

PESQUISA APLICADA À COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS I – TCC 0
Prof. Marcos Nicolau

Minuta de Projeto

Aluno:

Marcos Nicolau

(X) Monografia (X) Artigo científico () trabalho prático com relatório final

Título provisório (título explicativo com cerca de três linhas):

A construção de uma ideografia simbólica nos aplicativos de computador como uma linguagem funcional que transcende culturas no ciberespaço

Objeto de estudo e problemática (delimitar o objeto de estudo e apontar questionamentos):

A internet está conseguindo criar novas linguagens a partir do desenvolvimento de ícones, bem como com a combinação entre eles. As novas linguagens estão superando barreiras culturais em todo o mundo, não só porque muitos idiomas podem ser traduzidos automaticamente, facilitando a comunicação, mas também, por já se perceber a configuração de uma linguagem funcional capaz de ser compreendida e usada por usuários de diversas culturas e nacionalidades. Isso tem sido possível devido a softwares de interfaces gráficas que ajudam a construir a um novo ambiente de interação. Trata-se de aplicativos que vão desde os editores de textos, passando pelos programas de desenho vetorial aos mais avançados softwares de criação de documentos para a web. Todos produzidos, vendidos e pirateados em nível mundial e cuja linguagem é composta por signos visuais, verbais e sonoros de fácil assimilação pelos usuários. A linguagem funcional desses aplicativos, parece compor uma ideografia global, que já se alastra por toda a rede mundial de computadores, devido a sua facilidade de produção e reprodução na Web.

Objetivo geral (verbo no infinitivo: realizar estudo sobre, elaborar...):

Realizar um estudo sobre o evidente desenvolvimento de uma ideografia nos aplicativos de computador tal qual uma linguagem funcional que ultrapassa a dimensão das culturas no contexto do ciberespaço

Objetivos específicos (verbos infinitivos delimitadores: compreender, demonstrar, produzir):

1 Demonstrar como a criação de novos ícones funcionais nos aplicativos e softwares estão sendo capazes de constituir uma nova linguagem para usuários do mundo todo.

2 Identificar os diferentes tipos de ícones que são usados de forma comum pelos mais variados aplicativos em diversas culturas.

3 Fazer uma verificação e demonstração prática de como esses ícones desenvolvidos para funcionalidade das ferramentas de softwares são compreendidos independentemente da cultura.

4 Verificar as implicações dessa linguagem como formação de um sistema de signos capaz de ganhar autonomia própria como linguagem.

Fundamentos teóricos (resultado da pesquisa exploratória: conceitos, origens, contextos):

Para Pierre Lévy (1998), o futuro contará com uma ideografia dinâmica, cuja concepção é originada de duas linhas de reflexão: a primeira diz respeito às possibilidades inexploradas dos computadores como suportes de tecnologias intelectuais, e a segunda, do papel da imaginação no funcionamento da inteligência humana. Há muito tempo que o filósofo francês vem afirmando que inventar novas estruturas discursivas, descobrir retóricas ainda desconhecidas do esquema dinâmico, do texto de geometria variável e da imagem animada, conceber ideografias nas quais as cores, o som e o movimento deverão se associar para significar são as atividades que esperam os autores e editores do século XXI. Mas não do modo como estamos vendo hoje.

A passagem da linguagem analógica para a digital foi, sem dúvida, o aspecto crucial, não apenas para a integração e compatibilidade entre os meios de comunicação, mas também para que se pudessem desenvolver linguagens comuns. Da incompatibilidade no trânsito instantâneo da informação entre o papel, a película de filme, a fita magnética, passamos para a transmissão de informações pelo sistema digital através dos fios do telefone, das ondas de rádio, satélite de TV, desembocando em um processo muito mais dinâmico, de alta qualidade e fácil estocagem, diz Lúcia Santaella (2001, p. 24) e acrescenta, citando Rosnay, que diz que, vem daí o rápido desenvolvimento da multimídia na convergência de vários campos tradicionais, fundindo-se em um único setor do todo digital, as quatro formas principais da comunicação humana: o documento escrito (imprensa, magazine, livro); o audiovisual (televisão,

vídeo, cinema); as telecomunicações (telefone, satélites, cabo) e a informática (computadores e programas informáticos).

Esse processo de digitalização das informações através da compressão de dados em linguagem binária quer sejam textos, sons, cores e formas permitiu que mensagens pudessem ser sintetizadas, guardadas, resgatadas e manipuladas a partir de qualquer lugar e em qualquer época, proporcionando, conseqüentemente, o surgimento do hipertexto que se instaurou dentro da internet.

Nesse ambiente, o texto digitalizado, fluido, reconfigurável à vontade, que se organiza de modo não linear, em arquiteturas reticulares, é chamado de hipertexto. A hipermídia é uma extensão do hipertexto, pois não se limita à informação escrita, mas permite acrescentar aos textos não apenas os mais diversos grafismos (símbolos matemáticos, notações, diagramas, figuras), mas também todas as espécies de elementos audiovisuais (voz, música, sons, imagens fixas e animadas). Em ambos os casos, o termo hiper se reporta à estrutura complexa alinear da informação. (SANTAELLA, 2001, p. 24).

Na rede mundial de computadores estabeleceu-se essa arquitetura hiper consolidada pela criação de uma infinidade de programas que se renovam a cada dia. São versões de softwares que se ajustam em diferentes aspectos às necessidades dos usuários de todo o planeta, fomentam a compatibilidade de tecnologias e de linguagens, e estabelecem esse ambiente virtual que permite edição de textos e de periódicos, desenhos vetoriais e imagens bimapadas, produção de sites e blogs, criação de games e uma grande variedade de produtos hipermediáticos.

A base desse sistema é um suporte composto por acessórios adaptáveis: teclado, monitor, mouse, câmeras, microfones etc. E o teclado é uma peça-chave nesse processo, uma vez que permite ao usuário configurar suas mensagens em diferentes linguagens. Trata-se de um painel de ação do usuário, cujo sistema alfa-numérico tem múltiplas combinações com outras teclas que se constituem em comandos já tornados comuns em diferentes programas. Exemplo disso é que praticamente todos os aplicativos da atualidade aceitam as funções de Ctrl+C e Ctrl+V (copiar e colar), ou mesmo Ctrl+Z (desfazer) entre outros.

Do teclado, passando para a tela do computador encontramos as plataformas de organização de nossas ações. O monitor permite a visualização de programas cujas interfaces apresentam estruturas muito parecidas aos demais equipamentos eletrônicos do dia-a-dia. A tela exhibe em suas laterais, botões e barras ora constituída por ícones, ora por palavras e expressões que designam as ações a serem desencadeadas. E pessoas do mundo inteiro

facilmente tornam-se usuárias comuns desse processo em computadores, caixas eletrônicas, celulares, palms entre outros equipamentos.

São procedimentos padrão que se adaptam às mãos, olhos e ouvidos do ser humano não só pelos aspectos ergonômicos desses aparelhos, mas pela usabilidade permitida na configuração de conteúdos e disposição dos comandos. Os formatos dos equipamentos e a disposição dos comandos por si só geralmente são auto-explicativos. Tais comandos ficam disponibilizados nas barras laterais à esquerda ou à direita, bem como nas barras em cima e em baixo da tela.

Os sistemas operacionais atuais permitem o uso cada vez mais de editores do tipo WYSIWYG (sigla de What You See Is What You Get, em que, o que você vê é o que você tem na tela. Criado por Charles Simonyi, eles foram usados inicialmente para editores de textos, mas hoje substituem a linguagem em html, composta por tags que se apresentam como páginas codificadas nos aplicativos de documentos para a web. Os aplicativos, por sua vez, são a base na qual se estabelece uma ideografia global. E embora exista uma diversidade deles, como já dissemos, em diferentes sistemas operacionais (Macintosh, Linux, Windows), utilizaremos aqui como exemplo, os aplicativos do Windows, dada a sua popularidade no ciberespaço.

Os mais conhecidos e usados são os aplicativos de tratamento ou edição de imagens, como o Photoshop, o Corel Photo-Paint; os aplicativos de ilustração em desenho vetorial como o Corel Draw, o Adobe Illustrator; os aplicativos paginadores como o Pagemaker, o InDesign, o Quarkexpress; bem como os aplicativos de escritório como os editores de texto Word, Writer, Wordpad.

Referências preliminares (autores com seus respectivos livros e artigos, outras fontes):

LÉVY, Pierre. **Ideografia dinâmica**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

MCLUHAN, Marshal. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1988.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.