fluxos, onde o usuário não é direcionado para uma sequência com início, meio e fim. A sugestão de ordem de leitura se dá apenas através do posicionamento dos destaques na <i>home-page</i>.</p> <p>O conteúdo disponibilizado é dinâmico e complementado com o uso de vídeos, gráficos e outras formas de interatividade.</p>
<p>Aplicativos para dispositivos móveis</p> <p>A experiência retorna ao conceito de leitura sequencial, com uma ordem de leitura “sugerida” editorialmente, a exemplo dos modelos impressos. Entretanto, a qualquer momento o usuário pode alterar o fluxo de navegação, seja através de atalhos e menus contextuais, seja retornando a uma página de índice que tem a função de <i>home-page</i> (figura 2).</p> <p>Percebe-se, dessa forma, que o modelo implementado busca mesclar características das duas mídias citadas anteriormente. Os novos aplicativos buscam aliar o conteúdo interativo e digital sem perder o design gráfico da versão em papel (figuras 3, 4 e 5). A tecnologia de uma interface <i>touchscreen</i> possibilita novos rumos para a interação do usuário com o conteúdo.</p> <p>Além disso, a interatividade é levada ao seu limite, com a utilização cada vez maior de infográficos, vídeos, áudios e hipermídias (figura 3).</p>

Tabela 1. Resumo dos resultados encontrados, após análise do fluxo de leitura nas mídias impressas e digitais (desktop e móveis).

jornalismo *online* – como *banners*, *pop-ins* e *pop-ups* – e que, muitas vezes, são considerados invasivos pelo usuário. Em contrapartida à perda das áreas dedicadas a *banners* e afins, o anunciante não apenas voltou a ter espaços de grande escala, podendo explorá-los em toda sua extensão com os formatos das mídias tradicionais (imagem, texto e som), mas também passou a contar com a oferta de novos mecanismos de interação dentro do anúncio, o que por si só já representa uma evolução em termos de interatividade quando comparado ao que existe atualmente no jornalismo *online*. Abaixo, temos alguns exemplos (figuras 6, 7 e 8).

Alguns conceitos já consolidados nos modelos de jornalismo *online* voltados para Web ainda não foram devidamente explorados nos aplicativos para *tablets*, seja por limitações técnicas, seja por escolhas de experiência e usabilidade. Como exemplo, está a forte integração com redes sociais e o compartilhamento de notícias, ambos existentes na maioria dos principais *websites* noticiosos, mas ainda pouco presentes nas versões para iPad. No caso da Wired Magazine, este conceito de interatividade se faz totalmente ausente. Da mesma forma, o conceito de memória, apontado anteriormente como característico do jornalismo *online*, não se faz presente no produto jornalístico analisado, uma vez que a lógica de consumo se dá em grandes pacotes fechados de conteúdo, em edições que são baixadas em seu formato integral, sem acesso ao conteúdo de edições anteriores. Sendo assim, as matérias contidas em cada publicação, ainda que estejam



Figura 6. Exemplo de publicidade em página inteira, exatamente como ocorre na versão impressa.

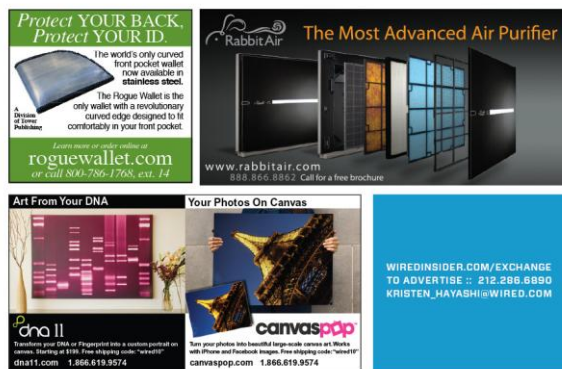


Figura 7. Exemplo de peças publicitárias de proporções reduzidas, agrupadas em uma única página.

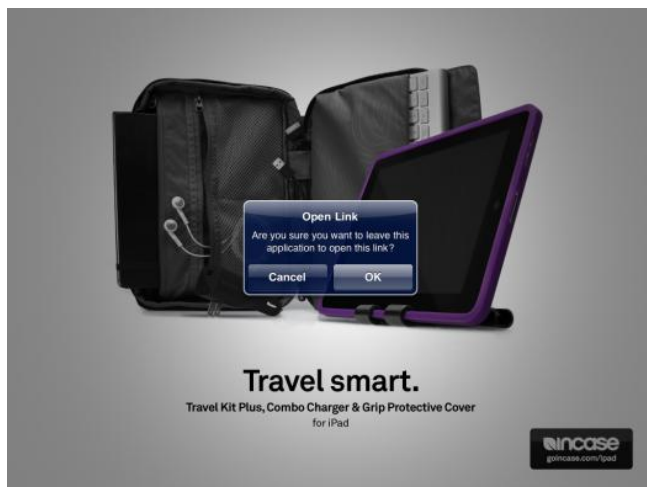


Figura 8. Exemplo de publicidade em página inteira, com hiperlink para o website do anunciante, sem, no entanto, apresentar um indicativo deste elemento de interação. Sua utilização requer que o usuário abandone o ambiente do aplicativo, sendo a operação executada somente após sua confirmação, por meio de uma caixa de diálogo.

armazenadas e organizadas em um repositório de dados particular, dentro do próprio aplicativo, não possuem qualquer relação com o banco de dados da sua versão Web e, conseqüentemente, não sofrem qualquer tipo de atualização. Ou seja, depois que a edição é baixada pelo usuário, o seu conteúdo torna-se rapidamente datado, dependendo do seu teor, o que deixa claro que o conceito de atualização contínua também não está presente.

De certa maneira, também seria razoável dizer que, como resultado da inexistência de memória e atualização contínua, temos uma baixa exploração dos princípios de interatividade, hipertextualidade e personalização no produto jornalístico voltado para iPad, tão somente pelo

fato do conteúdo através dele veiculado representar uma porção ínfima daquele existente na versão *online* para Web, dado que não há como negar que as possibilidades de enriquecimento do discurso jornalístico ficam reduzidas quando a quantidade de conteúdo ofertado e relacionado é pequena.

Ainda não é possível concluir se o produto analisado será realmente capaz de definir um padrão a ser seguido pelos novos aplicativos noticiosos para *tablets*, ou se representará tão somente uma tentativa inicial de experimentação das potencialidades existentes, a fim de se encontrar, no futuro, um modelo capaz de transformar e consolidar o modo como a informação jornalística é consumida através destes dispositivos. No modelo analisado para a pesquisa deste artigo, a experiência de leitura e de uso e a forma como o conteúdo se apresenta no dispositivo *tablet* não são necessariamente inovadoras, sendo em grande parte representações de modelos conceituais já consolidados nos leitores desse tipo de publicação, tanto das versões impressas quanto das versões *online* para Web. Até o presente momento, a inovação se concentra mais na própria experiência de uso do dispositivo, de sua interface *touchscreen*, e um provável caminho a ser seguido pelas empresas jornalísticas é o de continuar experimentando formas de promover uma entrega de conteúdo e uma experiência de leitura que realmente aproveite as possibilidades de interação oferecidas pelas novas tecnologias.

Assim sendo, é necessário um acompanhamento dessa questão ao longo dos próximos anos, para que seja possível avaliá-la com maior precisão.

REFERÊNCIAS

- Alves, R. C. (2006). Jornalismo digital: dez anos de web... e a revolução continua. *Revista Comunicação e Sociedade*, Braga, v. 9-10, pp. 93-102.
- Bardoel, J. & Deuze, M. (2001). Network journalism: converging competences of media professionals and professionalism. In: *Australian Journalism Review*, S. L., v. 2, n. 23, pp. 91-103.
- Barreto, A. (1998). Mudança estrutural no fluxo do conhecimento. *Ciência da Informação*, Brasília, v. 27, n. 2, pp. 122-127, maio/ago. 1998.
- Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- comScore (2011). *comScore introduces Device Essentials™ for measuring digital traffic from all devices, enabling optimization of marketing strategies and customer experience*. Disponível em: <http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2011/6/comScore_Introduces_Device_Essentials>. Acesso em: 29 jun. 2011.
- Dalmonete, E. F. (2009). *Pensar o discurso no webjornalismo: temporalidade, paratexto e comunidades de experiência*. Salvador: EDUFBA.

7. Ferreira, P. (2003). O jornalismo e as tecnologias de informação on-line: do telégrafo à Internet móvel. *Revista Estudos de Jornalismo*, Campinas, v. 6, n. 1, pp. 65-77, jan./jun. 2003.
8. Freire, E. N. (2009). O design no jornal impresso diário. Do tipográfico ao digital. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 18, pp. 291-310, dez. 2009.
9. Landow, G. (1997). *Hypertext 2: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: The Johns Hopkins.
10. Machado, A. (1997). Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: Domingues, D. (Org.) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP. pp. 144-154.
11. Machado, E. (2004). Banco de dados como formato no jornalismo digital. In: *Congresso Lusófono de Ciências da Comunicação*, 6., 2004, Covilhã. [Anais...] Covilhã: Lusocom.
12. Mielniczuk, L. (2003). *Jornalismo na web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual*. Tese de Doutorado. FACOM/UFBA.
13. Palacios, M. (2002). *Jornalismo online, informação e memória: apontamentos para debate*. Covilhã: Editora Universidade da Beira Interior.
14. Palacios, M., Mielniczuk, L., Barbosa, S., Ribas B. & Narita, S. (2002). *Um mapeamento de características e tendências no jornalismo online brasileiro e português*. Comunicarte, Aveiro, v. 1, n. 2.
15. Palacios, M. (2003). Ruptura, continuidade e potencialização no jornalismo online: o lugar da memória. In: Machado, E. & Palacios, M. (Orgs.). *Modelos do jornalismo digital*. Salvador: Editora Calandra.
16. Santaella, L. (2001). *Matrizes da linguagem do pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras.
17. Silva, F. F. (2008). Jornalismo live streaming: tempo real, mobilidade e espaço urbano. In: *Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo – SBPJor*, 6., 2008, São Bernardo do Campo. [Anais...] São Bernardo do Campo: UMESP.
18. Ward, M. (2002). *Journalism online*. Woburn: Focal Press.
19. Zuin, A. L. A. & Correia, C. M. de C. (2008). Jornalismo impresso e jornalismo online: a linguagem híbrida da informação. In: *Simpósio Nacional de Pesquisadores em Comunicação e Ciberultura - ABCIBER*, 2., 2008, São Paulo. [Anais...] São Paulo: PUC-SP.