



Interações sociais em ambientes digitais: um estudo sobre blogs de moda a partir de Goffman¹

Olga Bon²

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Resumo

O artigo pretende abordar algumas dinâmicas de interação social existentes em ambientes digitais, a partir da análise de uma ferramenta midiática específica: os blogs de moda. A complexidade e a mediação cultural promovidas a partir da dinâmica interacional desenvolvida nestas páginas virtuais vêm ganhando expressividade e relevância no campo da moda, dentro e fora da web. Desta maneira, surgem novas agentes sociais neste processo, as blogueiras de moda. Processos de manutenção de fachadas, denúncia de quebra de fachadas e atitudes de defesa serão analisados a partir dos conceitos e estudos desenvolvidos pelo autor Erving Goffman.

Palavras-chave: blogs de moda; interação social; ambientes digitais; Goffman

Abstract

The article intends to address some social interaction dynamics that exists in digital environments, from the analysis of a specific media tool: the fashion blogs. The complexity and cultural mediation promoted from the interactional dynamics developed in these virtual pages are gaining expressiveness and importance in the field of fashion, both inside and outside the web. In this way, new social actors are born, the fashion bloggers. Facade maintenance processes, complaint of facade breaks and defense attitudes will be analyzed from the concepts and studies developed by Erving Goffman.

Key-words: fashion blogs; social interaction; digital environments; Goffman

¹ Trabalho apresentado no GT Cultura e Tecnologia do XI Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio

² Mestranda em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Orientador: Adriana Braga. Email: olga.bon.olga@gmail.com



Introdução

Este artigo busca perceber as interações sociais existentes nos blogs de moda, a partir das complexidades existentes nestas plataformas midiáticas, que acabam construindo novas práticas de veiculação de informação sobre assuntos relacionados ao universo da moda, bem como, novas formas de mediar o consumo de bens materiais. A centralidade desta prática encontra-se na figura das blogueiras, agentes diretos desse processo. Surge, assim, uma nova celebridade da moda e um novo nicho profissional.

Dentro do universo *fashion*, os blogs se disseminaram com notável rapidez, atraindo não só olhares curiosos de amadores, mas também de profissionais do meio, que têm se voltado para esta plataforma, buscando oportunidades mercadológicas. Neste sentido, os blogs de moda vêm construindo um caminho complexo, tornando seu estudo algo importante para a Comunicação atual. Estas páginas passam a agregar símbolos de consumo e bens materiais, além de representações e mediações culturais.

Seguindo esta direção, pode-se notar a forma como alguns blogs de moda de sucesso vêm se profissionalizando e se posicionando no universo da moda, abandonando a ideia de plataformas simplificadas e assumindo características de grandes espaços publicitários e arenas de disputa de poder. Desta maneira, famosos blogs de moda vêm sendo transformados em fontes de renda e novos tipos de negócio, tornando-se aparatos midiáticos complexos, exercendo grande influência no mercado e na comunicação de moda.

Para a análise deste artigo, o autor Erving Goffman será utilizado, devido às suas contribuições teóricas para as interações sociais provenientes de um sistema social. Seu conceito de “fachada” e suas vertentes serão estudados ao longo do trabalho, através da utilização de dados coletados dos blogs *Super Vaidosa* e *Blogueira Shame*, além de páginas do Instagram, como o *Babadeira*, *Garotas Estúpidas* e *Helô Gomes*. Os nomes e fotos de leitoras foram preservados. Os nomes e fotos das páginas estudadas foram mantidos.



A dramaticidade e as interações sociais em blogs de moda

Erving Goffman em seu clássico “A Representação do Eu na vida cotidiana” (1996) e no trabalho “Ritual de Interação – Ensaios sobre o comportamento face a face” (2011) aborda, de forma detalhada, as interações sociais entre os indivíduos, que permeiam as relações cotidianas. Alguns de seus conceitos serão explorados neste trabalho, pois servem de pano de fundo para descrever situações provenientes da interação social existente em alguns blogs de moda estudados, primando pelo foco na mediação cultural como um todo, e não de forma individual. Segundo Goffman, “o estudo apropriado da interação não é o indivíduo e sua psicologia, e sim as relações sintáticas entre os atos de pessoas diferentes mutuamente presentes umas às outras” (2011, p.10). Portanto, parece ser mais interessante realizar uma análise da mediação e da interação social do fenômeno estudado como um todo, do que tentar compreender suas consequências individuais, justamente por esse fenômeno formar um “sistema social mantido através da interação” (Goffman, 2011, p.12), e ser gerador de múltiplas atividades.

Esse sistema social é construído através de atitudes individuais, que buscam a manutenção de um jogo interacional mais amplo. No jogo da interação estudado por Goffman, o indivíduo deverá expressar a si mesmo e impressionar os observadores, mutuamente. Desta maneira, a informação sobre um indivíduo possibilita certo conhecimento prévio do que se pode esperar dele, assim como o que ele espera dos demais. Para o autor, o indivíduo influencia o modo que os outros o verão a partir de suas ações e por vezes, tentará agir de forma a manejar sua impressão. Este manejo de impressão está intimamente ligado ao gerenciamento de sua imagem, através de “apresentações do self, onde são veiculadas representações de identidade e de individualidade” (Braga, 2007, p.03). Uma orientação a respeito das consequências de determinada interação pode ser possível através da impressão e da imagem provenientes das apresentações do self. Segundo Goffman, os materiais comportamentais definitivos são:

(...) as olhadelas, gestos, posicionamentos e enunciados verbais que as pessoas continuamente inserem na situação, intencionalmente ou não. Eles são os



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

sinais externos de orientação e envolvimento – estados mentais e corporais que não costumam ser examinados em relação à sua organização social. (Goffman, 2011, p.09)

Dessa forma, temos “um processo de apresentação do self – como na formulação Goffmaniana – que regula e organiza a interação ali decorrente” (Braga, 2007, p.15). Porém, por mais que o indivíduo possa tentar manejar sua impressão, através de estratégias a fim de manipular uma autoimagem positiva, lançando mão de diferentes recursos, a recepção da mensagem por parte do observador pode estar de acordo com a intencionalidade proposta pelo indivíduo ou não. As estratégias cotidianas de manipulação de nossas autoimagens estariam muito próximas, de acordo com Goffman, do comportamento de atores no palco, na medida em que os indivíduos e os grupos estão constantemente representando uns para os outros, moldando as apresentações de seu self.

Segundo Goffman, a informação que temos um do outro serve para definirmos a situação de uma interação existente em determinado momento. Essa definição da situação ajudaria na busca por um alinhamento ao modo mais “adequado” de comportamento, mediante diferentes ambientes, posturas, pessoas e situações. Segundo o autor:

Quer um ator honesto deseje transmitir a verdade ou quer um desonesto deseje transmitir uma falsidade, ambos devem tomar cuidado para animar seus desempenhos com expressões apropriadas, excluir expressões que possam desacreditar a impressão que está sendo alimentada e tomar cuidado para evitar que a platéia atribua significados não-premeditados. (Goffman, 1996, p. 67)

Para a compreensão dos dados analisados neste trabalho, proponho uma maior atenção ao conceito Goffmaniano de “fachada”, pois nos serve com bastante perspicácia.

O termo *fachada* (grifo do autor) pode ser definido como o valor social positivo que uma pessoa efetivamente reivindica para si mesma através da linha que os outros pressupõem que ela assumiu durante um contato particular. A fachada é uma imagem do eu delineada em termos de atributos sociais aprovados – mesmo que essa imagem possa ser compartilhada, como ocorre quando uma pessoa faz uma boa demonstração de sua profissão ou religião ao fazer uma boa demonstração de si mesma. (Goffman, 2011, p.13)

Dessa forma, modos de se vestir, de se expressar e de demonstrar socialmente certos estilos de vida, por exemplo, mesmo que não sejam condizentes com o eu daquele



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

indivíduo em sua intimidade, fazem parte deste automonitoramento social e da fachada construída. É preciso, portanto, que o indivíduo trabalhe esses itens para que o jogo da dramaticidade se sustente, pois, segundo o autor, tanto a fachada pessoal quanto a fachada dos outros são construídos da mesma ordem. As regras de um grupo e uma definição da situação determinam quantos sentimentos devemos ter pela fachada e como esses sentimentos devem ser atribuídos pelas fachadas envolvidas (Goffman, 2011).

Buscando ilustrar este conceito, será apresentada uma situação que ocorreu com uma conhecida blogueira de moda chamada Camila Coelho, do blog *Super Vaidosa*³. A situação aconteceu depois que Camila teve uma foto publicada em outro blog, especializado em denunciar falhas éticas e comportamentais de blogueiras de moda em geral, famosas ou não, sempre em tom sarcástico e irônico, o *Blogueira Shame*⁴. A foto em questão, veiculada em 08 de outubro de 2013⁵, mostrava Camila usando uma blusa ainda com a etiqueta pendurada, em um vídeo publicado por ela, em que ensinava suas leitoras a fazer determinada maquiagem. Após a veiculação da imagem, a postagem do *Blogueira Shame* recebeu 210 comentários, entre defesas, neutralidade e acusações. Grande parte deles estava vinculada a críticas e colocavam em xeque a “falsidade” da blogueira, acusada⁶ de usar roupas emprestadas, como forma de publicidade, e não apontar esta publicidade para as suas leitoras. Ou ainda, da blogueira ter se permitido mostrar pondo à vista um detalhe que só pertenceria a sua intimidade e a sua área de *backstage*. Pode-se dizer, então, que Coelho foi exposta a uma “fachada errada”, e que, de acordo com Goffman, acontece quando:

de alguma forma, trazemos algumas informações sobre seu valor social que não pode ser integrada, mesmo com esforço, com a linha que está sendo mantida para ela. Podemos dizer que uma pessoa está *fora de fachada* (grifo do autor) quando ela participa de um contato com outros sem ter uma linha pronta do tipo que esperamos que participantes de tais situações tenham (Goffman, 2011, p.16)

³ <http://supervaidosa.com>

⁴ <http://www.blogueirashame.com.br>

⁵ A postagem pode ser acessada pelo link: <https://www.facebook.com/shameonyoublogueira/posts/614296845288270>


⁶ Não é objetivo do artigo analisar a motivação real para o uso da blusa com etiqueta, nem realizar julgamentos de valor, tanto em relação a blogueira, quanto em relação às leitoras. O que está em jogo é a análise dos comentários e sua relação com os conceitos de interação social cunhados por Goffman. Isto também é válido para os exemplos posteriores.




XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Camila Coelho também foi alvo de outra polêmica, desta vez veiculada por uma página da rede social de compartilhamento de fotos, Instagram. A página em questão chama-se *Babadeira*⁷, e também é especializada em fofocas de pessoas com apelo midiático, como atrizes, modelos e blogueiras famosas. O fato ocorreu quando Coelho foi acusada de mentir a respeito de uma suposta propaganda para um gel dental. A blogueira indicou o gel para suas leitoras durante um vídeo em que também ensinava maquiagem, e disse que se tratava de uma “dica de amiga”. Abaixo, trago uma foto que foi postada pelo *Babadeira*, em outubro de 2013, que traz um comentário de Camila Coelho se justificando com uma leitora e dizendo que havia ficado “muito chateada” com as acusações, seguido de um detalhamento da denúncia, uma espécie de passo-a-passo, com o objetivo de “desmascarar” Coelho, incluindo destaques em vermelho:



Camila Coelho Respondeu:
October 2nd, 2013 em 3:49 pm



Fiquei triste com o seu comentário e estou chateada com essa situação. Eu me preocupo sim com minhas leitoras e por isso nunca divulgo algo que eu não gosto ou acredito. A marca me enviou o produto para experimentar a novidade (e na minha cabeça eu nunca faria “propaganda” de uma gel dental, pois não tem muito a ver com o assunto do blog) mas como eu usei, e gostei, continuei usando porque fez diferentes pra mim, resolvi mencionar no vídeo somente pelo fato de já ter recebido muitas perguntas sobre o assunto. Nem linkei nada, no blog ou vídeo, mas sinalizei publicidade nos dois. Todo mundo sabe que as publicidades são sinalizadas nas tags aqui. Se eu soubesse que esse gel dental ia dar tanta confusão não teria falado sobre ele. Agora pode acreditar, eu recebo muitas propostas (todos os dias) e digo não pra muita coisa (de 100 talvez tiro duas), não saio dizendo sim pra qualquer coisa, tanto pq graças a Deus não estou desesperada assim. Enfim, não estou enganando ninguém. Triste de perder sua confiança. Fique com Deus

Ontem às 18:25

Vamos por partes:

1. esse gel dental é lançamento, então não tem como a bonita ter NENHUM resultado com ele;
2. se ela sempre sinaliza publicidade e esse não era o caso, por que ela sinalizou no blog AND no vídeo (sendo que ela não tinha sinalizado p*rra nenhuma, só sinalizou depois que eu postei e eu TENHO PRINTS para provar);
3. quem decide a publicidade que ela vai aceitar é o FHits, e não ela;
4. por que ela apagou os DOIS posts?

⁷ www.instagram.com/babadeira



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

A tentativa de se autojustificar observada em Camila Coelho poderia ter sido motivada pela sua percepção de que algo havia acontecido com a sua fachada, sentindo-se assim, envergonhada devido ao que aconteceu e pelo o que poderia acontecer futuramente com a sua reputação. Segundo Goffman, uma pessoa “pode ficar constrangida e (...) com a fachada envergonhada [shamedface]” (2011, p. 51). De acordo com o autor, esta “fachada envergonhada” de Camila pode apontar para uma falta de aprumo da blogueira, que seria sua falta de “capacidade de suprimir e esconder qualquer tendência de ficar com a fachada envergonhada durante encontros com outros” (Goffman, 2011, p.52).

O fato de Camila tentar se justificar, afirmando que sinalizou propaganda nos vídeos e que não estava “enganando ninguém”, insinua uma tentativa de preservação de sua fachada, ou seja, o conceito de “face-work” trabalhado por Goffman, em que o indivíduo passa a tomar ações para tornar o que quer que esteja fazendo consistente com a fachada. É interessante notar que mesmo com estas polêmicas, o blog de Camila continuou tendo publicações regulares, e possui 1.931.909 “curtidas” atuais⁸ na fanpage oficial da blogueira no Facebook. Desde então, a imagem de Camila Coelho vem sendo explorada de forma crescente por marcas e empresas, que a procuram para realização de campanhas publicitária e parcerias. Sendo assim, o ocorrido com a fachada da blogueira movimentou a audiência de outras páginas na Internet, como o Instagram *Babadeira* e o *Blogueira Shame*, e elevou o número de comentários no próprio blog de Coelho, e não representou uma queda significativa na audiência do *Super Vaidosa*. Este cenário aponta para uma ruptura abrupta e passageira na dinâmica do blog, no período em que uma polêmica é compartilhada e comentada, mas que não altera significativamente a rotina desta página virtual de forma profunda ou definitiva. Para Goffman,

algumas ocasiões de constrangimento parecem ter um caráter orgástico abrupto; uma introdução repentina do evento perturbador é sucedida por um pico imediato na experiência do constrangimento e então por um retorno lento à tranquilidade anterior. (Goffman, 2011, p.98)

Este “retorno lento à tranquilidade anterior” que nos fala Goffman gera um período específico de tempo em que manifestações relacionadas à quebra de fachada do

⁸ Esse número corresponde a última análise feita na página do facebook de Camila Coelho, em 23/09/2014

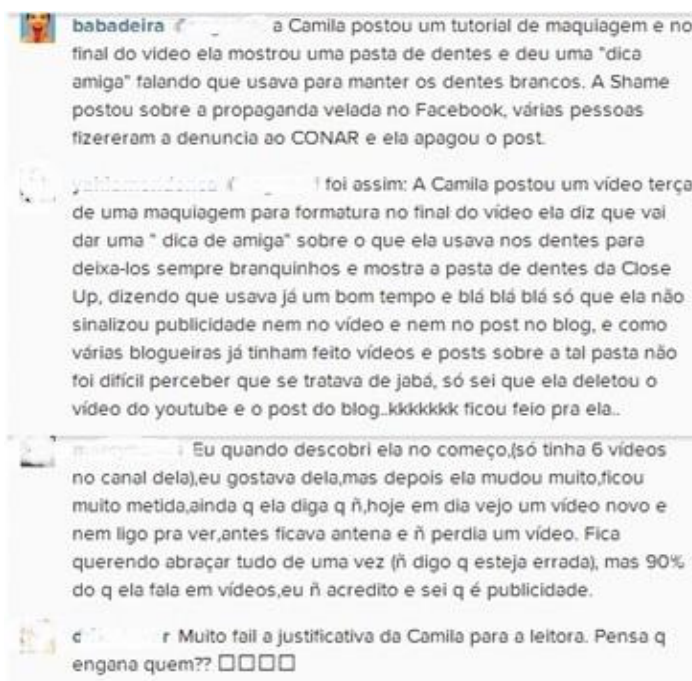


XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

protagonista de uma ocasião de constrangimento, como o caso de Camila, são percebidas. Na maioria das vezes, situações como esta citada acima, do gel dental, geram conflitos e decepção por parte de suas leitoras, que se sentem enganadas. Algumas leitoras chegaram a escrever que “nunca mais iam acreditar em nada que Camila dissesse”, elucidando a ideia de “perda de fachada” da blogueira. “Em nossa sociedade anglo-americana, assim como em algumas outras, a expressão ‘perder a fachada’ [to lose face] parece significar estar com a fachada errada, estar fora de fachada, ou estar com a fachada envergonhada” (Goffman, 2011, p.13).

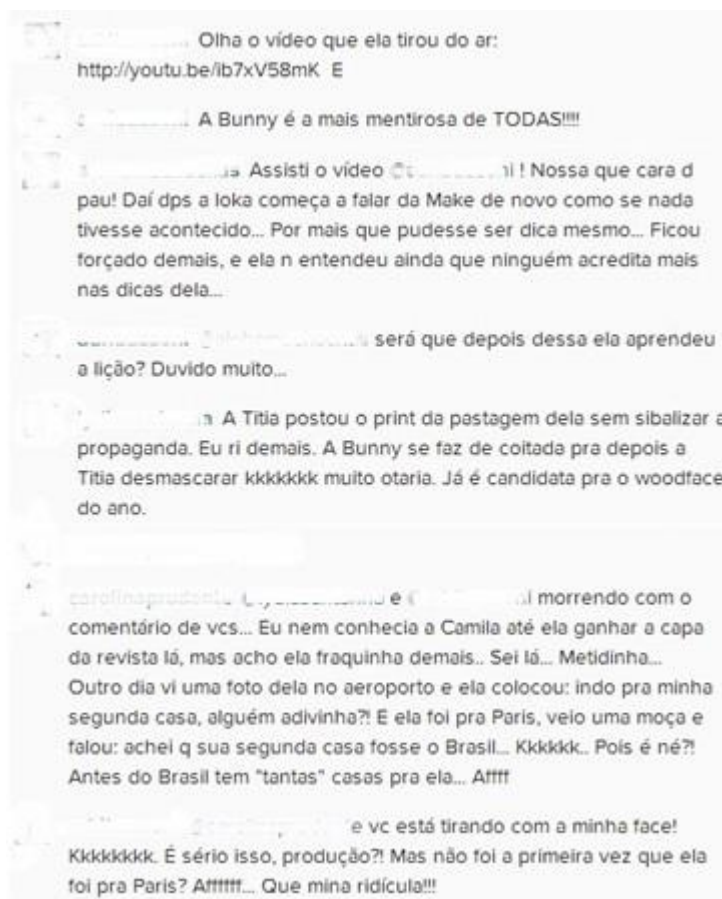
Há, assim, certa quebra de confiança na relação entre Camila Coelho e aquelas leitoras que se sentiram lesadas. Estas leitoras se unem na tentativa de desvendar outras possíveis mentiras e farsas, trabalhando o tempo todo segundo a lógica da “autenticidade” e da “fidedignidade”, elementos que estariam em falta na postura de Camila. Deste modo, as leitoras passam a correr atrás de vídeos já apagados, negociam sentidos e revelam insatisfação em se sentirem enganadas, como os comentários abaixo, retirados da publicação do Instagram *Babadeira* mostrada anteriormente:





XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014



Nesta série de comentários, é possível observar a ideia de perda de fachada [to lose face] conceituada por Goffman. Esta perda de fachada é próxima a expressões sonhecidas como “a cara caiu” ou “a cara foi no chão”. Estas expressões se aproximam bastante do que chamamos de “cara de pau”, utilizada, em sua maioria, para caracterizar situações em que a pessoa não age de acordo com o bom senso, ou com o que é esperado dela e muitas vezes causa certo constrangimento para ela mesma e para os outros presentes na interação. Este constrangimento não estaria localizado no indivíduo, mas sim no sistema social. Dentro da página *Blogueira Shame*, por exemplo, há uma seção chamada “Woodface do dia⁹”, que serve para relatar (ou deletar) situações de blogueiras diversas que estejam trabalhando

⁹ A expressão fictícia Woodface significa “cara de pau”.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

dentro de uma lógica que pode ser considerada “cara de pau”. Percebe-se, entre os comentários acima, um em especial que diz: “já é candidata pra o woodface do ano”, fazendo referência a esta seção específica do *Blogueira Shame* e que ilustra a reação de leitoras ao se depararem com uma quebra da fachada de Camila Coelho, e que representou algo grave para o gerenciamento de imagem da blogueira, segundo a lógica destas leitoras. A blogueira, desta forma, não havia honrado com o seu eu projetado pelas participantes daquele sistema social, o blog, e falhou em sua própria manutenção de fachada.

Notam-se, também, neste tipo de situação, comentários com teor de defesa, que partem de outras leitoras. O exemplo abaixo foi retirado do espaço de comentários do blog de Camila Coelho, logo após a polêmica com o gel dental veiculada pelo *Babadeira*, também em outubro de 2013.



Respondeu:
outubro 3rd, 2013 em %H:%M 04Thu, 03 Oct 2013 16:42:50 +000050.

@Camila Coelho, Miila meu amor, não dá bola pra essa chata! Voce é maravilhosa e pode ter certeza que existe muuuitas pessoas que amam o que voce faz, sei o quanto voce é honesta e sincera com todas nós! Não se deixe abater por esses comentarios maldosos, porque sinceramente? Tenho certeza que essa invejosa faria de tudo para estar no seu lugar ((: VOCE É LINDAA CÁ! NUNCA NOS ABANDONE POR CAUSA DESSAS "RECALCADAS" ♥♥ I ♥ You I ♥ You



Respondeu:
outubro 4th, 2013 em %H:%M 03Fri, 04 Oct 2013 15:28:02 +000002.

@Camila Coelho, pois eu to procurando essa bendita pasta! Kkkkkkk não ligue para as confusões que estão sendo feitas... tem gente que ADORA suas dicas. Que Deus continue a te abençoar. Beijo querida, fica com Deus! 🙏



Respondeu:
novembro 14th, 2013 em %H:%M 06Thu, 14 Nov 2013 18:23:37 +000037.

@Camila Coelho, Arrasou na resposta Camila, sempre educada, o segredo do teu sucesso! Parabéns!!



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

É possível notar a defesa de Camila por algumas leitoras. As acusações contra a blogueira, segundo elas, seriam sem fundamento e motivadas por sentimentos como a inveja. Ainda de acordo com essas leitoras, o erro não teria partido de Camila, e sim uma “confusão” teria sido feita. Percebe-se, também, que as leitoras aproveitam o espaço de defesa para elogiar a blogueira. Sob a ótica Goffmaniana, isso ocorre porque a pessoa:

pode querer salvar a fachada dos outros por causa de sua ligação emocional com uma imagem deles, ou porque ela sente que seus coparticipantes têm um direito moral a esta proteção, ou porque ela quer evitar a hostilidade que poderá ser dirigida para ela se eles perderem sua fachada (Goffman, 2011, p.20)

A partir dos elogios dirigidos a Camila, nota-se que a defesa das leitoras é motivada, principalmente, pela ligação emocional que elas criaram com a imagem de Coelho. Uma das leitoras acima começa seu comentário com a frase: “Mila, meu amor”. Ou seja, além de ser carinhosa, ela ainda chama a blogueira por um apelido íntimo, apesar de não a conhecer na esfera privada. Uma outra leitora escreve que estaria procurando a “bendita pasta”, sem uma aparente preocupação com a polêmica do gel dental e finaliza seu comentário enviando um “beijo” para Camila, também evidenciando sinais de carinho.

Estes comentários que primam pela defesa de Camila Coelho também fazem parte da preservação de fachada da blogueira. De acordo com Goffman, quando a fachada é ameaçada e a preservação se faz necessária, não importa muito se ela parte da própria pessoa dona da fachada fragilizada ou se parte de uma ou mais testemunhas do que acabou de acontecer. Camila Coelho respondeu as críticas relacionadas ao gel dental somente naquele extenso comentário exposto aqui anteriormente e depois não mais voltou a falar sobre o assunto. As defesas e respostas a críticas posteriores partiram de leitoras. Sendo assim, a blogueira optou por não mais se manifestar sobre o caso, evidenciando um dos tipos básicos de preservação da fachada apresentado por Goffman, o processo de evitação: “a saída mais garantida para uma pessoa evitar ameaças à sua fachada é evitar contatos em que seria provável que essas ameaças ocorressem” (Goffman, 2011, p.67). Por não conseguir impedir o incidente, a pessoa pode tentar manter a ilusão de que nenhuma ameaça a fachada ocorreu de fato (Goffman, 2011). O interessante é perceber que esse processo se torna mais difícil e delicado na Internet, pois mesmo que Camila Coelho tenha



XI POSCOM

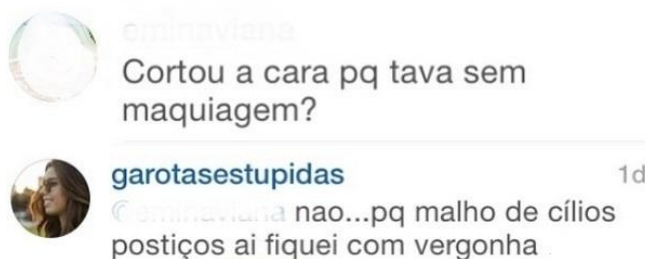
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

optado em apagar o vídeo que causou toda a polêmica em questão, as próprias participantes e leitoras já o tinham salvado e compartilhado entre si, como mostra o comentário abaixo:

A leitora identificada como “adribuzzoni” disponibilizou o link para que outras pessoas pudessem assistir ao vídeo em que Coelho fala do gel dental, mas que ela havia retirado do ar depois do ocorrido, como tentativa de preservação de sua fachada:



Neste caso relatado envolvendo Camila Coelho, a blogueira tentou não se envolver mais e as próprias leitoras partiram em direção a sua defesa diante do ocorrido. Em situações diversas, envolvendo outras blogueiras famosas, a própria blogueira pode optar por se autodefender de uma polêmica ou de um comentário irônico ou maldoso:



Na imagem acima, a blogueira Camila Coutinho, do blog Garotas Estúpidas¹⁰, responde um comentário em tom provocativo de uma leitora: “cortou a cara pq tava sem

¹⁰ www.garotasestupidas.com

maquiagem?”, referindo-se ao fato de Coutinho ter postado uma foto em seu Instagram, na academia, e ter optado por não colocar o rosto. A blogueira, por sua vez, responde, com outro comentário, em tom de ironia: “não...pq malho de cílios postiços ai fiquei com vergonha”. Esse comentário seria o que Goffman chama de “alfinetadas”, que funcionam através da alusão a uma tentativa de resgate à respeitabilidade moral de quem o faz. Outro tipo de comentário, analisado por Goffman, seria o de teor “esnobe”, que funciona através da alusão a posições de classe social, como identificado na foto abaixo:



A blogueira Helô Gomes¹¹, em seu Instagram pessoal, responde a uma crítica relacionada ao tipo de vestimenta escolhida por ela, que foi comparada ao uniforme usado por frentistas, que trabalham em postos de gasolina, por estar de macacão e boné. Gomes optou por responder ao comentário, dizendo que estava fazendo um “bico” em um posto na cidade de Londres. Dessa maneira, Gomes fez uma alusão a um destino turístico mundialmente conhecido, e que requer certa condição financeira para conhecê-lo. Assim, Helô Gomes, a partir do seu comentário “esnobe” em resposta a uma crítica, fez alusão a sua posição de classe social privilegiada.

¹¹ <http://www.sanduichedealgodao.com.br>



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Tanto o comentário de teor “esnobe”, quanto o de teor “alfinetada” são relacionados com o que chamamos de “malícia” [bichtness] (Goffman, 2011). Deste modo, “fazer um comentário é sempre uma aposta” (Goffman, 2011, p.32), e pode ser tanto favorável, quanto desfavorável a fachada. Ainda que a blogueira opte por não fazer nenhum tipo de comentário em resposta a uma crítica, elogio, ofensa ou ironia, não quer dizer que ela esteja livre de receber qualquer comentário de diferente natureza. A blogueira recebe diferentes avaliações, que podem ser aceitáveis ou não para ela. Neste ponto, a blogueira pode aceitar comentários elogiosos ou críticos, ou simplesmente ignorar ou apagar comentários com teor negativo e ele não aparecerá para as demais pessoas que visitarem aquele espaço, no caso, os blogs. Também é a partir dos comentários que a blogueira pode perceber se o conteúdo que ela veiculou agradou ou foi rejeitado pela maioria.

Em situações presenciais, fica mais fácil um indivíduo reconhecer no outro, ou na própria figura da blogueira, constrangimentos através de sinais objetivos, como suor, tremor ou piscadelas. Mas em ambientes digitais, um estudo a respeito desses sinais de constrangimento são mais difíceis de serem percebidos, estudados e categorizados. Porém, esses sinais existem, principalmente porque “não parece existir um encontro social que não possa se tornar constrangedor para um ou mais de seus participantes, gerando o que às vezes é chamado de incidente ou vexame” (Goffman, 2011, p.97). Nesta direção, as complexidades existentes nas formas de interação social promovidas pelos blogs de moda geram formas muito próprias de análise.

Conclusão

Este trabalho se propôs a observar pontos presentes em alguns blogs de moda, no que concerne a interação social proveniente destas páginas, com conteúdos replicados em outras páginas, através da participação ativa de usuários, principalmente devido às caixas de comentários.

Ao voltarmos os olhares para os blogs de moda, passamos a perceber que as agentes diretas desse processo de mediação cultural, as blogueiras, vem ganhando status cada vez



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

mais próximo ao de celebridades da mídia, passando a ser conhecidas por um público extenso e diverso. Dessa forma, elas passam a transitar de microcelebridades (Braga, 2008) para celebridades/personalidades do universo da moda.

Nesta direção, as complexidades existentes nas formas de interação social promovidas pelos blogs de moda geram tensões e negociação de sentidos próprios. Como forma de análise de alguns pontos presentes no objeto de estudo, foram utilizados conceitos desenvolvidos por Erving Goffman, a fim de compreender alguns pontos que estruturam e motivam a relação entre os indivíduos que compõem os sistemas sociais analisados. Por se tratar de um fenômeno vivo, que se desenrola cotidianamente, não é o foco do trabalho, concluir de forma rígida e inflexível. Trata-se, portanto, de uma tentativa de compreensão de algumas formas interacionais que ocorrem nestas páginas.

Referências

BOURDIEU, Pierre. *A distinção*. Crítica social do julgamento. Porto Alegre: Zouk, 2007

BRAGA, Adriana A. *Personas Materno-Eletrônicas*: feminilidade e interação no blog Mothern. Porto Alegre: Sulina, 2008.

_____. *MICROCELEBRIDADES entre meios digitais e massivos*. Revista CONTRACAMPO, nº 21, Niterói, Agosto de 2010.

_____. *Ciber-Cultura Feminina*: interação social em um weblog. E-Compós. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2007.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Tradução de Maria Célia dos Santos Raposo. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1983. (Col. Antropologia, 8).

_____. *Ritual de Interação – Ensaio sobre o comportamento face a face*. Tradução de Fábio Rodrigues Ribeiro da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. (Coleção Sociologia).

MEAD, George H. *Mind, Self and Society*, Chicago, University Of Chicago Press, 1984.

O'REILLY, Tim. *What is Web 2.0*: design patterns and business models for the next generation of software. [09/2005]. Disponível em: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>



A comunidade simulada: Considerações sobre os aspectos comunicativos dos ambientes digitais em videogames¹

Ivan Mussa²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Resumo

Este artigo constrói seu problema fundamental no confronto entre as ideias de ambientes concretos e ambientes simulados. No mundo cotidiano observamos o que chamamos de comunidades humanas; comunidades estas que podem servir de inspiração para simulações computacionais. Estas simulações são criadas por seres humanos, mas seu funcionamento, uma vez iniciado, é pelo menos parcialmente autônomo. Sua aplicação prática mais difundida são os jogos eletrônicos nos quais jogadores fazem o papel de um elemento que age sobre as comunidades digitais – seja como membro, aliado, inimigo ou governador. Nesse sentido, almejamos analisar o potencial comunicativo resultante da imersão do jogador em um mundo povoado por entes algorítmicos, a partir de conceitos e mecânicas lógicas que nos permitam relacionar comunidades vivas e comunidades simuladas.

Abstract

This paper constructs its fundamental problem within the clash between the ideas of concrete environments and digital environments. In the everyday world, we can observe what we call human communities; a kind of community that can serve as inspiration for computer simulations. These simulations are created by human beings, but their functioning, once ignited, is at least partially autonomous. Its most adopted practical application is the computer game, in which a player executes the role of an element that acts upon simulated communities – either as a member, ally, enemy or governor. Considering this, this paper has the objective of analyzing the communicative potential provided by the immersion of the player in a world populated by algorithmic beings. We hope to accomplish that with the help of concepts and logical mechanics that allow us to outline a relationship between living communities and digital communities.

¹ Trabalho apresentado no GT Cultura e Tecnologia do XI Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio.

² Doutorando do Programa do Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/UERJ). Pesquisador dos grupos de pesquisa “Comunicação, Entretenimento e Cognição” (Cibercog) e “Livros e Cultura Letrada”, ambos na UERJ.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Palavras-chave: videogames; comunicação; ambientes digitais; simulação.

Introdução

Os mundos virtuais erguidos por programadores já abrigam multidões de jogadores desde a década de 1990. A experiência de elaboração de espaços codificados digitalmente para a convivência de múltiplos jogadores inicia sua tradição na década de 1980, com os MUDs (*multi-user dungeons*) que são comparáveis, guardadas as proporções, com as salas de bate-papo feitas para dezenas de usuários simultâneos. Com a chegada de projetos como *Ultima Online* e *Everquest*, o número de habitantes destes mundos expande-se até as centenas de milhares.

Atualmente, o maior universo digital compartilhado é o de EVE Online, que é lar de, em média, quatrocentos mil jogadores que trafegam um mesmo espaço demarcado por planetas, estações espaciais, bases militares e centros de comércio. O jogo com o maior número de membros é World of Warcraft, que possui mais de onze milhões de usuários cadastrados, distribuídos entre diversos servidores (cada servidor funciona como um universo separado, por motivos de capacidade). Estes mundos possuem suas economias próprias, suas possibilidades políticas e de controle sobre sua dinâmica; lógicas de funcionamento à espera de serem desvendadas por quem joga. Os jogadores se aglomeram em grupos, dividem funções e disputam interesses com outros grupos. Eles agem e afetam uns aos outros através de suas ações: eles se comunicam.

No entanto, os universos digitais construídos em forma de jogos eletrônicos, em sua incipiência, eram experimentados por apenas um jogador por vez. Seus espaços eram igualmente amplos ao de *EVE Online* ou *World of Warcraft*, mas os habitantes com os quais o jogador interagia eram governados por funções matemáticas que ditavam seu comportamento de acordo com o contexto que os rodeava. Estes eram ambientes digitais que simulavam cidades, países, planetas ou até galáxias.

Numa aventura solitária, o jogador encontra com objetos inanimados ou animados por algoritmos. Estes objetos podem representar árvores e arbustos, mas também animais



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

com diferentes padrões de comportamento. Alguns simulam grupos humanos. Existe possibilidade de uma experiência comunicativa solitária com estes agentes? Qual a possibilidade de comunicação neste tipo de jogo? Se há alguma, como ela funciona?

Neste artigo, colocaremos em questão a hipótese de que a forma de comunicação nestes jogos nasce da possibilidade adaptativa dos sistemas baseados em regras de se reestruturarem fisicamente a partir da ação do usuário (GALLOWAY, 2006, p. 3). Em um primeiro nível, propomos este processo como a comunicação entre o jogador e a máquina. Em um segundo nível, analisaremos a possibilidade dos criadores do jogo organizarem um sistema imbuído de um discurso que se manifesta no comportamento de seus agentes autônomos.

Finalmente, propomos que os jogos eletrônicos podem criar condições para a geração de ambientes que funcionam segundo regras próprias, reforçadas pelo sistema computacional que os suporta. Uma das propriedades destas simulações é reproduzir condições da vida em comunidade, e é com isso que nos preocuparemos aqui. Para iniciar este pensamento, devemos começar das partes mais básicas e nos dirigirmos progressivamente ao funcionamento do ambiente comunicativo dos videogames.

Funcionamento dos ambientes digitais

Para James J. Gibson, um ambiente é tudo aquilo que rodeia os “organismos que percebem e se comportam” (GIBSON, 1986, p.7). O autor lembra que aquilo que rodeia um animal também rodeia os outros: sendo assim, poderíamos sugerir que o ambiente é o mesmo para todos os seres animados. Mas isto não é o que acontece: o que rodeia um ser dotado de mobilidade, para Gibson, muda de acordo com as ações que são permitidas a ele. Cada animal possui formas de agir, capacidades próprias de alteração do estado das coisas a sua volta. Se cada ser se movimenta e modifica os objetos (e outros seres) ao seu redor segundo suas capacidades específicas, o ambiente é único para ele.

Gibson adota uma perspectiva baseada nas ações, e não em uma realidade absoluta e neutra que é alterada pelo aparato cognitivo de quem a observa. O ambiente não é somente



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

matéria organizada e distribuída no espaço e no tempo: ele é construído pelas possibilidades de ação que surgem da união entre dois elementos aparentemente separados: um pássaro e uma árvore, um ser humano e uma caverna, ou dois animais da mesma espécie, que podem unirem-se no ato reprodutivo. Gibson conceitua estas possibilidades de ação e às denomina *affordances*. *Affordances* não pertencem ao animal, ou ao chão, ou à árvore: elas emergem do encontro de dois ou mais elementos no ambiente compartilhado por eles.

Existem alguns fatores que nos permitem comparar a ideia de ambiente de Gibson com os mundos configurados digitalmente. Sua constituição binária, magnética e elétrica possui a capacidade de gerar espaços com propriedades básicas semelhantes às do nosso espaço físico. Visualizamos este espaço numa tela, por exemplo, e os manipulamos através de uma interface. Constrói-se, assim, fundamentos para uma ecologia específica, formada por correntes elétricas e sistemas simbólicos manipuláveis. Mas que também podem se tornar ambiente: afinal, este é uma rede de ações atualizadas e/ou potenciais. Digitalmente, isso se manifesta através de uma cadeia de processos – hardware, interface e software – que funciona a partir de regras e que condiciona formas de manipulação de dados.

Estas regras podem simular um espaço navegável. O usuário pode manipular formas, textos e imagens em uma exibição visual. Uma simulação de um espaço tridimensional obedece às leis da perspectiva, tornando-se facilmente compreendida para quem a manipula. Os espaços, em duas ou três dimensões, são ocupados por mecanismos que possibilitam a ação sobre a simulação: botões, lacunas para a inserção de textos, ferramentas de manipulação em geral.

Deste modo, o ambiente digital pode apresentar as mesmas categorias gerais conceituadas por Gibson. Neles, somos agentes percorrendo espaços, que podem apresentar possibilidades de eventos que emergem do encontro com outros agentes, ferramentas, objetos, etc. Nesse sentido, a mídia digital – e, portanto, o videogame – funciona como uma plataforma na qual pode ocorrer a “vivência apresentativa” (SODRÉ, 2002, p. 23), que organiza uma forma de existir específica.

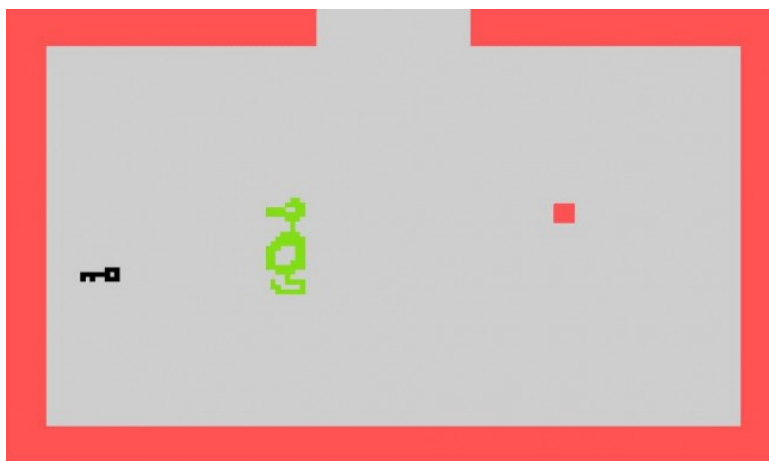


XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Esta organização é feita a partir de regras que configuram um “programa”, ou seja, um conjunto de símbolos distintos e permutáveis (FLUSSER, 1985, p. 5). Até que ponto o programa encerra o seu usuário em um constrangimento de ações e até que ponto ele permite a criatividade e a liberdade de atuação é uma questão essencial. Para o objetivo deste artigo, basta dizer que as regras em um jogo eletrônico, possuem um papel duplo: elas especificam *affordances* e limitam a ação (JUUL, 2005, p. 58). É possível que um sistema organize regras de forma que as *affordances* permitidas sejam dinâmicas o bastante para permitir a emergência de situações surpreendentes, já que a cognição humana não consegue computar e prever todas as possibilidades de um sistema complexo (JUUL, 2005, p. 82).

Em outras palavras, um jogo relativamente simples, como *Adventure* (1979) pode organizar um espaço de atuação no qual o jogador interfere diretamente nas funções de cada objeto, bem como sofre a intervenção de agentes autônomos. Neste exemplo específico, a manifestação material acontece a partir de um espaço labiríntico formado por diversas “telas”, que se conectam em uma cadeia navegável. O jogador (representado por um quadrado) precisa se movimentar pelo ambiente e achar chaves para abrir os três castelos existentes no jogo e achar o cálice. Dragões podem atacar e um morcego aparece aleatoriamente para roubar as chaves, o cálice ou a espada que o jogador pode carregar. O objetivo final é levar o cálice até o castelo dourado.



Uma das muitas telas de *Adventure*, na qual aparecem uma chave, um dragão e o avatar do jogador.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

A interface do jogo comunica as possibilidades de ação permitidas através de alguns recursos: a aparência dos elementos (um dragão aparenta oferecer perigo, uma chave aparenta poder abrir alguma porta), as consequências da ação sobre estes elementos (a partir da experimentação com os inputs possíveis, o jogador descobre o que pode e não pode fazer) e através das ações autônomas de outros elementos sobre o jogador (os dragões e o morcego movimentam-se a partir de padrões programados).

Dessa forma, o sistema de regras do jogo é compreendido durante o seu processo: o jogador joga e a comunicação se estabelece através de ações. O jogador aperta o botão, uma corrente elétrica altera a posição dos bits no disco rígido do computador e uma mudança correspondente das unidades que conformam a tela (pixels) é expressada visualmente. O jogo, portanto, é constituído de ações, mais que o cinema ou a fotografia, pois ele só pode acontecer enquanto sua configuração material é alterada e manipulada (GALLOWAY, 2006, p. 3).

Simulação e retórica procedimental: *Papers Please* e *Minecraft*

É possível propor, a partir deste pensamento, que a organização de um sistema de regras pode exercer um papel discursivo através da exposição de uma dinâmica ou funcionamento. Este discurso teria como base material uma simulação, um programa que se refere a algum fenômeno ou instância da vida cotidiana que é reproduzida em forma de jogo. As regras deste jogo são manipuláveis e podem exercer efeitos sobre como este processo funcionará digitalmente. Pode almejar ser uma representação fiel, um exagero ou uma reinterpretação do processo “original”. A questão é que o desenho das regras manifesta, intencionalmente ou não, convicções sobre como as coisas funcionam.

Neste sentido, pode-se simular desde um jogo de tênis até a formação e o movimento de sistemas solares. Para nosso interesse particular, a simulação da vida em comunidade, nos limitaremos a pensar na simulação de ambientes, ou seja, espaços amplos nos quais o jogador navega e tem acesso não só a objetos que permitem ações diversas, mas



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

a outros agentes que atuam autonomamente e que também permitirão *affordances* a partir do momento que o jogador age sobre eles ou que eles agem sobre o jogador.

O sistema de regras que controla o funcionamento dos ambientes condiciona as possibilidades e, portanto, controla (até certo ponto) a produção de sentido e de informações sensoriais que o jogador viverá naquele ambiente. Numa divisão inicial, podemos pensar que estas informações vêm de duas instâncias: dados e processos (CRAWFORD, 1989). Dados são textos, imagens, animações, sons, etc. Processos são dados em movimento, em mudança. Um modelo tridimensional de uma árvore é um dado, bem como a animação de uma chama. Mas quando um jogador usa uma tocha para queimar uma árvore e ela se transforma em madeira queimada, ocorre um processo na simulação.

Um jogo, idealmente, reproduziria através de seus dados e processos, um discurso sobre um outro processo: no caso deste estudo, este outro processo poderia ser identificado como o “viver/existir em comunidade”. Alguns exemplos de discursos bem definidos ajudam a compreender o sistema retórico que se pode organizar através de um jogo. Em especial, o jogo *Papers, Please* (2013) manifesta visões sobre o processo de imigração e as ambiguidades éticas envolvidas neste tipo de processo.

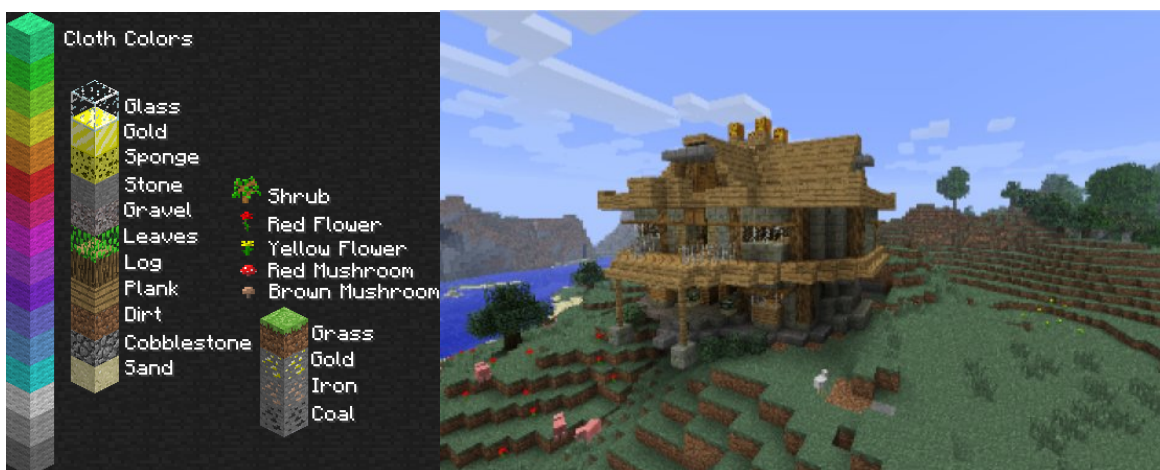
O jogador é posicionado no papel de um agente responsável por avaliar candidatos que pretendem entrar em um país. Pode-se decidir em aceitar o visto ou negá-lo. É possível ter acesso às histórias de cada candidato e a dados como nome e idade. O jogador também pode descobrir intenções ilegais, como pessoas contrabandeando drogas. O jogador recebe muitos casos para avaliar e deve realizar seus julgamentos balanceando rapidez com as consequências morais de suas decisões.

As situações que, em *Papers, Please*, despertam no jogador a necessidade de pensar sobre questões de imigração no mundo real constituem uma certa visão de mundo dos desenvolvedores. O jogador tem acesso e constrói suas próprias opiniões a partir das suas ações sobre o sistema e as consequências com as quais ele responde. A retórica procedimental, portanto, funciona a partir da máquina do jogo (BOGOST, 2007) que gera sentido e sensações a partir de um sistema de regras (que Vilém Flusser chamaria de “programa”) e do movimento que uma determinada cadeia de ações dispara.

O conceito de retórica procedimental implica um discurso veiculado, um determinado espectro de interpretações e/ou sensações desejado por quem organiza o programa dos jogos. No entanto, nos parece que em certos programas, a quantidade de símbolos permutáveis é extensa e adaptável o bastante para que este espectro seja diluído a ponto de permitir infindáveis tipos de experiência. Isto não enfraquece o conceito, apenas o torna mais aplicável a jogos com intenções mais discerníveis, como *Papers, Please*.

Quando nos deparamos com um jogo como *Minecraft* (2009), por exemplo, é possível perceber a diferença no planejamento da experiência de jogo. Os símbolos que constituem seu programa são: blocos tridimensionais de diferentes aspectos, mas do mesmo tamanho; ferramentas carregadas pelo *avatar* do jogador; e variadas espécies criaturas que habitam o mundo feito de blocos. Estes são os dados do sistema.

Além disso, ele se atualiza através da integração destes dados em processos: o mundo é gerado por funções matemáticas que definem a posição e altura das montanhas, o curso de rios e extensão dos oceanos, formação de biomas como florestas e redes de cavernas; o jogador pode usar ferramentas para destruir blocos que possuem diferentes propriedades (combustíveis, metais, capacidade de criar circuitos elétricos, etc.). Estes blocos podem ser combinados de diferentes formas para construir edificações e novas ferramentas. Este é o nível dos processos.



À esquerda, alguns dos diferentes tipos de blocos que constituem o mundo de Minecraft. À direita, uma das possíveis formações criadas pelo sistema do jogo e pela atuação do jogador.



Minecraft parece possuir menos interesse em discursar sobre algo e mais a ambição de originar um contexto de ação que funcione como um ambiente. Deste modo, se aproxima do território da simulação computacional, que se constitui como uma “imitação” de um sistema e seu funcionamento, e que através dos computadores alcançou um aspecto epistemológico inédito (PIAS, 2011).

Esta diferença está na capacidade dos computadores de recriar condições de possibilidades de um sistema através de algoritmos e regras, o que na ciência traduz-se como uma mudança na relação teoria/experimento (PIAS, 2011, p. 31-32). Em um sistema de jogo, isso significa que a simulação imita propriedades que observamos nos ambientes não-digitais e reformula as regras de acordo com a criação de um espaço de possibilidades.

Claus Pias define quatro propriedades básicas das simulações, todas elas aplicáveis aos jogos. No entanto, uma delas “situa a SC [simulação computacional] em estreita proximidade aos jogos”³⁴ (PIAS, 2011, p. 35). Esta propriedade é a substituição de “leis gerais” por regras específicas. Enquanto um ambiente funciona segundo leis naturais que se aplicam às situações de maneira complexa, a simulação observa um fenômeno e tenta traduzi-lo através de regras computacionais claras. Este processo de tradução é feito através de um “jogo” de tentativa, observação de resultado e correção de erros.

A simulação da vida em comunidade em *Dwarf Fortress*

Neste sentido, a simulação da vida em comunidade no jogo eletrônico necessariamente tem a ver não só com a representação através de dados, mas também dos processos. Em outras palavras, não é apenas a disposição imagética de pessoas em convivência e o uso destas informações em um sistema de jogo. É necessário que se incorpore uma simulação dos processos que envolvem a criação do comum.

³ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj)

⁴ Livre tradução de: “situates CS in close proximity to games”.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Estes processos, a primeira vista, podem parecer impossíveis de serem simulados. Agentes autônomos existem em jogos eletrônicos desde sua incipiência. No entanto, parece muito mais complexo simular agentes humanos, sendo que estes possuem capacidade de ação muito mais ampla que uma criatura que apenas se move, atacar ou foge de ameaças. É necessário, portanto, analisar qual é a natureza da criação de uma comunidade e que dimensões deste processo podem ser ou já foram simuladas por jogos.

Roberto Esposito (2003), inicia seu pensamento sobre a origem da comunidade através de uma redefinição deste problema. O autor explica como, ao longo da história da filosofia política, desenvolveu-se um pensamento sobre a comunidade que a enxerga como um atributo do ser humano, que o qualifica dentro de um grupo cujos membros também possuem tal característica. Esta concepção compreende a comunidade como “uma subjetividade mais vasta” ou até “um bem, um valor, uma essência”⁵ (ESPOSITO, 2003, p. 23).

Esposito busca um entendimento alternativo, e sua aproximação – realizada a partir de uma abordagem filológica – chega a um destino que compreende a comunidade não como um atributo, mas como algo que se constrói a partir de um processo. A comunidade (*communitas*) estabelece-se a partir de um intercâmbio no qual se concede uma dádiva (*munus*). No entanto, esta é uma espécie de dádiva à qual, obrigatoriamente, é preciso retribuir.

Os membros de uma comunidade, portanto, estão ligados por um vínculo que os coloca em dívida. Um vínculo estabelecido entre um “conjunto de pessoas unidas não por um ‘mais’, mas por um ‘menos’” (ESPOSITO, 2003, p. 29). Este vazio os obriga a sair de si mesmos e retornar a dádiva, o que se traduz em um encargo, uma função; ou na retribuição através de bens próprios. O que os membros da comunidade têm “em comum” é o dever, o vínculo estabelecido pelo vazio.

A simulação da vida em comunidade, portanto, é aquela que gera um ambiente no qual existe a criação de um vínculo necessário entre jogador e diferentes elementos do ambiente. Este processo seria simulado – ou seja, apresentaria regras que reconfiguram suas propriedades

⁵ Livre tradução de: “un bien, un valor, una esencia”.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

em busca de gerar efeitos análogos ao que se observa no mundo vivido. No entanto, como jogo, usaria também a instância do objetivo ou meta, ou seja, o surgimento de uma “tensão” entre o jogador e o jogo, que só se dissipa quando se consegue realizar uma ou mais ações (HUIZINGA, 2000, p. 12). Também se dá através de regras que instituem uma lógica de ação/consequência diferentes do daquelas do mundo cotidiano, criando e exercendo um domínio e ordem novos (HUIZINGA, 2000, p. 11).

Esta lógica no jogo *Dwarf Fortress* (2006), é exibida por dados simples e processos extremamente complexos. O jogo, que começou a ser desenvolvido de forma independente pelos irmãos Tarn e Zach Adamns em 2002, e continua recebendo atualizações e novos elementos. Sua proposta é simular um mundo com uma história pregressa, formações geológicas, cavernas subterrâneas, sistemas de rios e oceanos, e continentes que se expandem largamente. Todo este espaço é navegável. Nele, habitam criaturas perigosas e outras inofensivas. Mas também habitam comunidades de seres “inteligentes”, de diferentes raças: humanos, anões, goblins, elfos entre muitas outras.

Os grupos criados por estas raças ocupam diferentes espaços e possuem diferentes atributos. Alguns deles se organizam em pequenas áreas: por exemplo, uma pequena caravana de viagem para alguma cidade distante. Outros são grupos de centenas de personagens: por exemplo uma cidade subterrânea com diversos níveis. Em uma área ocupada por fazendeiros, por exemplo, cada um deles possuirá sua condição financeira, propriedades e bens, serviços que oferece e recompensas respectivas, personalidade definida por gostos a respeito de diversas ações e objetos no jogo, etc. Todas estas condições são definidas pelas funções algorítmicas que geram o ambiente de forma “aleatória”, através de recursos matemáticos.

Isto já seria suficiente para representar algumas propriedades da vida em comunidade: vários dos personagens em uma cidade de *Dwarf Fortress* possuem necessidades às quais o jogador pode atender, ação pela qual será recompensado. Este é um sistema de *quests* (missões) análogo ao que vemos em jogos de RPG (*role playing games*, jogos de representação de papéis nos quais é comum interagir com personagens e cenários ficcionais extensos, geralmente baseados em fantasia medieval ou ficção científica). O mesmo se aplica às respostas negativas que membros de uma comunidade darão caso o jogador se comporte mal: roubar itens, atacar animais que pertencem a outros personagens, etc.

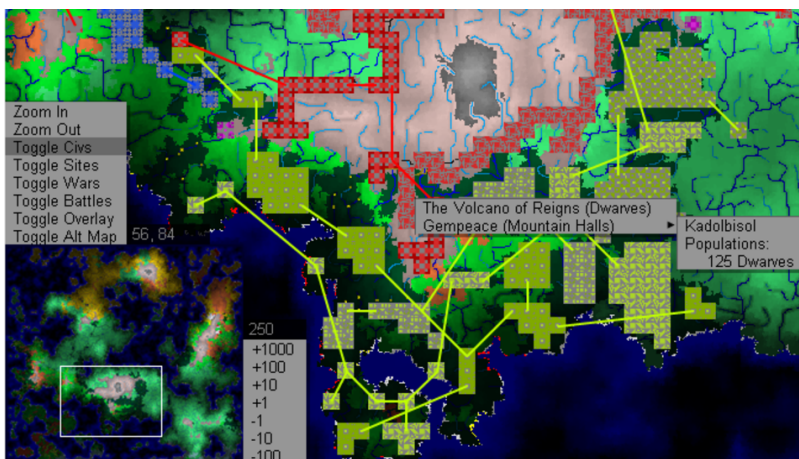


XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

O que parece tornar *Dwarf Fortress* uma possível simulação da vida em comunidade ainda mais complexa é o nível de autonomia possuído por cada personagem que compõe os grupos. Cada traço – como o gosto de um anão por bebidas alcólicas ou o nível de satisfação de uma criança humana com a sua alimentação – afeta os outros agentes, gerando uma rede de afetações incrivelmente imprevisível, mas que ao mesmo tempo pode ser compreendida através da experimentação.

Esta experimentação, no entanto, deve levar em conta as propriedades dos personagens: onde vivem, quanto dinheiro possuem, seu humor, sua profissão, etc. Caso o jogador não compreenda estes fatores e os processos que eles podem desencadear, sua atuação ficará limitada a respostas negativas ou à indiferença por parte do sistema. Ainda mais impressionante, é que este processo não se limita à experiência do jogador, mas também se desencadeia entre os agentes autônomos. Eles estão constantemente entrando em conflito em diferentes níveis, desde brigas pessoais até confrontos bélicos entre comunidades inteiras.



Mapa de Dwarf Fortress no qual é possível visualizar um esquema de distribuição de comunidades no espaço, cada uma (representadas por cores) formada por diversos grupos.

Portanto, a simulação estabelecida por *Dwarf Fortress* é a da condição de atuação dentro (ou em relação a) uma série de indivíduos que atua em um ambiente de diferentes maneiras. Neste sentido, é muito diferente das “*power fantasies*” (fantasias de poder) vendidas por jogos de sucesso, no qual a única ação realmente importante é a do jogador –



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

os outros agentes servem apenas de alvo e ferramenta para um objetivo. Aqui, se o jogador quiser ser parte do sistema, o que ele precisa é agir de acordo com suas especificidades: precisa abrir mão da agir impensadamente e, muitas vezes, precisará prestar serviços e oferecer bens materiais para estabelecer o vínculo e viver em comunidade.

Considerações finais

Este trabalho procurou tratar do problema da possibilidade de comunicação nos videogames através de uma questão específica: a simulação da vida em comunidade. Começamos desenvolvendo um raciocínio a respeito das unidades e ferramenta usadas pelos jogos eletrônicos para gerar simulações. Eles funcionam a partir de sistemas que organizam dados que podem ser processados por ações da máquina ou do jogador.

Isto caracteriza a possibilidade de gerar processos que veiculam algum discurso a respeito de algo no mundo. Quando os programas dos jogos articulam e permutam símbolos numerosos e adaptáveis o bastante, eles se comportam como simulações computacionais, nas quais é possível recriar condições de funcionamento de ambientes reais, adaptando as regras de acordo com o tipo de experiência que se quer gerar.

Procuramos demonstrar através do jogo *Dwarf Fortress*, que é possível, através de uma simulação, organizar um ambiente que funciona a partir de dinâmicas que remetem à condição de vínculo da vida em comunidade. Sobretudo porque o jogo é formado por agentes autônomos que influenciam o comportamento dos outros agentes que os rodeiam. Em *Dwarf Fortress*, o jogador é, no máximo, mais um agente – embora, obviamente, dotado de inteligência superior. Ele precisa lidar com as exigências comportamentais feitas pela estrutura de ação do jogo, o que implica em dívidas e encargos impostos por formações de agentes autônomos (com poucos ou muitos integrantes).

No que se refere a possibilidades comunicativas, mesmo um jogo como *Dwarf Fortress*, que é jogado de forma solitária, parece criar muitas. Se o tratarmos como veículo de um discurso, seu potencial é inegável: faz referência a processos complexos, desde formações de cidades até o funcionamento do embate entre civilizações. No entanto, podemos encará-lo como um “brinquedo” com o qual se experimenta com processos que



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

remetem à interação com comunidades reais. Como jogo e como ambiente, é “sociabilizante, na medida em que leva o praticante a fazer comparações

REFERÊNCIAS

- BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- CRAWFORD, Chris. *Process Intensity*. 1989. Disponível em: <http://www.erasmatazz.com/library/the-journal-of-computer/jcgd-volume-1/process-intensity.html> (acessado 07/03/2014).
- ESPOSITO, Roberto. *Communitas: origen y destino de la comunidade*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.
- GALLOWAY, Alexander. Gamic Action: Four Moments. In: *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press, 2006.
- GIBSON, James J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Londres: Psychology Press, 1986.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000. JUUL
- PIAS, Claus. *On the Epistemology of Computer Simulation*. 2011. Disponível em: <http://genealogy-of-media-thinking.net/wp-content/uploads/2013/06/CP0003.pdf> (acessado 18/8/2014).
- SODRÉ, Muniz. *Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis, Vozes, 2002.



Estética do entretenimento: sobre a reprogramação sensorial na contemporaneidade.¹

Francine Tavares²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

RESUMO

O artigo analisa as modulações da sensibilidade humana a partir de três momentos importantes da história. Da Antiguidade, com a noção foucaultiana de “estética da existência”, passando pela Modernidade Neurológica, que tem como base o hiperestímulo e o sensacionalismo popular, até os dias atuais com a valorização das experiências lúdicas, emotivas, multissensoriais e superficiais, refletimos sobre a hipótese de que a “estética do entretenimento” configure o *ethos* em ascensão da contemporaneidade. O estudo faz uso de questões futurísticas apresentadas no filme “O Congresso Futurista” para pensar nos efeitos do modo de vida em construção atual, cuja maior alteração sensorial pode ser a perda da capacidade de lidar com experiências negativas, problemáticas ou não-prazerosas.

PALAVRAS-CHAVE: estética do entretenimento; sensorialidade, modulação sensorial; hiperestímulo; O Congresso Futurista.

ABSTRACT

The article analyzes the modulations of human sensitivity from three important moments in history. From Antiquity, with Foucault's notion of "aesthetics of existence", through Neurological Modernity, which is based on the hyperstimulation and popular sensationalism, to the present day with the enhancement of recreational, emotional, multisensory and superficial experiences, we reflect on the hypothesis that the "aesthetics of entertainment" configure the rising of the contemporary *ethos*. The study makes use of futuristic issues presented in the film "The Congress" to think about effects of the way of life on the current building, whose sensory alteration might be the loss of ability to deal with negative, problematic or non-pleasurable experiences.

PALAVRAS-CHAVE: aesthetics of entertainment; sensory skill; sensory modulation; hyperstimulation; The Congress.

¹ Trabalho apresentado no GT Cultura & Tecnologia do XI Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio.

² Mestranda em Comunicação, na linha Tecnologias de Comunicação e Cultura, na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Orientador: Vinícius Andrade Pereira. Especialista em Pesquisa de Mercado pela UERJ, Relações-Públicas e Publicitária pela Facha. Bolsista Capes. Email: tavaresfrancine@gmail.com.



Estética da Existência: a vida como obra de arte na Antiguidade

Partindo da noção grega de estética (*aisthêtiké*) como faculdade sensível, capacidade de compreender o mundo a partir dos sentidos, é possível perceber como a concepção etimológica da palavra a distancia de seu uso cotidiano recente. Porém, pode-se dizer que a ideia atual que relaciona estética à beleza e ao cuidado com o corpo tem suas raízes na Grécia antiga.

Nos últimos estudos de Michel Foucault sobre a constituição do sujeito, o filósofo encontrou na maneira como os gregos buscavam dar à própria vida uma forma bela da qual pudessem se orgulhar, se reconhecer e serem reconhecidos uma diferença crucial em relação à noção de “cuidado de si” atual. Da Antiguidade ao Cristianismo, essa prática se transformou de uma busca ética de “auto-governo” para uma obediência moral cristã, que atualmente já apresenta outros contornos. O caminho cruzado pelo autor parte do princípio de que a liberdade individual greco-romana se constituiu sobre a ética, considerando justamente o cuidado de si como prática de liberdade para o desenho daquilo que ele chama de “estética da existência”.

Assim, o trabalho de si sobre si mesmo, que inclui exercício reflexivo, hábitos de leitura e de escrita, o modo como o sujeito se relaciona com os outros etc. seria ético, pois a ética se baseia na prática refletida da liberdade. Naquele tempo, a busca por um “belo *êthos*”, embora certamente passasse por normas coletivas, consistia especialmente em um esforço individual de “elaboração de sua própria vida como uma obra de arte pessoal” (FOUCAULT, 2004, p.290).

Trazer o pensamento de Foucault sobre estética da existência na Antiguidade em um estudo sobre as modulações sensoriais contemporâneas se faz interessante pelos seguintes motivos: para retomar a noção etimológica da palavra como capacidade sensível e não apenas reproduzir seu uso corriqueiro de cuidado superficial do corpo; para pensar em como a tecnologia (tanto em função da própria noção etimológica de “arte” quanto ao desenvolvimento de práticas específicas de observação e cuidado de si, da oratória, da



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

invenção e do uso da escrita e da leitura) e os objetos tecnológicos necessários para a prática do cuidado de si (pergaminhos e penas de pato, por exemplo, utilizados no início da escrita) refletiam a sociedade da época (seu ritmo, sua organização espacial, sua política, sua economia etc.) ao mesmo tempo em que produziam novos modos de vida e, com isso, novas sensorialidades; e, finalmente, para refletir sobre a relação entre sensibilidade e ética.

Pode-se dizer que esse último ponto foi um dos principais interesses de Foucault nos estudos sobre a vida como obra de arte. A ética determinando o cotidiano, não a moral. A escolha pessoal de como a vida seria construída no lugar da adequação às leis generalizadoras.

Entretanto, é preciso considerar algumas controvérsias em relação à maneira entusiasta com a qual o filósofo olha para a Antiguidade nesse sentido, como o fato da estética da existência ser praticada apenas pela elite greco-romana e pela dualidade da equação ética *versus* moral. É possível pensar em escolhas pessoais que não sejam determinadas ou influenciadas por questões coletivas? O cuidado de si não poderia se transformar em uma prática individualista ou egoísta? A estética da existência estaria presa a um modelo de sociedade como o da Antiguidade (incluindo seus dispositivos tecnológicos), impossível de ser praticada na atualidade?

Foucault mesmo chega a abordar sobre algumas dessas questões ao dizer que o cuidado de si é fundamental para o cuidado – governo – dos outros e a sublinhar que sua intenção não é a de defender a retomada do modo de vida dos gregos. Mas, como ele argumenta, a dissolução das grandes instituições moralizadoras da sociedade disciplinar, como a Igreja e o Estado, poderia fazer emergir outras formas de vida baseadas na prática na ética.

O exercício deste trabalho será, então, o de olhar para o filme “O Congresso Futurista” considerando as modulações sensíveis do humano em relação às tecnologias no decorrer da história, assim como a sensibilidade no sentido ético e a ética na dimensão sensível.

Deve-se considerar que se trata de uma ficção futurística, como o próprio título do filme em português sugere e a própria narrativa apresenta em três fases distintas exibidas na



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

produção. Por isso, faz-se necessário percorrer o caminho que será apresentado a seguir, com a exposição do pensamento de autores que refletem sobre como as tecnologias, os modos de vida e os corpos, em sua dimensão sensível, foram afetados e alterados reciprocamente na passagem do século XIX para o século XX e, em seguida, sobre as possíveis modulações sensoriais que os arranjos midiáticos e as novas linguagens poderiam motivar atualmente. O interessante é perceber como o futuro no filme apresenta traços do que estudos sobre sensorialidades já vêm apontando como efeitos da interação cotidiana entre corpo-tecnologia digital-entretenimento.

Em última instância, refletir sobre o filme a partir das pesquisas dos autores apresentados neste artigo ajudará a pensar como poderia ser a prática refletida da liberdade, a ética, em uma sociedade na qual a sensibilidade se dê por uma estética do entretenimento.

As modulações sensoriais na Modernidade

Da Antiguidade à Modernidade, daremos um salto para refletir sobre como a virada do século XIX para o XX produziu transformações intrínsecas no sistema sensorial humano. Numa perspectiva de análise social com foco na experiência subjetiva e singular que era viver no ambiente urbano em construção, teóricos como George Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin direcionaram suas análises para a “concepção neurológica da modernidade” (SINGER, 2004, p. 116). Diferente das abordagens moral e política, cognitiva e socioeconômica, sem desconsiderá-las evidentemente, esses autores se dispuseram a pensar as implicações sensíveis (ou estéticas) da vida moderna em um ambiente “mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da cultura humana” (*idem*).

Ao analisar o estatuto da arte na sociedade moderna e a relação do espectador com ela no conhecido ensaio “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, Benjamin (1994) observa como a decadência da aura, no sentido da perda da contemplação, do aqui e agora do momento único de fruição entre o sujeito e o objeto, estava relacionada às mudanças sociais que implicavam na transformação da percepção sensorial dos integrantes



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

da massa urbana e também aos meios que constituíam essa sociedade por onde a arte – no caso analisado por ele – se aproximava do público.

Sem cair na linha pessimista dos colegas mais incisivos da Escola de Frankfurt, como Adorno e Horkheimer, Benjamin reconhece que há mudanças na maneira como a arte é produzida e reproduzida considerando, sim, as perdas que a reprodutibilidade técnica causa – como no caso da aura – mas também os ganhos, com a possibilidade de acesso a um maior número de pessoas, em lugares diferentes, com formatos e tamanhos díspares e até de sua potência política. O filósofo não chega à conclusão da morte da obra de arte ou a valoração do que seria a arte genuína, mas sim a diferentes tipos de produção artística, o que contribui, em certa medida, para uma espécie de democratização da arte.

Assim, o autor salienta o caráter único promovido pelo cinema em relação a sua coletividade até então inédita na contemplação, que inclusive deixa de existir nesse momento. É na distração possibilitada pela inauguração dessa nova forma de relacionamento com a arte que o homem moderno encontra a oportunidade para modular sua sensorialidade de acordo com as exigências do novo mundo. Benjamin destaca a potência do cinema enquanto meio de recepção tátil, tal como a arquitetura, em função da possibilidade que a distração (incluindo seus efeitos de choque e sequência de imagens) teria de fomentar hábitos, algo que não aconteceria na perspectiva da atenção concentrada na lógica ótica da contemplação artística. Nesse sentido, o cinema se revelaria como “o objeto atualmente mais importante daquela ciência da percepção que os gregos chamavam de estética” (op. cit., 1994, p.194).

Entretanto, pode-se dizer, o otimismo do filósofo alemão em relação ao potencial político do cinema estava condicionado à possível cooptação fascista e mercadológica, o que mais tarde se concretizou com o uso oportunista das tecnologias de comunicação pelo nazismo e pela indústria cinematográfica hollywoodiana. Mesmo não podendo ser comparada ao contexto de Benjamin, a atualidade do cinema independente e as possibilidades de produção, exibição e distribuição forjadas por coletivos artísticos com



forte engajamento político contém, em algum sentido, vestígios do prognóstico esperançoso do frankfurtiano.³

Se na análise de Benjamin a tecnologia do cinema rompe com a lógica de culto da obra de arte e instaura uma nova relação artística com o sujeito moderno, Ben Singer, no capítulo “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular” do livro “Cinema e a invenção da vida moderna” (2004), complementa relembrando a intensidade das sensações que marcaram o início das projeções. “Desde muito cedo, os filmes gravitavam em torno de uma ‘estética do espanto’, tanto em relação à forma quanto ao conteúdo” (*ibidem*, p.136).

Singer afirma, no entanto, que produções de entretenimento com enfoque sensacionalista e de alta intensidade emocional tiveram destaque na arena pública da diversão popular bem antes do cinema. O que aparecia na imprensa ilustrada em forma de crítica social com o início das mudanças urbanas e revelava uma espécie de admiração pelo grotesco, pelo extremo e pelo hiperestímulo, a partir de imagens que mostravam as consequências da modernização que ainda não se concretizara no cotidiano da época, passou a estruturar a experiência estética dos habitantes das metrópoles. “À medida que o ambiente urbano ficava mais intenso, o mesmo ocorria com as sensações dos entretenimentos comerciais” (*ibidem*, p. 133).

A exposição da plateia à excitação superficial e à estimulação sensorial do cinema permitiu que o coletivo experimentasse distraidamente a simulação da própria realidade urbana individualizada. Assim, autores como Benjamin e Kracauer acreditam que o sensacionalismo popular tenha funcionado como uma espécie de treinamento dos sentidos humanos, o que possibilitou a mutação da sensação e da percepção humanas (SINGER, 2004). Ao aplicar a hipótese freudiana da função autoprotetora da ansiedade, Benjamin sugeriu que os choques sensoriais do cinema serviam como antídotos de “preparação ou imunização contra os choques do ambiente moderno” (*ibidem*, p. 141).

³ Apenas a título de exemplo, alguns coletivos com forte atuação no Rio de Janeiro: Coletivo Projetação (<https://www.facebook.com/plataformaprojetacao>), Coletivo Vinhetando (<https://www.facebook.com/vinhetando>) e Coletivo Cine Fantasma (<https://www.facebook.com/cinefantasma/timeline>).



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Conforme investigaram Simmel (apud SINGER, 2004) e outros médicos especialistas do chamado “nervosismo moderno”, o esgotamento da capacidade sensível poderia ser uma das consequências fisiológicas causadas pela junção dos estímulos excessivos à estafante rotina urbana. Com o desgaste físico dos nervos, que tornavam-se fracos, lentos e menos sensíveis, a demanda por estímulos cada vez mais excitantes se tornava necessária.

Dessa forma, Kracauer (apud SINGER, 2005) correlacionou bem a ironia pela qual se articulava a relação entre a excitação proporcionada pelo entretenimento popular como compensação ao trabalho alienante e a experiência da vida urbana. “O sensacionalismo popular compensou e ao mesmo tempo imitou a estrutura frenética, desarticulada da vida moderna” (SINGER, 2004, p. 140).

A modernidade neurológica modulou a sensibilidade humana de modo que os sentidos passaram de um estado de desequilíbrio perante às diferenças entre a experiência pacata da vida pré-moderna, como viviam os praticantes da “estética da existência”, por exemplo, e o ritmo acelerado da modernidade para um tipo diferente de sensorialidade. As competências sensoriais adquiridas nesse período possibilitaram a vivência na metrópole de forma não-traumática. Com o desenvolvimento e a prática de habilidades específicas para o modo de vida urbano, tal como a visão periférica tão necessária para a própria sobrevivência nas ruas da cidade e na condução de veículos, por exemplo, outras sensorialidades adquiridas e úteis em momentos anteriores da cultura humana deixaram de ser usadas ou passaram a ser acionadas com menos frequência.

Na Antiguidade, a prática da liberdade (ética) do cuidado de si assumia a forma de um *ethos* a partir do trabalho reflexivo individual, do hábito da leitura e da escrita, do modo de se portar e de construir um modo de vida belo e respeitoso com vistas a longo prazo. Na modernidade, a prática da estética da existência se torna quase impossível. E essa impossibilidade não se dá no sentido imaginário ou simbólico apenas, mas, especialmente, no sentido material. Quer dizer que não são apenas os valores que mudam. É bem provável que, antes deles, tenham mudado as estruturas sociais, os estímulos sensíveis, as tecnologias, as relações de trabalho, os modos de produção etc.



No caso tratado por Singer, Benjamin, Kracauer, Simmel e Pereira (a seguir) é o que interessa neste trabalho: o olhar sobre como as tecnologias de comunicação, os meios, de determinado tempo histórico em determinada cultura afetam e transformam os corpos, as sensorialidades e as subjetividades. Reforçar esse ponto é importante para registrar a consciência de que trata-se de uma escolha de uma das possibilidades de contemplar as transformações da sensibilidade humana.

A onipresença multissensorial do entretenimento na contemporaneidade

No exercício de compreender as mudanças promovidas pela cultura digital nas linguagens e nas sensorialidades em ascensão na atualidade, o pesquisador Vinícius Pereira recorre à publicidade e ao entretenimento “para tentar perceber melhor o que estaria em jogo no conjunto da questão que articula meios, linguagens e afetações percepto-cognitivas” (PEREIRA, 2013, p. 9).

O autor observa que as ações de comunicação habituais usadas pela publicidade e pela indústria de entretenimento passaram a ser utilizadas também por segmentos incomuns da sociedade. Com o objetivo de alcançar resultados satisfatórios no processo de economia da atenção no qual se baseia o modo como o público percebe ou é impactado pelas mensagens atualmente, diferentes setores têm explorado o “entretenimento como linguagem e a multissensorialidade como estratégias para conseguir a atenção de novos públicos” (*ibidem*, p.10). Como o sujeito da sociedade de massa, cujo aparato sensorio-motor foi modulado pela modernidade, anseia por diversão e prazer a todo instante, as práticas comunicacionais e sociais passaram a ser constituídas, em grande parte, pela lógica do entretenimento como linguagem.

O que se observa é uma sociedade atravessada pelo entretenimento de diversas maneiras, no cotidiano da vida escolar, com uma educação baseada na diversão para atrair a atenção dos estudantes que a cada dia que passa perdem o interesse pela leitura individual, pela atividade contemplativa e mais introspectiva; também no dia a dia das empresas que se reinventam criativamente para motivar positivamente os funcionários sedentos por



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

novidade; nos relacionamentos amorosos nos quais os amantes buscam em seus parceiros características que corroborem com o ideal de felicidade e adaptabilidade atual quando as experiências negativas, inerentes à vida, chegam a ser preconizadas e até patologizadas.⁴

Segundo Pereira (2013), as características que compõem essa linguagem seriam estas: envolvimento emocional, elementos lúdicos, expressões simples e intuitivas e multissensorialidade. Quanto à multissensorialidade, ele supõe ser um dos itens mais expressivos dos arranjos midiáticos atuais. Não apenas com a combinação de dois códigos sensoriais, que é o mais comum na comunicação audiovisual do cinema 2D e na TV, mas considerando agora um terceiro estágio de desenvolvimento sensorial midiático com a ascensão das linguagens e dos arranjos que integram áudio, visão e tato, como nos *games*, por exemplo.

O que torna o entretenimento como linguagem e a multissensorialidade sintomas singulares no âmbito da tecnologia de comunicação digital está justamente na correlação entre eles, uma vez que tanto o entretenimento quanto a multissensorialidade são expressões anteriores à cultura digital.

Quando os meios desaparecem, em favor de arranjos midiáticos que se redefinem o tempo todo em múltiplas e novas combinações e tramas, o meio ambiente é a mensagem. E a mensagem do meio ambiente hoje, mais do que nunca, é expressa através do entretenimento como linguagem e da multissensorialidade (*ibidem*, p.14).

Tal como os achados das análises de autores da “modernidade neurológica”, pode-se dizer que um dos desafios propostos por Pereira em relação ao estudo das sensorialidades na contemporaneidade é pensar como as novas linguagens podem afetar e até reprogramar os corpos contemporâneos.

⁴ A título de exemplo, ver matérias sobre os temas mencionados: “Uma escola feita só de recreio”, da Revista Época: <http://epocanegocios.globo.com/Informacao/Acao/noticia/2013/12/uma-escola-feita-so-de-recreio.html>; As 25 empresas com melhor clima de trabalho nos EUA: <http://info.abril.com.br/noticias/carreira/fotonoticias/as-25-empresas-com-melhor-clima-de-trabalho-nos-eua.shtml>; 18 Verdades cruéis sobre os relacionamentos modernos que você vai ter que encarar: <http://relatosdeumadiva.wordpress.com/2014/04/11/18-verdades-crueis-sobre-os-relacionamentos-modernos-que-voce-vai-ter-que-encarar/>. Acesso em: 07/10/2014.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Atualmente, chegamos ao momento em que o entretenimento dissocia-se de seu sentido etimológico de “ter entre”, de “meio” e do estatuto moderno de compensação pela rotina de trabalho, ultrapassando os limites empresa-espço público / hora de trabalho-momento de lazer. Assim, ao invés de conservar a função de válvula de escape, supomos que o entretenimento esteja se transforma na estética do *ethos* contemporâneo, presente em todos os momentos da vida.

A escolha sensível no filme “O Congresso Futurista”

“Você faz uma escolha e sente o que quiser.”

Sentimentos, emoções, sentidos, desejos e sensações são a matéria-prima do filme “O Congresso Futurista” (*The Congress*) inspirado no livro de ficção científica “O Congresso Futuroológico”, do escritor polonês Stanislaw Lem. A produção, lançada em 2013 e exibida no Brasil em 2014 fora do circuito comercial, começa com uma cena que nem de longe pode ser considerada aleatória. O agente da atriz Robin Wright, personagem principal do filme interpretada por ela mesma, prepara emocionalmente sua cliente para a aprovação de uma proposta que está prestes acontecer. Sem nem saber do que se trata, a não ser que diz respeito ao último contrato da decadente atriz com a indústria cinematográfica hollywoodiana, Al (Harvey Keitel) faz uso de um discurso carregado de apelo emocional, salientando a dificuldade que Robin tem de tomar decisões. Fazer escolhas parece não ser o forte da atriz de meia idade, conhecida por filmes de sucesso como “A Princesa Prometida” e “Forrest Gump – O contador de histórias”, que ultimamente tem dedicado seu tempo a cuidar do filho Aaron (Kodi Smit McPhee) – portador de uma deficiência degenerativa da audição e da visão.

Na reunião com o executivo da empresa *Miramount* (irônica referência à Paramount), os interesses da empresa, motivados por uma revolucionária invenção tecnológica que promete transformar a estrutura em torno da figura do ator, tornam-se claros: “Nós queremos digitalizar você, você inteira, seu corpo, seu rosto, suas emoções, sua risada, suas lágrimas, clímax, sua felicidade, suas depressões, seus medos, anseios...”.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Jeff concorda com Al quanto à incapacidade de Robin em fazer escolhas acertadas. Assinar ao contrato será uma oportunidade de salvá-la de si mesma, fazendo com que ela não seja mais obrigada a tomar decisões. A liberdade prometida é justamente uma vida sem ética, com a possibilidade de não precisar mais fazer escolhas.

Um dos pontos mais interessantes do filme para pensar como a tecnologia pode assumir funções determinantes nas transformações pelas quais passam não só a indústria de entretenimento e a mídia, mas também as pessoas, os objetos e a sociedade como um todo que vivem sob a estética do entretenimento é quando as emoções e os gestos de Robin são escaneados em uma gigantesca máquina circular semelhante à estrutura do globo da morte, atração circense em que motoqueiros circulam levando a plateia à loucura. Para que a supermáquina consiga capturar as expressões emocionais de Robin, ela precisa senti-las de maneira verdadeira ou mais próximo possível disso, pois serão essas as marcas que vão compor a subjetividade digital da atriz.

Embora experiente na função de interpretar emoções, Robin não consegue exteriorizar seus medos e alegrias de maneira espontânea, sem a ajuda de seu agente. Aquele mesmo que a acusa de não saber fazer escolhas conta a ela a história de como começou sua profissão. O agente de fracassados, como ele mesmo se intitula, descobriu que tinha “o poder de reconhecer uma falha, um defeito, e explorar isso” e passou a ganhar dinheiro com o medo e as fraquezas dos outros, inclusive da própria Robin. Ele, que conhece o que a afeta, toca nos pontos fracos da Robin para fazê-la sentir verdadeiramente o que é estrategicamente produzido para emocioná-la.

Vinte anos depois, por volta de 2033, Robin – cujo contrato estava prestes a vencer - é convidada para “O Congresso”, que promete apresentar aos convidados o próximo passo da indústria do entretenimento. Para a “ex-atriz” adentrar à surrealista cidade de *Abrahma*, é necessário inalar uma substância que transforma pessoas em personagens de animação. Com isso, toda a estrutura “real” deixa de existir.

Para a empresa, agora globalizada, *Miramount-Nagasaki*, cinema já é coisa do passado. Numa espécie de produção transnacional de trabalho imaterial (LAZZARATO, 2013) sob a lógica industrial, o ambiente de trabalho da “Indústria



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Criativa” passa por uma estruturação no mesmo formato da linha de produção da era fordista. Entretanto, os “problemas” humanos dos roteiristas, artistas gráficos e cartunistas passaram a ser um impedimento para o desenvolvimento do negócio. Os funcionários adquiriram uma série de vícios em função do novo-velho modo de produzir, passando a consumir drogas, bebidas alcoólicas em excesso, entrando em estado de depressão etc.

Na cidade animada, Robin encontra dezenas de personagens, inclusive ela. No hall e nos corredores do hotel, a atriz esbarra com Tom Cruise, Jesus Cristo, Michael Jackson, vários outros atores e personalidades produzidas e/ou disseminadas pela cultura de massa e tantas outras Robins Wrights.

O futuro produzido pelo departamento farmacêutico da *Miramount-Nagasaki* é químico. Na apresentação da inovadora fórmula química de “livre escolha”, o grande mestre de cerimônias da empresa, um CEO com trejeitos de Steve Jobs, descreve para o público carente de sentido e sedento por novidade os benefícios de sua fórmula mágica: uma vida sem frustração, sem ciúme, sem ego. A real chance de poder realizar qualquer sonho, satisfazer todos os desejos, ser quem quiser ser.

Após a insatisfação manifestada por Robin contra toda a indústria que antes transformava gente em imagem, depois em código e agora em química, a cidade é atacada por rebeldes que não concordam com o monopólio da *Miramount-Nagasaki*. Condenada por traição, Robin passa anos em *Abrahma* sem acesso ao mundo “real” e sem contato com seus filhos.

Depois de acordar de um longo sono, a personagem descobre que a fórmula química do desejo alcançou sucesso em escala mundial. Os limites entre trabalho-lazer e ficção-realidade deixaram de existir e na Nova York futura todos podem ser o que quiserem. De fato, não há ego, competição ou segredos. Há apenas serenidade, beleza e sexualidade liberta. Com uma simples visita à farmácia mais próxima, é possível comprar o que se quer sentir. Tudo nesse futuro se trata de sentimento e de escolha. “Você faz uma escolha e sente o que quiser”, argumenta Dylan (Jon Hamm), o animador responsável pela criação ficcional de Robin, por quem se apaixonou ainda enquanto dados digitais.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Inconformada com o afastamento do filho, por quem ela havia tomado a decisão de aceitar o contrato, Robin questiona sobre a existência de algo que não seja a festa química. Do outro lado, afirma Dylan, “há verdade”. Todos os que não fazem parte do lugar perfeito e que criaram esse universo vivem num dirigível ao qual só se pode ter acesso com o auxílio de uma “contra-droga”. Como uma carta de alforria, Dylan recebeu uma única dose dessa droga como pagamento de seus direitos trabalhistas.

No momento mais chocante do filme, Robin enxerga a degradação humana potencializada pelas soluções químicas de desejo. Vivendo de um modo que, embora vendam como escolha, se alinha perfeitamente à moral contemporânea da autossatisfação, da autoestima, do empreendimento de si e da positividade acima de tudo. A diferença é que a química permite alcançar de maneira instantânea o que antes era construído lentamente com processos terapêuticos, que colaboram para a elaboração do atual paradigma de sociabilidade e de desenvolvimento pessoal (ILLOUZ, 2003), e com a convivência cotidiana com arranjos midiáticos e com o entretenimento como linguagem (PEREIRA, 2013).

A ética do belo, entendida como a prática refletida de liberdade, se torna a moral do bem-estar. Quem se atreve a estar fora do peso, fora do padrão de beleza vigente, fora da normalidade emocional valorizada socialmente? Há quem diga que essa é apenas uma questão de escolha. Pois sim. É possível resistir às tentativas de treinamento e modulação das sensorialidades (e subjetividades), mas há que se arcar com as consequências da não-adaptação. Os testes de inteligência emocional, atualmente, têm o poder de determinar quem está apto ou não para determinada função. Um líder precisa apresentar competências emocionais e de comportamento compatíveis com o que se convencionou como padrão de liderança, por exemplo.

Por fim, o interessante no filme é ver como a personagem encontra uma “linha de fuga” no próprio universo ficcional. Robin, entendendo a lógica de funcionamento de imersão no mundo químico, que prometia também a maravilha de apagar o passado, forjou uma forma de praticar sua liberdade, de viver segundo a sua ética sensível ou sua sensibilidade ética.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Não foi travando uma revolução estrutural que ela conseguiu reencontrar seu filho e experimentar como era viver com as diferenças sensoriais de Aaron. Robin reencontra Aaron tornando-se ele, seguindo o caminho que ele seguiu. Diante das condições possíveis, pode-se dizer que, neste momento, Robin se aproxima do *ethos* grego-romano não da estética da existência, pois as sensorialidades de Robin são outras, mas sim da ética como prática refletida de liberdade. Robin faz uma escolha, uma escolha de ordem sensível.

O médico de Aaron, após ser interrogado por Robin, argumenta sobre a química que satisfaz desejos sensíveis: “nós só reinventamos a verdade, não é uma grande diferença”. Seguindo esse argumento, podemos pensar em como a ficção científica do filme ilustra quimicamente o futuro do que, atualmente, está sendo reprogramado “tecnologicamente”. Corpos-mentes aptos para o prazer, para a diversão, para o bem-estar. Corpos-mentes incapazes de suportar experiências dolorosas, problemáticas, conflituosas, diferentes. Corpos-mentes ainda capazes de fazer escolhas. Corpos-mentes potencialmente éticos.

Considerações Finais

Além da apresentação de abordagens que nos permitiram refletir sobre como é possível corpo-mente sofrer alterações externas em função da ascensão de determinados meios/arranjos midiáticos e de novas linguagens, este trabalho se dispôs a questionar se o entretenimento poderia ser considerado um modulador sensorial e quais as implicações cotidianas que as sensorialidades promovidas por ele poderia motivar.

Como ensaio inicial, a hipótese construída com a análise do filme “O Congresso Futurista”, atravessada por abordagens teóricas pertinentes à temática, seria de que a vida modelada pelo entretenimento poderia alterar a capacidade humana de lidar com experiências problemáticas, não-prazerosas, mais envolventes, ou seja, diferentes de sua lógica. A investigação aprofundada dessa hipótese é um desafio a ser considerado em estudos futuros.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Referências

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica**. In: Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo, Brasiliense, 1994.

FOUCAULT, Michel. **Ditos e escritos. Ética, sexualidade, política**. MOTTA, Manoel Barros da (Org.). Tradução de Elisa Monteiro e Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004. v. 5.

ILLOUZ, Eva. **O amor nos tempos do capitalismo**. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

LAZZARATO, M.; NEGRI, A. **Trabalho Imaterial: formas de vida e produção de subjetividade**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Lamparina, 2013.

PEREIRA, Vinicius. **Entretenimento como Linguagem e Multissensorialidade na Comunicação Contemporânea**. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Manaus, AM – 4 a 7/9/2013. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-1691-1.pdf>. Acesso em: 07/10/2014.

SINGER, Ben. **Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular**. In: CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa. O Cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

**O poder das imagens, o fascínio pelas telas e a crise do humano
em uma era regida pela mobilidade¹**

Rodrigo Parron²

Universidade Paulista de São Paulo

RESUMO

Este artigo tem por objetivo analisar o poder das imagens na sociedade e para isso serão analisados os conceitos de imagem, imagem técnica e tela a partir de teorias de Norval Baitello Jr., Vilém Flusser, Moisés de Lemos Martins e Peter Burke. Novos processos comunicacionais são promovidos pelo rápido desenvolvimento na área de telecomunicações e nesse cenário diversos processos culturais sofrem alterações por meio do rápido e contínuo desenvolvimento tecnológico. O papel desempenhado pela comunicação entre indivíduos pode apresentar significativas alterações em um ambiente cultural com uma crescente circulação de informações e segundo a visão desses autores, em conjunto com Dominique Wolton, Hary Pross e García Canclini, será possível elucidar que a comunicação não pode se limitar a simples trocas de informações, mas sim relações humanas presenciais afetivas.

ABSTRACT

This article aims to analyze the power of images in society and that the concepts of image, imaging technique and screen images from theories of Norval Baitello Jr., Flusser, Moises de Lemos Martins and Peter Burke will be analyzed. New communication processes are promoted by the rapid development in telecommunications and in this scenario many cultural processes are altered by the rapid and continuous technological development. The role of communication between individuals may experience significant changes in a cultural environment with a growing circulation of information and in the view of these authors, together with Dominique Wolton, Hary Pross and García Canclini, it will be possible to elucidate that communication cannot be limited to the simple exchange of information, but must include face-to-face interaction and affective relationships.

PALAVRAS-CHAVE: imagem; imagem técnica; comunicação; tecnologia da informação; cultura.

¹ Trabalho apresentado no GT Cultura e Tecnologia do XI Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio.

² Doutorando em Comunicação pela Universidade Paulista de São Paulo. Mestre em Comunicação pela Universidade Paulista de São Paulo, bolsista CAPES. Especialista em Marketing de Serviços pela Fundação Armando Alvares Penteado de São Paulo, graduado em Comunicação Social pela Universidade Paulista de São Paulo. Email: professorparron@gmail.com



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Introdução

Esse artigo parte do pressuposto que atualmente as relações interpessoais, decorrentes de diversos processos comunicacionais, apresentam mudanças em uma sociedade determinada pela vertiginosa velocidade da veiculação de dados informativos nos mais variados meios, por meio de infindos recursos imagéticos e tecnológicos. O contínuo e crescente processo de desenvolvimento tecnológico na área de telecomunicações propicia o surgimento de novos aparelhos para troca, consumo e busca de informações, conhecimento e cultura. Nesse cenário, altamente tecnológico, a comunicação presencial é substituída, em grande escala, pela comunicação a distância. Tal processo é definido a partir da troca do corpo por imagens, corpo esse constituído pelo ser biológico, sua história de vida e sua cultura. Ponto que precisa ficar claro nesse artigo, portanto, é que independente do processo comunicacional entre indivíduos, toda comunicação terá início e fim no corpo (PROSS). Para tanto, serão analisados conceitos distintos de imagem e imagem técnica, a partir de teorias de Norval Baitello Jr. e Vilém Flusser. O fascínio por imagens é tão intenso na sociedade, que a realidade do mundo passa a ser mediada por imagens técnicas e em tal processo o corpo padece.

Tais avanços na área de telecomunicações apresentam específicos benefícios sociais, como simples e ágeis trocas e busca de informações, conhecimento e cultura, mas por outro lado esses mesmos avanços podem causar problemas sociais e por isso ambos os aspectos carecem de amplos estudos. Nesse cenário, a crise social que assolava cidadãos é disseminada no momento que a sociedade passa a falar de vida artificial, clonagem, *cyborgs* etc. Esse é o momento da “crise do humano”, que será analisado a partir de teorias de Moisés de Lemos Martins.

Por fim, segundo a teoria de Wolton, a sociedade não deverá limitar a comunicação a uma simples troca de informações entre indivíduos, mas sim relações humanas, pois o desenvolvimento pleno da sociabilidade do indivíduo, conforme teorias de Norval Baitello Jr. e Hary Pross, ocorre por meio de práticas presenciais, onde o corpo é o elemento constitutivo de tais práticas. O homem precisa do outro e esse processo social ocorre principalmente por meio de vínculos afetivos, que se apresenta como o grande déficit do ser humano.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

1. O poder das imagens

A imagem, como elemento cultural mais arcaico que existe e como veículo primordial do pensamento humano, é algo que se coloca no lugar de alguma coisa, ou seja, a imagem é a presença de uma ausência e esse processo, mágico, mítico e místico define como as pessoas enxergam os fatos e acontecimentos ao seu redor no mundo. De uma maneira clara “a imagem constitui a própria forma da nossa cultura.” (MARTINS, 2011, p. 89). Importante esclarecer que o conceito de imagem é diferente do conceito de imagem técnica: “Imagem: superfície significativa na qual as ideias se inter-relacionam magicamente. Imagem técnica: imagem produzida por aparelho. Imaginação: capacidade de compor e decifrar imagens. Ideia: elemento constitutivo da imagem.” (FLUSSER, 1985, p. 5). Para o autor, “imagens tradicionais são superfícies abstraídas de volumes, enquanto as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos.” (FLUSSER, 2008, p. 15). O autor também esclarece que “a emergência das imagens técnicas em nosso torno [...] assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares.” (FLUSSER, 2008, p. 15). Nesse cenário vivenciamos o mundo atualmente por meio das imagens técnicas, ou seja, pela imaginação, por meio de “superfícies imaginadas”. Em outras palavras isto quer dizer que a influência da mensagem, exercida pela estrutura da mediação, altera hábitos, valores, crenças, atitudes e processos comunicacionais entre indivíduos. “Com toda imagem nova o universo imaginário da sociedade é transformado [...]” (FLUSSER, 2008, p. 24). Esse poder da imaginação é maleável para muitas pessoas e por meio de tal poder as imagens passam a ter conotação de real para a sociedade, mesmo que de uma maneira geral as imagens técnicas apresentem uma visão subjetiva por parte de cada indivíduo social por meio do “código mágico-mítico” veiculado nos mais diversos meios.

Imagem deriva do latim *imago*, que literalmente significa ‘retrato de pessoa morta’, pois seu conceito deriva a partir de ‘imagens’ de antigos faraós, obtidas por meio de um tecido colocado no rosto do faraó que acabara de morrer. Tal tecido era embebecido em um líquido que ao secar preservava a ‘imagem’ do faraó para a posteridade. Nesse momento o homem vislumbrava a possibilidade de preservar sua presença no mundo por meio da imagem. A imagem, portanto, se alimenta de visibilidade e significa, pois, a mortificação do corpo e a presença do morto, ou seja, a imagem se constitui a partir da presença de uma ausência e enquanto produto da imaginação, que se figura como papel central da imagem, é



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

totalmente contaminada pelo imaginário. A imagem, portanto, torna o morto presente e não é aquilo que simplesmente olhamos por meio de células em nossos olhos, mas sim aquilo que imaginamos em nossa plena consciência.

Imagens técnicas são geradas a partir de cálculos precisos, como a tela de uma TV de alta definição de Led, comprada em qualquer loja varejista do país. Tal aparelho de TV conta atualmente com pouco mais de dois milhões de pontos de luz em sua tela e tais pontos são denominados pixels³. Para a TV apresentar a sequência de imagens técnicas, que fascina um número muito expressivo de pessoas, o aparelho de TV veicula em média 60 imagens, com dois milhões de pontos em cada imagem, em um intervalo de um segundo, ou seja, em um intervalo de um segundo são veiculadas mais de cento e vinte milhões de imagens técnicas. Esse efeito contínuo transmite, para as pessoas que estiverem assistindo a TV, a sensação de movimento de tais imagens nos aparelhos de TV. Nesse cenário o virtual se transforma em real. “Pois é isto a imagem técnica: virtualidades concretizadas e tornadas possíveis” (FLUSSER, 2008, p. 29). Toda imagem técnica, portanto, se dissemina por meio do campo da virtualidade. Nesse sentido, as “imagens técnicas enganam o olho para que o olho não perceba os intervalos” entre uma imagem técnica e outra. (FLUSSER, 2008, p. 35). Analisando uma tela de TV ou uma fotografia com uma lupa, é possível a visão de pontos distintos de cor, que juntos formam uma imagem técnica. A questão é que a partir de uma determinada distância, as imagens técnicas apresentam uma aparência de imagens de cenas, ou seja, por uma perspectiva tais imagens técnicas são pontos e por outra são imagens cenas. Não é adequado, nem muito menos confortável, ver TV ou mesmo a tela de um computador a partir de uma distância muito próxima, pois existe uma distância adequada, ideal ao indivíduo, de modo que o consumo de tais imagens técnicas seja satisfatório para aqueles que as consumam e conseqüentemente se apresentem para tais como imagens cena. Em um cinema, por exemplo, os melhores lugares ou lugares mais adequados são aqueles situados do meio para trás da sala, já que os lugares mais próximos da tela geralmente estão vazios. A imagem técnica, portanto, quando consumida de uma distância adequada é vista como imagem cena e é exatamente esse poder mágico, místico e mítico que encanta pessoas mundo afora.

³ Pixel: Bloco elementar ou célula para construção de imagens na tela. Menor unidade ou ponto de um monitor de vídeo cuja cor ou brilho podem ser controlados; elemento de imagem. Fonte: Dicionário Michaelis. <http://michaelis.uol.com.br/> Acesso em 06/06/14.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

As imagens técnicas se constituem a partir de dois segmentos distintos no mercado: tecnologia/ciência e arte/conteúdo. Por um lado cientistas, engenheiros e técnicos desenvolvem e projetam aparelhos tecnológicos como TVs e computadores e por outro lado o conteúdo exibido e veiculado em tais aparelhos é desenvolvido a partir da indústria midiática. A imagem técnica se concretiza a partir de pontos, por meio de cálculos e a imagem tradicional se constitui a partir de volumes palpáveis. “Logo, as imagens técnicas significam (apontam) programas calculados, e as imagens tradicionais significam (apontam) cenas.” (FLUSSER, 2008, p. 36). A dificuldade de interpretação das imagens técnicas se estabelece no momento que as mesmas assumem o papel de cenas, ao invés de meros cálculos. “As imagens técnicas escondem e ocultam o cálculo (e, em consequência, a codificação) que se processou no interior dos aparelhos que as produziram.” (FLUSSER, 2008, p. 36). Ao não conseguir decifrar o cálculo, a sociedade se depara com a questão do fascínio e da idolatria às imagens técnicas. Essa “densa idolatria” e intenso fascínio ocorrem por meio do consumo exacerbado de imagens técnicas. Um dado que explicita e exemplifica exatamente essas questões de idolatria e fascínio, é que o brasileiro atualmente assiste em média cinco horas de TV por dia, segundo dados de pesquisa do painel domiciliar de TVs do IBOPE, que conta hoje com uma amostra de quatro mil domicílios no país, representando quase vinte milhões de domicílios com TV nas quinze maiores regiões metropolitanas do país. Martins também deixa claro a idolatria e o fascínio que as imagens causam nas pessoas:

Boa parte do poder das imagens, da sua força, está na tecnologia, ou melhor, na força da tecnologia. Os dispositivos tecnológicos produzem e administram imagens que simulam as mais perfeitas harmonia ecológica e transparência humana, o que é um grande passo feito no sentido da idolatria [...] O Antigo Testamento impediu as imagens de Deus, uma vez que nelas espreitava a idolatria, que é um efeito da rebelião da imagem. (MARTINS, 2011, p. 90).

Isso explica a atual devoção e admiração pelas imagens técnicas por parte da sociedade, por meio dos mais variados recursos imagéticos tecnológicos, pois as imagens apresentam um enorme poder de sedução, persuasão e atributos de sensualidade, provocando sentimentos emotivos entre indivíduos. A imagem tem o poder de sedar o corpo, ao mesmo tempo em que a mesma ativa a sensibilidade do corpo, esse por sua vez totalmente sincronizado pela indústria cultural midiática.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

A sociedade é sincronizada pela mídia, pois “as cenas mostradas pelas imagens técnicas são métodos de como programar a sociedade.” (FLUSSER, 2008, p. 73). A sociedade é programada por meio de um processo de sincronização social, fomentado pela indústria cultural midiática. “A mídia, nos seus rituais informacionais - o que não exclui a informação ficcional -, cria um pulsar rítmico reiterador do tempo. Segundo Hary Pross, a função primordial da mídia é a de sincronizadora de uma sociedade.” (BAITELLO, Jr. 2005, p. 104). A mídia desempenha, portanto, exatamente o papel de sincronizadora social por meio dos mais variados recursos imagéticos veiculados nos mais diversos meios e formatos. Por esse motivo os aparelhos produtores de imagens possuem um propósito bem claro e distinto: “O propósito dos aparelhos é o de criar, preservar e transmitir informações. Nesse sentido as imagens técnicas são represas de informação e serviço da nossa imortalidade.” (FLUSSER, 2008, p. 32). Esse processo é informativo e atua como sincronizador social, ditando hábitos e costumes sociais, por meio da veiculação contínua de imagens. “Imagens técnicas são produtos de aparelhos que foram inventados com o propósito de informarem, mas que acabam produzindo situações previsíveis, prováveis.” (FLUSSER, 2008, p. 34). Os formatos midiáticos apresentam um formato padrão, como um telejornal, uma novela ou um portal de informações na internet, o que muda realmente são as histórias e os personagens. Essa é a previsibilidade apontada por Flusser, que aponta um prognóstico tenso em sua teoria, explicitando que o poder das imagens técnicas é tão avassalador que a sociedade “será uma massa de indivíduos solitários unidos entre si pela identidade cósmica dos programas” em uma sociedade definida e sincronizada pela informática e pela tecnologia (FLUSSER, 2008, p. 77). Nesse cenário o corpo padece em virtude das imagens, de modo que cada vez mais as imagens definirão o indivíduo, seus valores, gostos, preferências, atitudes etc.

Em um mundo onde o real é definido por meio de imagens técnicas, o indivíduo consome uma colossal quantidade de imagens ao mesmo tempo em que é consumido por tais imagens. Esse processo cíclico é definido por Baitello Jr. como iconofagia (BAITELLO, Jr., 2005) e se constitui como a teoria da imagem, já que imagens se alimentam de visibilidade. O vazio causado nas pessoas pelas imagens técnicas é preenchido com o consumo de mais imagens. “As imagens técnicas são flechas de trânsito que apontam caminhos rumo ao nada, a fim de dar rumo a vidas no próprio nada. [...] Vivenciamos, conhecemos, valoramos e agimos cegamente em função delas.” (FLUSSER, 2008, p. 73). Esse é exatamente o processo que



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

amplifica o poder das imagens para o indivíduo, ou seja, o momento que a imagem se torna o real e esse processo vem ocorrendo desde o advento dos meios eletrônicos na sociedade.

Adami aponta que os anos 1960

mudam efetivamente toda uma lógica capitalista, pois há uma nova invenção da vida, mais próxima dessas tecnologias e dos novos ritmos e processos culturais, apontando para grandes mudanças. Estas novas tecnologias, que vão surgindo em uma velocidade vertiginosa, mudam a forma de produzir, receber e perceber as informações, a arte, o cinema, a literatura, a música. (ADAMI, 2013, p. 6)

Mesmo com todo o desenvolvimento tecnológico que nos rodeia atualmente, Adami aponta que em 2013, em um mundo global, “aparentemente integrado”, nos deparamos com a “maior mortalidade infantil da história; a fome batendo à porta de milhões de pessoas em todos os continentes e o desemprego avassalador, que assola todos os continentes.” (ADAMI, 2013, p. 7). É claro e evidente que toda lógica do sistema capitalista, apontada pelo autor, favorece única e exclusivamente ao capital e seus grandes grupos empresariais, ou seja, para uma geladeira estar cheia, outra precisa necessariamente estar vazia.

A banalização das imagens é ponto crucial de análise, pois “as imagens que nos chegam dos corpos massacrados, um pouco por todo o lado, alteram a relação que estabelecemos com os corpos que vemos macerados à porta de nossa casa, na paisagem dos caminhos e nos entroncamentos das ruas.” (MARTINS, 2011, p. 90). O mesmo mecanismo que as pessoas usam para trocar, à distância, o canal da TV por meio do controle remoto, também é utilizado para banir o outro. Tudo muito fácil, rápido e descartável.

Pela tecnologia, a imagem dispensa o mundo, já não é cópia dele. E porque a tecnologia nos garante a ilusão de imagens produzidas nas mais perfeitas harmonia ecológica e transparência humana, o mundo deu consigo a fazer-se à imagem da imagem, e replicar-se à semelhança de um mundo protésico e clônico, não sendo mais a origem de coisa alguma. (MARTINS, 2011, p. 91).

Em uma sociedade que se define a partir de imagens técnicas, é fácil compreender o verdadeiro papel das revistas femininas: deixar as mulheres ‘reais’ feias, pois a ‘mulher real’ trabalha 08 horas por dia, cuida da casa, filhos e marido, mas a imagem desejada é a mulher linda, exuberante, magra e barriga definida. A publicidade é o exemplo mais claro disso: consumo, lazer, felicidade, satisfação etc. As celebridades são copiadas - plásticas no corpo; cortes e tinturas de cabelos; estilo de vida; implantes com próteses etc. - mesmo que para isso



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

o corpo sofra violências, como o uso de produtos químicos que prometem a jovialidade a qualquer custo ao indivíduo. Trata-se do mundo perfeito, o mundo das imagens, a juventude eterna, saúde imperecível, a beleza contínua. O velho tem que ser sempre novo e o novo já está fadado ao fracasso, conforme o conceito de obsolescência programada.

A imagem depende do tempo de vida das pessoas que as consomem, pois corpos consomem imagens e imagens consomem corpos sedados (Pross). Imagem é feita de luz e luz é o divino, mas ponto importante a ficar claro é que a imagem não é o poder em si, ela apenas o representa de diversas formas, como as coberturas de guerra pela mídia, por exemplo, veiculadas em telejornais noturnos e consumidos por indivíduos durante o jantar em suas confortáveis salas. Os mais variados recursos imagéticos atuam como “próteses de produção de emoções” sendo que “o que hoje, então, verdadeiramente nos liga não é a palavra, é a imagem, não qualquer imagem, é certo, mas a imagem de produção tecnológica.”. (MARTINS, 2011, p. 93). Nesse cenário as imagens técnicas encontram uma baixa resistência social, pois causam um grande fascínio em boa parte das pessoas. “E uma vez que nas imagens televisivas a realidade se cumpre em representação, [...] a realidade, toda a realidade, são imagens [...] A imagem de produção tecnológica reconforta-nos numa calda de emoções. Mas o resultado é o de uma cidade a viver anestesiada” (MARTINS, 2011, p. 94 e 95). Esse processo de sedação (sociedade sedada, anestesiada, sentada, passiva, iconofágica) atua como um elemento produtor de emoções no indivíduo.

Esse vasto celeiro de produção de emoções apresenta características específicas, pois “a mídia se transformou, até certo ponto, na grande mediadora e mediatizadora e, portanto, em substituta de outras interações coletivas.” (CANCLINI, 2011, p. 289). Trata-se exatamente do processo da troca do corpo pelas imagens, ou seja, a mídia agindo com um papel de sincronizadora social por meio de sua vasta programação ininterrupta, sendo que para os indivíduos em suas casas, as imagens das telas passam a ter a conotação de real.

A violência da imagem técnica ocorre por meio de sua contínua e crescente proliferação, ou seja, pelo grande excesso de imagens produzidas e consumidas por tantas pessoas, pois “realidade é aquilo que nos é dado a ver pela imagem.” (MARTINS, 2011, p. 96). A indústria cultural midiática se mantém hegemônica a partir da construção do real por meio de imagens técnicas. Os veículos de comunicação, claro, buscam uma maior audiência



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

com essa proliferação de imagens e no Brasil “somos obrigados a conviver e a consumir a produção cultural e ideológica norte-americana” por meio de “informações editadas” e manipuladas de acordo com interesses hegemônicos do capital. (ADAMI, 2013, p. 7). E ao tratar de hegemonia, é claro e evidente que o mercado de comunicação, mais especificamente a mídia, é o principal aparelho privado de hegemonia capital, atuando “de uma forma poderosa justamente pela sua singularidade: a de produtora e disseminadora de conteúdos jornalísticos e informativos em geral, e de entretenimento, embebidos em sua virtual totalidade da lógica do consumo total, que é a principal força ideologicamente reprodutora do capitalismo.” (BRITTOS, 2005, p. 64). A mídia, portanto, por meio da veiculação de suas infindas imagens técnicas, além de sincronizar socialmente o indivíduo, garante a perenidade do capital de forma hegemônica, contínua a cíclica.

2. Fascínio pelas telas

O conceito de telas pode ser interpretado como “ligações frias que nos desligam do corpo”, sendo que nas telas temos “apenas sensações fantasmadas, que não passam de simulacros”. (MARTINS, 2011, p. 15). As telas atualmente estão em todos os lugares, dentro de ônibus, metrô, táxi, carros, telefones, elevadores, supermercados, drogarias, padarias, lojas, shows musicais etc. O fascínio pelas telas é tão intenso por parte das pessoas, que em grandes shows musicais parte da plateia acompanha o show pelas telas, seja no telão do local, ou seja, pela tela de seu telefone celular que está gravando o show. A controvérsia está exatamente nesse ponto, pois já que o show é basicamente consumido por telas, bastaria o indivíduo comprar um DVD do artista e assistir pela tela de casa, a TV. Ponto que também evidencia o fascínio pelas telas é o momento que antecede jogos de futebol em modernos estádios, já que poucos minutos antes da partida, são exibidos no telão do estádio imagens do público presente nas arquibancadas e não é difícil observar que muitos estão com os olhos fixados no telão, de modo que quando são filmados a euforia é enorme por parte de tais pessoas. Nesse ponto, a partida de futebol ocorrida no campo ganha um grande concorrente perante as pessoas presentes no estádio, os enormes telões em alta definição veiculando imagens do jogo e torcedores.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

A junção de telefone celular e máquina fotográfica permite a sociedade viver em uma era iconofágica, pois nunca foram feitas tantas fotos e vídeos como atualmente na história de nosso planeta. Com os avanços tecnológicos, para o indivíduo não basta simplesmente fazer fotos ou vídeos, o conteúdo precisa ser compartilhado e veiculado nas mais diversas redes sociais digitais. Nesse mundo da visibilidade, fomentado por meio das telas, o corpo padece para que as imagens se proliferem, pois “a cultura da tela constituiria a expressão de uma comunidade fria, uma comunidade sem o corpo do outro, embora alimentada pelos seus fantasmas, e também pelo fantasma de nosso próprio corpo.” (MARTINS, 2011, p. 16). Nesse processo deixamos de olhar para pessoas e passamos a olhar para imagens, ou seja, “deixamos de olhar para as estrelas e passamos a olhar para as telas, assinala Virilio.” (MARTINS, 2011, p. 16 e 17). Assim como o corpo a natureza também padece em tal processo e exatamente por esse motivo, algumas crianças atualmente acreditam que o leite venha da caixa longa vida e não de uma vaca.

Como qualquer aparato tecnológico, desenvolvido a partir de componentes eletrônicos, “as telas não possuem luz própria. Sendo de produção numérica (informática), produzem informação, e não tanto significação, produzem também emoção, e bem menos narrativa. Nas telas dá-se, com efeito, uma retração das ideias e uma exacerbação dos sentimentos.” (MARTINS, 2011, p. 17). Esse é o efeito propiciado pelas imagens técnicas veiculadas nas mais diversas telas - sensações, emoções, sedução etc. As telas permitem que as pessoas usem muitas “máscaras, multiplicando-nos e dividindo-nos em permanência, de acordo com a legião de imagens que nos tomam de assalto e nos habitam.” (MARTINS, 2011, p. 18). As emoções e sensações obtidas por meio de imagens técnicas são artificiais e o vazio deixado por tal processo faz com que as pessoas consumam cada vez mais imagens em telas. É o processo iconofágico de enfraquecimento do corpo. “Essa hibridez de humano e inumano”, ou seja, todo esse fascínio pela tecnologia das telas nos coloca totalmente “fora da possibilidade tátil, embora o humano não possa existir fora do regime sensível.” (MARTINS, 2011, p. 16). O homem precisa do outro para que o desenvolvimento de sua sociabilidade seja pleno e tal sociabilidade é desenvolvida a partir de vínculos sociais afetivos presenciais. Os vínculos sociais presenciais, responsáveis pelo pleno desenvolvimento da sociabilidade entre indivíduos, se constituem presencialmente por meio dos cinco sentidos do corpo humano. Hary Pross define que “toda comunicação ou todo processo comunicativo -



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

não importa quantos aparelhos esteja usando - começa no corpo e termina no corpo”, ou seja, nenhum processo comunicacional entre indivíduos seria possível, independente do meio utilizado, “se não tivéssemos no início e no final de qualquer mídia um corpo vivo.” (PROSS apud BAITELLO Jr., 2005, p. 62). Mas a sociedade está cercada por telas e consequentemente por imagens técnicas, que definem e ditam a sincronização social por meio dos mais variados recursos imagéticos. “As imagens que nos cercam, restringem nossa própria capacidade e autonomia de gerar vínculos mais saudáveis, reais, de carne e osso, que nos alimentem a necessidade humana de fazer parte de um tempo e um espaço de vida.” (BAITELLO Jr., 2005, p. 29). O processo se torna tão automático por parte da sociedade que não são mais os olhos que procuram as imagens, são as imagens que procuram os olhos, ávidos por cada vez mais imagens.

Para Martins, a fusão de orgânico e inorgânico “sonha com uma nova criação, uma criação de híbridos, que correspondem a uma superação da própria vida humana, uma vida imaginariamente enriquecida e melhorada biotecnologicamente”. (MARTINS, 2011, p. 23). O processo de hibridização do presencial com o virtual hoje é fator inerente na sociedade, ponto que precisa ser alcançado é o equilíbrio entre ambas as plataformas para que não ocorra a troca do corpo por imagens. Peter Buker deixa claro o ônus desse processo:

O preço da hibridização, especialmente naquela forma inusitadamente rápida que é característica de nossa época, inclui a perda de tradições regionais e de raízes locais. Certamente não é por acidente que a atual era da globalização cultural, às vezes vista mais superficialmente como ‘americanização’, é também a era das reações nacionalistas ou étnicas - sérvia e croata, tutsi e hutu, árabe, basca e assim por diante. (BURKE, 2008, p. 18).

De uma maneira geral, “a experiência do mundo tecnológico pelas redes digitais incorreria, pois, numa certa desumanização. [...] Os efeitos da instantaneidade, ubiquidade e onipresença”, promovidas pela tecnologia, “não passam de alucinações que esgazeariam o humano. [...] Mas dessa poção mágica todos andamos a beber e fazemos em doses cada vez mais pesadas.” (MARTINS, 2011, p. 16). A idolatria por telas e por todo processo tecnológico transforma o mundo em um mercado capital norteado por máquinas, onde marcas são admiradas profundamente por uma colossal quantidade de pessoas - Apple, Sony, Samsung, Facebook, Twitter etc.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Na atual era tecnológica que vivemos, nossa trajetória não é determinada pelas estrelas e nem pelas palavras, é determinada pelos números 0 e 1, ou seja, pelo código binário dos computadores e seus infinitos cálculos. “O ciberespaço, como ambiente produzido pelo número, é hoje o oceano que importa navegar.” (MARTINS, 2011, p. 18). A lógica do capital é baseada em consumo e em uma era regida pela mobilidade, o consumo de imagens em telas é o que a sociedade busca para preencher o vazio da vida, mas tal processo que se apresenta como benéfico, também apresenta seu lado de crise.

3. Crise do humano

As imagens técnicas, veiculadas nas mais diversas telas, de certa maneira instabilizam as tradicionais figuras da família e comunidade. Atualmente é comum que alguns pais e responsáveis deem um *tablet* para seus filhos e demais crianças para que as mesmas fiquem calmas e tranquilas. O produto tem o propósito de agir como um passatempo para a criança e distraí-la. Em curto prazo é uma solução que funciona, mas em médio e longo prazo o desenvolvimento da sociabilidade da criança poderá apresentar alterações em função do consumo exacerbado de imagens por meio de telas.

Martins deixa claro os motivos que levam à “crise do humano”:

Tem-se acentuado a ideia de crise do humano, à medida que a técnica se afasta da ideia instrumental de simples construção humana para causa do próprio homem, ou seja, à medida em que passamos a falar de vida artificial, de fertilização *in vitro*, clonagem, replicantes, cyborgs, de adeus ao corpo e à carne, de pós-orgânico e de trans-humanos. E também à medida que se desenvolve a interação humana através do computador. (MARTINS, 2011, p. 18 e 19).

Os pilares da crise são constituídos pela biotecnologia, engenharia genética e ciberespaço, sendo que o fato de o homem ‘brincar’ de ser Deus poderá acarretar severas consequências para a sociedade. O termo ‘tecnologia’ encanta tantas pessoas, a ponto da mesma se tornar o regimento máximo do mundo atualmente. O desenvolvimento tecnológico deve ser contínuo, por meio de processos vertiginosamente acelerados e da automação tecnológica.

O que se pede hoje à tecnologia, que nos dá ambientes de produção numérica (informática), é que nos resolva a crise da cultura. No entanto, as tecnologias da informação e da comunicação não deixam



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

de exprimir a crise da experiência contemporânea, a de um quotidiano acentrado, sem fundamento, que vive das emoções, e não sobretudo das ideias, num tempo de velocidade, acelerado, de mobilização total ou infinita. Mobilizando-nos em permanência, as telas colocam-nos em estado de posseção ocular. (MARTINS, 2011, p. 19).

A crise da cultura, que assola a sociedade atualmente, é constituída por meio de um processo de translação “da palavra para o número, do *logos* para o *ícon*, da ideia para a emoção [...], das estrelas para as telas”, enfim, dos corpos para imagens. (MARTINS, 2011, p. 20). Ao trocar o corpo por imagens a crise do humano se instala no social e os processos comunicacionais passam a ocorrer a distância ao invés de presencialmente. O desenvolvimento tecnológico na área de telecomunicações acelera vertiginosamente o tempo e anula o espaço, pois por meio de processos tecnológicos indivíduos trocam, buscam e consomem informações em tempo real a partir de qualquer lugar do mundo que tenha acesso ao meio internet. Por meio da lógica do capital, os meios de comunicação eletrônicos moldam indivíduos em um padrão global de consumidores, impondo padrões sociais de consumo. A felicidade está no consumo, pois com base na lógica capital, mais importante do que ser é ter. Esse processo, aparentemente massivo, desarticula o indivíduo como cidadão, por meio do caos. Martins (2011, p. 24) aponta alguns efeitos diagnosticados pela análise crítica da modernidade: Transformação radical da nossa relação com a natureza; Alterações profundas no aparelho de percepção; Alienação; Expropriação da sociabilidade; Imobilidade; Desterritorialização; Perda da consciência histórica; Dissolução da memória coletiva. Segundo Martins, “na tecnologia, sobretudo nas tecnologias da informação e nas biotecnologias, decide-se hoje o humano.” (2011, p. 24). Dessa maneira, para uma grande parcela de indivíduos, o consumo, estilo de vida, hábitos, atitudes, crenças e demais valores passam a ser determinados por meio de padrões midiáticos e não mais por vontades pessoais.

Considerações finais

Esse artigo buscou elucidar questões do poder das imagens, do fascínio pelas telas e a crise do humano, com uma análise crítica à indústria cultural midiática brasileira. Aspectos positivos são amplamente conhecidos, tais como a facilidade, agilidade e rapidez na troca, consumo e busca de informações, conhecimento e cultura por parte da sociedade. Aspectos negativos também foram elucidados, tais como o padecimento do corpo e o fraco



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

desenvolvimento da sociabilidade do indivíduo devido o consumo em larga escala de imagens técnicas. Uma alternativa social se faz necessária nesse cenário, ou seja, a necessidade emergencial de um fator crucial em todo esse ambiente altamente tecnológico que rodeia a sociedade: equilíbrio entre o pessoal/presencial e o virtual/distância. Trata-se de um processo de naturalização da cultura, por meio do equilíbrio entre a comunicação presencial e a distância. Milton Santos deixa claro que precisamos de uma outra globalização e esclarece que “os fundamentos do mundo de hoje são a informação e o seu império, que encontram alicerce na produção de imagens e do imaginário, e se põem ao serviço do império e do dinheiro, fundado este na economização e na monetarização da vida social e da vida pessoal.” (SANTOS apud ADAMI, 2013, p. 7). Para Santos, são três os cenários:

- 1 - A globalização atual, como ela é de fato atualmente, privilegiando uma pequena minoria burguesa e hegemônica;
- 2 - A globalização utópica, com situações igualitárias para todos;
- 3 - E por fim uma outra globalização, mais justa e igualitária para todos.

O equilíbrio descrito e apresentado como alternativa social nesse artigo está embasado exatamente nessa “outra globalização”, proposta por Milton Santos, mas esse cenário, assim como o segundo, também parece utópico em uma sociedade onde “[...] a informação tecnológica inscreve-se na lógica da dominação e do controle. [...] conectado em permanência ao sistema informativo, o indivíduo é mobilizado infinitamente para o mercado.” (MARTINS, 2011, p. 101). O mercado visa obviamente o lucro para os acionistas, logo, o desenvolvimento social deverá partir de cada indivíduo, mas o processo de sedação é forte, essa anestesia parece ter um efeito longínquo e aparentemente não existe nenhum antídoto que resolva essa questão, porém, isso é só aparência, pois esse antídoto está dentro de cada cidadão, mesmo que o mesmo desconheça tal processo e poder de escolha.

Por fim, como aponta Wolton, Pross e Martins, a palavra nunca poderá deixar de ligar as pessoas, da mesma maneira o outro nunca poderá deixar de ser o destino final de cada indivíduo, pois a comunicação não se trata de simples trocas de informações, mas sim relações humanas afetivas. A grande questão que fica para novos estudos é como alcançar o desenvolvimento social, educacional e político do indivíduo, por meio dos mais variados



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

recursos imagéticos, pois a comunicação não pode se restringir apenas ao consumo de imagens técnicas e entretenimento sedativo, o foco deve se basear em relações humanas.

Referências

ADAMI, Antonio. *Rádio e Cultura Brasileira*. Artigo apresentado do 1º Congresso Cabo-Verdiano de Ciências Sociais da Comunicação (MEDIACOM), no GT “Rádio, Webrádio e Mídias Sonoras”, realizado nos dias 5, 6 e 7 de dezembro de 2013, na cidade de Praia, capital de Cabo-Verde

BAITELLO Jr., Norval. *O animal que parou os relógios*. 2ª edição. São Paulo: AnnaBlume, 1999.

_____. *A era da iconofagia: ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

BRITTOS, Valério Cruz e BOLAÑO, César Ricardo Siqueira. *Rede Globo: 40 anos de poder e hegemonia*. São Paulo: Paulus, 2005.

BURKE, Peter. *Hibridismo cultural*. 2ª reimpressão. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2008.

CANCLINI, Nestor García. *Consumidores e cidadãos*. 8ª edição. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2010

_____. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4ª edição, 5ª reimpressão. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2011.

CRESWELL, John W. *Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto*. Tradução de Magda Lopes. 3ª edição. Porto alegre: Artmed, 2010.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. 2ª edição. São Paulo: Atlas, 2006.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.

_____. *O universo das imagens técnicas*. São Paulo: Annablume, 2008.

MARTINS, Moisés de Lemos. *Crise no castelo da cultura: das estrelas para as telas*. São Paulo: Annablume, 2011.

RABAÇA, Carlos Alberto e Barbosa, Gustavo Guimarães. *Dicionário de comunicação*. 2ª edição rev. e atual. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. 19ª edição. São Paulo: Record, 2011.

SEVERINO, A. J. *Metodologia do Trabalho Científico*. 23ª edição. São Paulo: Cortez, 2007.

WOLTON, Dominique. *É preciso salvar a comunicação*. São Paulo: Paulus, 2006.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Suricate Seboso: o comum como experiência e memória¹

Juracy Pinheiro de Oliveira Neta²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

RESUMO

À medida que tudo que é sólido transforma-se em algoritmo, pensar a cidade, a comunidade e o indivíduo requer novas rotas, sendo uma delas o comum — o elo invisível que me une ao mesmo tempo em que me separa do outro. E é justamente nessa dobra, na descontinuidade de ser com e apesar de, que surge uma possibilidade de vínculo: a experiência. Esta tomada aqui não apenas como tradição, mas como o vivido, a vivência moderna que une as oposições entre individual/coletivo e regional/global e que são perpassadas pela memória. Por fim, se propõe analisar aqui a cidade como uma (re)produção contínua do comum como experiência partilhada numa comunidade virtual, um espaço de fluxos, a página Suricate Seboso no Facebook que, criada por um cearense, tenciona mostrar a linguagem, os costumes, o cotidiano da região através de memes.

ABSTRACT

As all that is solid turns into algorithm, new routes are required to think about the city, the community and the individual, one of them is the common — the invisible bond which connects as well as parts me from the other. It is precisely here, in the discontinuity of being with and despite of, which emerges a possibility of union: the experience. It is thought not as a mere tradition, but as the modern living that unites the oppositions between individual/collective and regional/global which are crossed by memory. Therefore, the present proposal is analyzing the city as the continual (re)production of the common as shared experience in a virtual community, a space of flows, the page Suricate Seboso on Facebook which intends to show the language, the habits, the everyday of the Northeast Region through memes.

PALAVRAS-CHAVE: comum; experiência; memória; Suricate Seboso.

¹ Trabalho apresentado no GT Cultura & Tecnologia do XI Seminário de Alunos de Pós-graduação em Comunicação da PUC-Rio.

² Mestranda em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Orientador: Erick Felinto de Oliveira. Graduada em Letras Português/Inglês pela Universidade Federal do Ceará. Email: juracy_oliveira@hotmail.com.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

“O homem está na cidade como uma coisa está
em outra e a cidade está no homem que está em
outra cidade” (Ferreira Gullar)

Uma cidade se move por sistemas e velocidades distintos dentro de seu núcleo, mas essas discontinuidades acabam por formar um comum em sua inteireza, uma velocidade média, que seja, e assim, cada cidade tem um ritmo. Algo que lhe é próprio, mas foge às explicações essencialistas. A cidade dispensa a teorização. Ela é.

Sendo parte intrínseca da experiência (pós)moderna, talvez não nos caiba mais pensar a cidade de acordo com a célebre dicotomia entre “as técnicas da vida” empregadas nas cidades grandes e nas pequenas, tal um Georg Simmel (2005), mas sim na sua imaterialidade, tendo em vista que ela se expande para além de seus limites físicos à medida que as novas tecnologias de comunicação são inseridas na sociedade e seu impacto atualiza os mecanismos de produção e representação da mesma.

Tudo que é sólido transforma-se em algoritmos. E esses novos modos de ser e estar no mundo demandam novas rotas para pensar a cidade, a comunidade, o indivíduo: o comum, ou seja, o laço invisível que ao mesmo tempo em que me une ao outro, coloca um abismo intransponível entre nós. O oscilar entre a singularidade individual e a devastação do encontro com o outro.

Pensar o comum é pensar, então, o ser como entre. A comunidade que está em nós e que implica um ser com e apesar de. E nos entremeios desse eu com o outro é possível conceber um vínculo nessa discontinuidade: a experiência. Não apenas como uma tradição, mas também como o vivido, a vivência moderna que une as oposições entre individual e coletivo.

Por fim, o que se propõe aqui é pensar a cidade como (re)produção contínua do comum. Um comum que é ao mesmo tempo cultura, práticas sociais, modos de sociabilidade etc. Mas a cidade vai além de si mesma e atualmente, o seu contexto físico e social é acrescido também do virtual. Assim, o objetivo do presente trabalho é pensar o comum como experiência partilhada numa comunidade virtual, a página Suricate Seboso na rede social Facebook, e que, criada por um cearense, tenciona mostrar a linguagem, os



costumes, o cotidiano e outros aspectos da região através de montagens bem-humoradas com o animal africano suricate.

A COMUNIDADE, O COMUM E A VINCULAÇÃO

A comunidade, na acepção corrente de boa parte da filosofia neocomunitária, é pensada como a comunhão dos sujeitos e subjetividades numa maneira ampliada; é um dado *a priori* que qualifica todos aqueles que são detentores de uma substância comum partilhada: seja território, etnia, cultura etc.

Outra maneira diversa de pensar a comunidade, para além dessa substancialização, é a de Roberto Esposito (2010), que num estudo etimológico em cima do termo original latino *communitas* depreendeu os dois radicais que lhe formam, ‘*cum*’ (com) e ‘*munus*’ (ônus, ofício e dom); enquanto o primeiro pressupõe a presença de um outro, o segundo demanda uma doação compulsória. E, assim, se chega a uma nova concepção do termo, ou seja, uma obrigação para com o outro cuja essência é uma ausência primordial, a saber, a falta de significado dessa dívida.

Por conseguinte, a vinculação comunitária deriva, como observa Muniz Sodré (2012, p. 178),

da partilha de um *munus*, que é a luta comum pelo valor, isto é, pelo que obriga cada indivíduo a obrigar-se para com o outro. Tal é a dívida simbólica, transmitida de uma geração para outra por indivíduos imbuídos da consciência de uma obrigação, tanto para com os ancestrais (os pais fundadores do grupo) quanto para com os filhos (os descendentes, que perpetuam a existência do grupo).

No entanto, esse ‘*munus*’ primevo, longe de possibilitar uma associação plena entre os indivíduos, a inviabiliza, tendo em vista que a obrigatoriedade de ser com o outro implica não em adição, mas em subtração da própria subjetividade; gerando a descontinuidade entre o ser e o outro, pelo risco de se perder a própria individualidade. Conclui-se, então, que a comunidade baseia-se, sobretudo, na tensão entre individual e coletivo bem como no medo do uno ver-se diluído no todo.

O que liga ambos os polos é a ideia de um comum, um dever partilhado por todos os integrantes, que desemboca num ser-em-comum da comunidade. Assim, “ser é estar junto,



é ser com” (SODRÉ; PAIVA, 2010, p.18). E a descontinuidade entre o eu e o outro é perpassada por esse ‘com’ que os constitui. Visto que

a preposição *com* deixa ver o afastamento ou a diferenciação que, entretanto, nos relaciona ou vincula aos outros, entendidos não como sujeitos constituídos, mas como uma exterioridade, para a qual se abre originariamente o si mesmo. Vinculando-se, cada um perde a si mesmo, na medida em que lhe falta o absoluto domínio da subjetividade e da identidade, em função da abertura para o Outro. (SODRÉ; PAIVA, 2010, p.18)

Communitas implica, então, no comum como uma força que atravessa a divisão original do ser. É um ‘entre’ que percorre os indivíduos, cuja chave para seu entendimento é a ideia mesma de vinculação, que é a oscilação entres os polos radicalmente opostos de diferenciação e aproximação entre os seres. Portanto, essa vinculação social “não se define como um “fazer contato”, como algo colocado “entre” os seres, e sim como a condição originária do ser, desde já atravessado por uma exterioridade que o pressiona para fora de si mesmo e o divide” (MUNIZ; PAIVA, p. 19).

E, assim, a comunidade implicada nesse ser-em-comum “não se define como um estar-junto num território, numa relação de consanguinidade, numa religião, mas como um compartilhamento ou uma troca” (SODRÉ, 2012, p. 224). Dessa forma, o comum que constitui um meio vital qualquer é compreendido através da vinculação entre os seres; e aqui, ela é entendida como um modo geral de vida material, intelectual e espiritual — ou de maneira mais específica: a experiência cotidiana, a vivência, como um dos vínculos sociais do comum.

A comunidade virtual

A ideia de aldeia global alçou Marshall McLuhan (1911 - 1980) ao posto de profeta dos tempos modernos à medida que as novas tecnologias propiciaram que aqueles desdobramentos, na época dele incipientes, dessem forma à cultura sistêmica e transnacional na qual nos vemos imersos. Essa tecnocultura que aí está é regida mesmo pela midiatização, ou seja, a “tendência à “virtualização” ou telerrealização das relações humanas, presente na articulação do múltiplo funcionamento institucional e de determinadas pautas individuais de conduta com as tecnologias da comunicação” (SODRÉ,



2012, p. 21). E, assim, nessa economia dos afetos, é proposta uma nova maneira de estar no mundo e de ser com o outro.

Tais ambientes comunicacionais constituem-se de formas de sociabilidade pautadas nas comunidades virtuais que, de acordo com Howard Rheingold (1993), são grupos de pessoas conectadas, pela mediação das redes, na base de interesses e afinidades — em detrimento de conexões geográficas. Essa nova forma de comunidade consiste, então, em interações independentes do tempo e do lugar e “designam as novas espécies de associações fluidas e flexíveis de pessoas”, como afirma Lucia Santaella (2003, p. 123).

Manuel Castells (2003, p. 98) complementa esses pensamentos ao afirmar

que a formação de comunidades virtuais, baseadas sobretudo em comunicação on-line, foi interpretada como a culminação de um processo histórico de desvinculação entre localidade e sociabilidade na formação da comunidade: novos padrões, seletivos, de relações sociais substituem as formas de interação humana territorialmente limitadas.

No entanto, vale destacar que a ideia de comunidade virtual, embora tenha ressaltado uma forma nascente de sociabilidade e interação mediada por suportes eletrônicos, levou também a um grande equívoco: aclamar que estávamos diante do fim da Geografia. Como se aquela comunidade espacialmente limitada fosse diametralmente oposta à comunidade de escolha que estava surgindo.

De fato, a internet tem uma geografia própria, uma geografia feita de redes e nós que processam o fluxo de informação gerados e administrados a partir de lugares. Como a unidade é a rede, a arquitetura e a dinâmica de múltiplas redes são as fontes de significados e função para cada lugar. O espaço de fluxos resultante é uma nova forma de espaço, característico da Era da Informação, mas não é desprovida de lugar: conecta lugares por redes de computadores telecomunicadas e sistemas de transporte computadorizados. Redefine distâncias, mas não cancela a geografia. Novas configurações territoriais emergem de processos simultâneos de concentração, descentralização e conexão espaciais, incessantemente elaborados pela geometria variável dos fluxos de informação. (CASTELLS, 2003, p. 170)

Partindo, então, da premissa básica de que o lugar ainda importa e de que a partir dele é que se pensam os espaços de fluxos, vale pensar esse sistema de redes como um ecossistema complexo de culturas e comunidades que se entrecruzam *on/offline*. As localidades agregam ao seu sentido cultural, histórico e geográfico um novo elemento: o virtual. E assim, tal espaço de fluxo orienta-se pelo físico e pelo não-físico, real e virtual



como faces de um mesmo lugar. Em suma, as novas tecnologias conectam lugares ainda específicos com características físicas, sociais e culturais definidas.

A ideia de espaços de fluxos que domina a sociedade em rede é definida por Castells (2011, p. 501) como “*a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos*”. Dessa maneira, é possível pensar o lugar virtual a partir do real — visto que a comunicação pressupõe sempre um local de fala, que usa o espaço etéreo das telecomunicações como meio e não como lugar em-si — mas, claro, seria redutor deter-se apenas nessa opção. O espaço de fluxos, embora se guie pelos lugares geográficos, não se circunscreve apenas a eles, ultrapassa-os na medida em que é mesmo local e global. São lugares do comum. Onde a descontinuidade dos laços associativos amplifica a percepção da comunidade como dissentimento.

Tendo em vista os pontos de contato desse universo de fluxos das comunidades virtuais com a ideia mesma de *communitas*, como pensar o ‘*munus*’ nesse contexto de associações fluidas? Novamente, a chave aqui é a vinculação entre os seres, as rotas que traçam os elos do ser com o outro. Uma delas, reitera-se, é a experiência. Visto que a rede

é um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência. Todas as mensagens de todos os tipos são incluídas no meio porque este fica tão abrangente, tão diversificado, tão maleável, que absorve no mesmo texto de multimídia toda a experiência humana, passado, presente e futuro, como naquele ponto único do Universo que Jorge Luís Borges chamou de “Aleph” (CASTELLS, 2011, p. 459-460).

A EXPERIÊNCIA OU A VIVÊNCIA

Pensar a questão da experiência é passar invariavelmente pelo pensamento de Walter Benjamin, que ao longo de toda sua obra debruçou-se sobre o tema ao ponto de produzir uma teoria mais ou menos homogênea. Grosso modo, o filósofo alemão conseguiu pensá-la historicamente, no sentido de remeter: à memória, à tradição e à transmissão cultural. Além disso, ele faz uma divisão clara entre a experiência rica da tradição e a experiência pobre da modernidade.



Benjamin atém-se à experiência como objeto em pelo menos cinco ensaios: *Experiência*, de 1913; *Sobre o programa da filosofia do porvir*, de 1918; *Experiência e pobreza*, de 1933; *O narrador*, de 1936; e *Sobre alguns temas em Baudelaire*, de 1940.

Em seus primeiros escritos, considerou a experiência como um saber mascarado, opressor. Em seguida, após seus estudos da Crítica da razão pura, entendeu que o conceito kantiano de experiência era insuficiente para estruturar as diversas qualidades de experiência. Na década de 30, tempo de suas obras mais famosas, Benjamin concebeu ainda a experiência como o conhecimento tradicional, passado de geração em geração, e que vinha definhando com a modernidade. Por fim, em 1940, em um ensaio sobre Baudelaire, Walter Benjamin trouxe a experiência mais ao campo da sensibilidade, nomeando-a não mais como “experiência” (*Erfahrung*), mas sim como “vivência” (*Erlebnis*). (LIMA; BAPTISTA, 2013, p. 451)

Nos ateremos aqui ao último ensaio citado por ser neste que o autor aborda a vivência como nova forma de experiência na modernidade. É nele que Benjamin define que “a experiência é matéria da tradição, tanto na vida privada quanto na coletiva. Forma-se menos com dados isolados e rigorosamente fixados na memória, do que com dados acumulados, e com frequência inconscientes, que afluem à memória” (1989, p. 105). E, por conseguinte, ele também define a vivência, que por ser o oposto da experiência: forma-se com “dados isolados” que são “rigorosamente fixados na memória”. Em suma, enquanto a experiência assume um caráter mais comunitário, pairando na esfera do inconsciente, a vivência se circunscreve ao individual e racionalizado.

E por falar em memória, este é um elemento vital para o entendimento da experiência e da vivência modernas. Através das “*madeleines* proustianas”, Benjamin observa que “só pode se tornar componente da *mémoire involontaire* aquilo que não foi expressa e conscientemente “vivenciado”, aquilo que não sucedeu ao sujeito como “vivência”” (1989, p. 108). Assim, a memória involuntária de Marcel Proust liga-se à experiência somente, pois a vivência, sujeita ao intelecto, demanda uma memória consciente, voluntária, e que por isso mesmo não guarda a experiência do passado.

A vivência como ato de consciência que é, refere-se menos ao registro mnemônico do que à proteção contra os estímulos, de acordo com a leitura benjaminiana de Sigmund Freud. Uma barreira que amortece potenciais choques, lugares-comuns na vida moderna —



aqui vale lembrar de Simmel (2005), pois o argumento deste é que nas grandes cidades os indivíduos sofrem uma intensificação tal da vida nervosa que passam a utilizar a faculdade do entendimento como forma de autopreservação e, por isso mesmo, reagem aos estímulos de maneira *blasé*.

Assim, a vivência define-se pela capacidade de racionalizar os acontecimentos e filtrá-los num escudo protetor consciente. E

no jogo dinâmico entre vivência e experiência, quanto mais choque, mais consciente; quanto mais sucesso do consciente, mais vivência — e menos experiência. É desse modo que Benjamin esclarece a “atrofia da experiência”: através de uma sucessão cada vez maior de choques, a modernidade concede à experiência apenas uma modesta parte — se comparada ao que era antes —, legando à vivência a primazia da existência. Em razão dos choques proporcionados pela vida na cidade e de outras interferências no caráter da experiência, tais como o trabalho industrial, a modernidade é vista por Benjamin como uma época onde a “conscientização” é a sua maior marca. (LIMA; BAPTISTA, 2013, p. 478-479)

Vale concluir que, embora a presença de constantes choques demande uma maior racionalização da vida moderna, essa vivência não impede que ainda haja experiência. De fato, o que se propõe aqui é pensá-las mesmo como um par indissociável, visto que há acontecimentos de natureza privada e coletiva que sobrevivem na memória, à espera de uma *madeleine* que os desperte, e que muitas vezes remontam à uma tradição.

O SURICATE SEBOSO OU A MEMÓRIA INVOLUNTÁRIA

Dentro da descontinuidade originária do comum há vínculos, brechas através das quais o eu e o outro entram em confluência. Sem homogeneidade. Pelo contrário, eles se unem, tanto pelas semelhanças quanto pelas diferenças. E é exatamente aí, entre individual e coletivo e regional e global que se perpassam em comunidades de fluxos, que destaca-se o Suricate Seboso³.

A página criada pelo fortalezense Diego Jovino em meados de 2012, dentro das cercanias do Facebook, conta atualmente com 1.9 milhões de seguidores responsáveis não apenas por curtir, comentar e compartilhar, mas também por criar seu conteúdo. Contando

³ Ver: <<https://www.facebook.com/suricateseboso>>



com um total de mais de 3.000 postagens, o Suricate Seboso investe na produção de memes⁴ com uma tônica regionalista a partir da figura de um animal totalmente alheio à fauna cearense, um suricate. Esse mamífero integra-se ao imaginário nordestino por aparecer em montagens, propositalmente “toscas”, nas quais se reproduzem os traços da oralidade, dos costumes e do cotidiano da região.

Dessa forma, a cultura cearense é mostrada para além do seu elemento linguístico característico, com o modo de falar do povo e suas expressões, e esbarra nas situações típicas do dia-a-dia; pois como o próprio criador da página aponta, “o Suricate é um cidadão de Fortaleza, ele vivencia as coisas da cidade” (G1 CEARÁ). Essas vivências, que por serem comuns causam imediato reconhecimento, confundem-se entre o individual e o coletivo, como confirma a seguinte fala de Jovino: “Eu fazia uma imagem a partir de fatos que aconteciam no meu dia a dia, compartilhava e marcava alguém. Pensava que muita coisa que eu postava lá era algo mais específico do meu bairro, aí comecei a ver que era um costume de todos os fortalezenses” (TAVARES, 2013).

No rico universo dos suricates da Terra do Sol, há uma gama enorme de personagens responsáveis por ilustrar tanto as experiências quanto as vivências na cidade. No entanto, há um núcleo familiar, que aparece recorrentemente nas postagens da página, e é formado por Dona Sebosa, a mãe, e Sebosinho, o filho. Este último é o personagem mais frequente, e o responsável pelo resgate das memórias infantis.

Portanto, servindo à proposta de pensar a experiência — na perspectiva da tradição e da modernidade respectivamente — como a vinculação do comum na sua descontinuidade, serão analisadas agora cinco memes do Suricate Seboso nos quais Sebosinho vivencia momentos da sua infância. E sendo estes individuais e coletivos, ao mesmo tempo, as montagens geram identificação instantânea (como é possível perceber nos comentários das imagens no Facebook) e funcionam como pequenas *madeleines* de memória involuntária dos tempos de outrora.

⁴ Termo cunhado por Richard Dawkins (1989) que designa uma unidade básica de imitação capaz de replicar, de forma viral, um dado repertório cultural.



[Figura 1]⁵

A primeira imagem é composta por três *frames*, no indefectível plano de fundo de galáxia que compõe a maioria das montagens, nos quais um Super-Homem transmutado em suricate salva a vida da própria mãe ao desvirar as suas sandálias. A referência aqui é à supertição de que deixá-las viradas para baixo significa que a mãe de quem as possui, falecerá. E por isso mesmo, os atos de heroísmo na infância eram tão comuns, pois bastava um desemborcar das chinelas.

⁵ Ver: <<https://www.facebook.com/255108341285168/posts/483667128429287>>



[Figura 2]⁶

Esta segunda montagem refere-se ao ritual de “desamigamento” que consiste no ato de “partir o dedo” com o ex-amigo, indicando o gesto da separação. No entanto, claro que esses pequenos litígios que acontecem cotidianamente na vida de uma criança resolvem-se na simplicidade e na rapidez com que começaram. E a brincadeira (re)começava trinta minutos depois, com o esquecimento total da briga por ambas as partes.



[Figura 3]⁷

⁶ Ver: <<https://www.facebook.com/255108341285168/posts/362053360590665>>

⁷ Ver: <<https://www.facebook.com/255108341285168/posts/352600291535972>>

Aqui, esta terceira remete a todo o universo das brincadeiras de rua com os amigos: empinar pipa, jogar bola e bolinha de gude e todos os outros jogos que envolvem corridas (e quedas, invariavelmente). No caso, a brincadeira citada consiste em ser levado no carrinho de mão pelo amigo, mas claro, há sempre as negociatas a respeito de quem vai primeiro, por quantas vezes e por tempo. Pois havia sempre um injustiçado diante de outro sabidinho.



[Figura 4]⁸

Nesta penúltima e quarta imagem há uma referência ao Show do Milhão, um programa de perguntas e respostas exibido pelo SBT entre os anos de 1999 e 2003. No entanto, mesmo usando esse característico *layout*, a questão feita a Sebosinho não entra no mérito dos conhecimentos gerais, mas sim no das reações possíveis ao ver um amigo machucar-se. Dentre as opções destaca-se a possibilidade do riso, o deboche com o infortúnio alheio. Já o acidentado certamente ficou dividido entre ir para casa, pelo risco mesmo de “sair as tripas” através do machucado, e passar um medicamento que invariavelmente arderia ou continuar brincando, apesar da dor e do sangue. Normalmente a segunda opção era escolhida com bastante estoicismo.

⁸ Ver: <<https://www.facebook.com/255108341285168/posts/488631561266177>>



[Figura 5]⁹

A quinta montagem consiste numa das proibições capitais: beber café quente e em seguida tomar água gelada — o mesmo vale para quaisquer líquidos em temperaturas opostas. Mas há outras como comer manga e tomar leite em seguida, ou misturar os dois; comer baião de dois e tomar banho logo após; ou mesmo, comer banana à noite. Todas fazem parte da credence popular, mas as teimosias típicas da infância insistiam em desafiá-las.

Porque todo mundo é igual e diferente ao mesmo tempo, o comum é implicado na inteireza do ser que se reparte um pouco no outro. E a experiência como vínculo entre dois é perceptível nessas montagens, tendo em vista que são permeadas por uma tradição e não foram vivências apenas individuais, mas coletivas. E mais, elas podem nem mesmo remeter apenas ao âmbito local, mas ir além dele; e muito embora haja as particularidades, elas não são apenas minhas, são nossas no sentido de que partilhamos esse comum.

Essas montagens imbuídas dessa aura do comum que as reveste são objetos de percepção que terminam por resgatar outras imagens, aquelas sediadas na memória e que vêm involuntariamente, correspondendo “à própria experiência que se cristaliza em um objeto de uso sob a forma de exercício” (BENJAMIN, 1989, p. 137). E mais,

a experiência da aura se baseia, portanto, na transferência de uma forma de reação comum na sociedade humana à relação do inanimado ou da

⁹ Ver: <<https://www.facebook.com/255108341285168/posts/459376710858329>>



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

natureza com o homem. Quem é visto, ou acredita estar sendo visto, revida o olhar. Perceber a aura de uma coisa significa investi-la do poder de revidar o olhar. (Benjamin, 1989, p. 139)

Tais imagens, ao nos encarar, indagam se podemos nos apossar daquela experiência, se elas foram, de fato, vivências nossas. Pois “as inquietações de nossa vida interior não têm, por natureza, este caráter irremediavelmente privado. Elas só o adquirem depois que se reduziram as chances dos fatos exteriores se integrarem à nossa experiência” (Benjamin, 1989, p. 106).

No tempo que não cessa, as experiências e as vivências destacam-se do devir pela memória involuntária para rememorar esses dias passados, só nos resta encontrar a *madeleine* que transporta aos nossos velhos tempos. Voluntariamente, tal esforço é infrutífero, já que as imagens são filtradas pelo intelecto. Por isso Marcel Proust (*apud* Benjamin, 1989, p. 106) não hesita em afirmar que o passado material encontrar-se-ia “em um objeto material qualquer, fora do âmbito da inteligência e de seu campo de ação. Em qual objeto, isso não sabemos. E é questão de sorte, se nos deparamos com ele antes de morrermos ou se jamais o encontramos”. Somente tal objeto de percepção seria capaz de trazer a ambiência do passado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse comum a que tanto aludimos aqui, perfaz-se na descontinuidade entre o singular e o coletivo na comunidade. Que dentro de uma perspectiva de redes passa a considerar também o local e o global simultaneamente. E no meio disso tudo, a experiência. Uma experiência baseada na tradição coletiva e nas vivências individuais, que misturam-se, tornam-se quase o mesmo, na sua igualdade e nas suas diferenças.

A comunidade virtual que é o Suricate Seboso através da sua lógica de fluxos é em-si e para-além, sendo capaz de cooptar as experiências de ser fortalezense, cearense, nordestino, brasileiro e de viver, em certa medida, numa aldeia global mcluhaniana. E o comum partilhado nesse ambiente remete à memória do passado, ao presente e mesmo ao futuro dos que estão por vir.



REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede* (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1). São Paulo: Paz e Terra, 2011.

ESPOSITO, Roberto. *Communitas: the origin and destiny of community*. California: Stanford University Press, 2010.

G1 CEARÁ. '*Suricate Seboso*' faz sucesso com expressões cearenses e vira negócio. Tv Verdes Mares, Fortaleza, 02 set. 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ceara/noticia/2013/09/suricate-seboso-faz-sucesso-com-expressoes-cearenses-e-vira-negocio.html>>. Acesso em: 01 jul. 2014.

LIMA, João Gabriel; BAPTISTA, Luis Antonio. *Itinerário do conceito de experiência na obra de Walter Benjamin*. Princípios, Natal, v. 20, n. 33, p. 449-484, jan./jun. 2013.

RHEINGOLD, Howard. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. New York: Harper Perennial, 1993.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SIMMEL, Georg. *As grandes cidades e a vida do espírito*. Mana, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 577-591, out. 2005.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. *A tecnologia, a informação e o comum*. Alceu, Rio de Janeiro, v. 10, n. 20, p. 16-24, jan./jun. 2010.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

TAVARES, Roberta. *Suricate Seboso, sucesso do Facebook 'Made in Ceará'*. Tribuna do Ceará, Fortaleza, 07 mai. 2013. Disponível em: <<http://tribunadoceara.uol.com.br/noticias/perfil-2/suricate-seboso-sucesso-do-facebook-made-in-ceara/>> Acesso em: 01 jul. 2014.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Fotografia e memória: uma possível contribuição da obra de Flusser¹

Débora Gauziski²

Resumo

A proposta desse texto é analisar a relação entre fotografia e memória com base, principalmente, na obra de Vilém Flusser. O autor faz uma reflexão sobre o funcionamento da memória a partir de sua relação com a tecnologia e as mídias. Exploro o tema a partir de uma prática fotográfica popular na internet, em que as pessoas selecionam uma foto antiga de seus arquivos pessoais e as “imitam” no tempo presente. No artigo, será tomado como exemplo o projeto *Back to the future*, da fotógrafa argentina Irina Werning. Através de recursos como pose, figurino e manipulação material (edição das cores, saturação e até simulação de defeitos acidentais da foto original), estabelece-se uma conexão lúdica entre o passado e o presente através de imagens.

Abstract

The purpose of this paper is to analyze the relationship between photography and memory, based mainly on the work of Vilém Flusser. The author reflects on the working of the memory from its relationship with technology and media. The theme is here explored from a popular photographic practice on the internet, where people select an old photograph of their personal files and "mimic" it in the present. In this article, the artistic project *Back to the future*, of the argentinian photographer Irina Werning, is taken as an example of this practice. Through features such as pose, costumes and material handling (the edition of color, saturation and even the simulation of accidental defects from the original photo) it sets up a playful connection between the past and the present through images.

Palavras-chave

Memória; Fotografia; Vilém Flusser

Keywords

Memory; Photography; Vilém Flusser

¹ Trabalho apresentado no GT Cultura & Tecnologia do XI Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio.

² Doutoranda em Comunicação pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Uerj, com bolsa FAPERJ. Orientador: Fernando Gonçalves. Mestre em Comunicação pelo mesmo programa. Email: deboragauziski@gmail.com



Introdução

A internet alterou a maneira como lidamos com nossos arquivos pessoais. As fotos familiares e íntimas, que, no passado, eram consideradas como conteúdo privado e restrito a pequenos círculos sociais, são hoje compartilhadas *online*. Não me refiro apenas aos instantâneos cotidianos postados no Instagram, mas também à digitalização de fotos analógicas antigas, que provavelmente ficariam “esquecidas” em álbuns e gavetas empoeirados. Ao serem “resgatadas” nesse processo, essas imagens ganham um status *vintage*³ e uma nova “vida” nas linhas do tempo de redes sociais, sendo utilizadas para relembrar momentos, antigas aparências e também para prestar homenagens a pessoas falecidas.

Apesar da impossibilidade de reviver os acontecimentos passados, utilizamos os registros fotográficos como gatilhos de memória: nossas lembranças passam a funcionar em jogo com as mídias que utilizamos para registrá-las⁴. Certamente, a memória humana não é a mesma que aquela existente antes da popularização do processo fotográfico. A memória é construída não só através de experiências pessoais e coletivas, mas também por sua associação a produtos midiáticos como filmes, imagens, sons e objetos (Cf. BÖHN, 2007, p. 146).

O exemplo que escolhi explorar no presente trabalho é o projeto *Back to the future*, produzido pela fotógrafa argentina Irina Werning. Irina trabalha com fotografias antigas enviadas por pessoas desconhecidas através da internet. A fotógrafa recebe as fotos por e-mail e, após selecionar suas preferidas, as “refaz” nos dias atuais: o fotografado posa no mesmo local, vestindo roupas semelhantes e fazendo a mesma pose da imagem original. Até a iluminação, as cores e os eventuais erros no processo fotográfico original - ou seja, a materialidade das fotos - são “imitados”. *Back to the future* começou como um projeto pessoal, e acabou conquistando uma repercussão online não esperada por Irina, sendo

³ Existe uma comercialização de fotos “antigas”, especialmente em brechós e feiras de antiguidade. Esse mercado não se resume apenas a fotos de paisagem, pois são vendidas também fotos de pessoas “desconhecidas” para fins decorativos e de colecionismo. No Rio de Janeiro, elas podem ser encontradas à venda nas feiras da Praça XV e do Lavradio.

⁴ É curioso como a própria trajetória do tempo costuma ser representada através de metáforas midiáticas, como a ação de rebobinar uma fita VHS.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

compartilhado por diversos sites dedicados à arte⁵. Esse ano o projeto foi publicado no formato de livro, pela editora teNeues⁶, especializada em catálogos artísticos.

Irina fala sobre seu trabalho em um mini documentário⁷ dirigido pelo inglês Jamie Jesset. A fotógrafa se define como uma amante de fotos antigas. Segundo ela, há muitas coisas por trás de uma imagem e, por isso, seu processo criativo também consiste em visitar a casa dos fotografados e conversar com eles, buscando explorar as histórias por trás das fotografias - aludindo a Latour (2012) poderíamos falar que ela tenta traçar as redes acionadas por elas. Embora as imagens sejam bastante detalhistas, Irina não as vê como “perfeitas” e gosta disso, pois, de acordo com ela, “se fosse perfeito, seria publicidade”⁸.

Curiosamente, para ela não existe uma ideia profunda por trás de seu trabalho: as fotos estabelecem um comparativo sobre o modo como as pessoas se apresentam hoje e anteriormente (forma de se vestir, trejeitos, expressões corporais etc)⁹. Segundo Irina, não é preciso entender nenhum conceito para compreender e apreciar as imagens. Entretanto, levando em conta a popularidade desse tipo de reapropriação fotográfica online, não podemos descartar que exista uma dimensão conceitual por trás dessa prática. Antes de me deter propriamente a algumas de suas fotografias, farei uma leitura da memória a partir da obra de Vilém Flusser. Embora suas ideias precisem ser contextualizadas e até mesmo problematizadas em alguns pontos, nos últimos anos o autor vem se tornando uma referência frequente nos estudos acadêmicos no Brasil e no mundo.

Estudar a memória consiste tanto em considerar sua dimensão sociocultural (Cf. HALBWACHS, 1990; HUYSEN, 2000; LE GOFF, 2003) como também a material. Não é minha intenção nesse texto aludir que a dimensão da técnica/materialidade tem mais importância, apenas que também deve ser analisada dentro da complexa rede que compõe o processo mnêmico. Optei por dar destaque a esse olhar dentro um tema complexo e, nesse sentido, Flusser me pareceu um autor interessante para essa abordagem.

⁵ Como Bored Panda e NPR.

⁶ Disponível em: <<http://www.teneues.com/shop-int/books/new-books-summer-2014/irina-warnings-back-to-the-future.html>>.

⁷ O vídeo teve 115 mil visualizações até o dia 25 jul. 2014. Disponível em: <<http://vimeo.com/28051776>>.

⁸ “It’s not perfect and I like it like that, because if it was perfect it would be advertising”.

⁹ Nas palavras de Irina: “this is about how someone looks now and how someone looked before and that’s it”. “there’s no concept behind. No concept you have to understand to be able to appreciate the picture”.



Pensando a memória e os arquivos através da obra de Vilém Flusser

A memória é uma temática que perpassa a obra de Flusser. No artigo *On memory (Electronic or otherwise)*, o autor a desvincula de uma condição exclusivamente humana, estendendo-a para toda a natureza: “Se a memória é definida simplesmente como armazenamento de informação (uma definição aberta a sérias objeções), então nós encontramos memória por toda a natureza” (FLUSSER, 1990, p. 397, *tradução minha*). Entretanto, diferente dos demais animais, o homem elaborou maneiras de armazenar as informações adquiridas. Em *What is Communication?*, Flusser (2002, p. 3) define o ser humano como um “animal não-natural”, pois a comunicação humana parece ser uma tentativa direta de negar a tendência entrópica geral da natureza.

Flusser era um pensador didático: ele construía suas ideias a partir de imagens. Uma delas é a de entropia, termo relacionado às ciências duras, que significa que o equilíbrio de forças homogeneiza os sistemas. Sendo assim, a diferença é essencial para mantê-los em funcionamento, já que a homogeneidade total de um sistema significa sua morte. Por essa perspectiva, o próprio ruído pode ser percebido como uma possibilidade criativa (Cf. KRAPP, 2011) – ao contrário, por exemplo, da proposta da Teoria da Informação de Shannon-Weaver¹⁰, modelo transmissional que o julga como negativo e busca eliminá-lo do sistema comunicacional, a fim de obter uma comunicação clara, concisa e direta. De acordo com a perspectiva flusseriana, podemos dizer que a memória precisa ser sempre reconstruída a partir de novas informações.

Ele também toca na questão do esquecimento. O propósito da comunicação humana, a seu ver, é nos fazer esquecer o contexto sem sentido e brutal do mundo “natural”, em que estamos sozinhos, incomunicáveis e fadados à morte. Por sua vez, tendemos a esquecer/naturalizar também os símbolos ordenados em códigos, necessários para o

¹⁰ A Teoria da Informação (também chamada de Teoria Matemática da Comunicação) consiste em um sistema linear de comunicação que possui os seguintes âmbitos: fonte (de informação), emissor (ou codificador), mensagem, canal (meio através do qual a informação é disseminada), receptor (ou decodificador) e destinação (pessoa ou coisa a qual a mensagem é transmitida). Neste esquema, o ruído é pensado como as perturbações indesejáveis no sistema comunicacional, que impediriam o êxito da propagação da mensagem original entre os polos do emissor/fonte e receptor/destinação, além de encarecer o custo desta transmissão. O objetivo, então, era a sua eliminação a fim de transmitir a mensagem claramente e de forma mais econômica. Esse modelo clássico de Shannon reduzia o processo a uma perspectiva técnica, limitando a comunicação a um processo origem-fim meramente instrumental.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

processo comunicacional, expressos através de técnicas, invenções, ferramentas e instrumentos (Cf. FLUSSER, 2002, p. 3, *tradução minha*). Todavia, o esquecimento e a memória são duas faces da mesma moeda: só lembramos porque esquecemos e vice-versa (ideia já bastante sólida dentro do campo dos estudos de memória).

O autor também aborda a problemática dos arquivos e de seus suportes. Ele aponta que a memória cultural¹¹ é mais frágil e menos confiável do que a memória genética, com a justificativa de que muitas informações adquiridas e registradas pelo homem ao longo do tempo desapareceram: “documentos se tornaram cinzas, construções caíram em ruína e, muito provavelmente, culturas inteiras foram esquecidas” (FLUSSER, 1990, p. 397, *tradução minha*). Com o advento do que Flusser nomeia “memórias eletrônicas” (“electronic memories”, no original), seria possível o acesso aos dados de forma mais fácil, sua armazenagem duradoura¹² e a cópia prática de informações.

Outra vantagem da memória eletrônica é que quando não queremos mais uma informação, basta simplesmente deletá-la dos dispositivos utilizados para seu armazenamento. Flusser vê como negativo o acúmulo excessivo de memória, pois ele sobrecarregaria os nossos cérebros, dificultando o processamento de novas informações. Novamente, isso deixa evidente que a função do esquecimento é tão importante quanto a da lembrança para o bom funcionamento da memória.

Diante do excesso de conteúdos, a partir do advento da memória eletrônica estaríamos livres para a realização de outras tarefas criativas: “podemos esperar uma verdadeira explosão de criatividade humana uma vez que tenhamos nos libertado de todos os aspectos mecanizados do pensamento” (FLUSSER, 1990, p. 399, *tradução minha*). Ele imagina a possibilidade de transferir as informações do cérebro para o mundo, tornando viável sua manipulação no exterior dos corpos. Em seu pensamento, que remete ao de

¹¹ A memória cultural, para Flusser, é o processo que envolve a criação e manutenção da diversidade sociocultural.

¹² Ao contrário do que Flusser imaginou em sua época, apesar de termos hoje facilidade de acesso a dispositivos de armazenamento de grande capacidade, como pendrives, HDs externos e virtuais, eles também têm um prazo de validade. Como tendemos a produzir cada vez mais arquivos virtuais, também temos a preocupação constante de fazer backups dos mesmos.



“extensões” de Marshall McLuhan (2007)¹³, o autor considera que as memórias eletrônicas, ao “exagerarem” algumas das nossas funções mnêmicas, as fariam funcionar com mais eficiência.

Na previsão utópica do autor, a informação poderia ser transcodificada em “gestos” implantados em autômatos, que realizariam o trabalho braçal por nós: “Uma pessoa não será mais um trabalhador (*homo faber*), mas um jogador com informações (*homo ludens*)” (*Ibid.*, p. 399, *tradução minha*). Interessante perceber neste excerto como o homem deixa de ser um indivíduo voltado exclusivamente para o trabalho e configura-se como um agente-artesão de suas próprias memórias e daquelas provenientes de outros aparatos técnicos.

Um ponto passível de crítica, entretanto, é que o autor sugere que a validade das informações está limitada pelo tempo, pois é passível de desatualização. Ele sugere que a chegada de novos dados sobrecarrega os nossos arquivos mentais e físicos e confere um caráter efêmero às antigas memórias. Em outras palavras, as novas memórias demandariam seu lugar às custas da “eliminação” de algum dado banal já armazenado. A visão um tanto apocalíptica de Flusser omite o cenário em que informações aparentemente inúteis adquirem uma utilização produtiva futura. Nós nos guiamos pelo conhecimento registrado, seja este formal ou informal. Quantas invenções não foram criadas ao serem resgatados planos obsoletos que haviam sido abandonados? A história não é escrita somente pelo olhar dos “vencedores” e daquilo que parece relevante a todos em determinado momento.

Segundo a perspectiva de Flusser, a memória é um processo, e não importa se envolve nossos corpos ou o *hardware* de um computador: “o processo de aquisição, armazenamento e transmissão de informação flui através de nós, e envolve não só a toda a sociedade do presente e passado, mas também a totalidade do que chamamos de ‘o mundo’” (FLUSSER, 1990, p. 399, *tradução minha*). Ao mesmo tempo, ele parece se contaminar com uma visão utópica, prevendo que todos teriam acesso total ao conhecimento. Democratizar ainda mais o acesso aos meios de informação não significa

¹³ É possível aproximar a “aldeia global” de Marshall McLuhan em *Os meios de comunicação como extensões do homem* ao que Flusser propõe com sociedade telemática. Coincidência ou não, McLuhan e Walter Benjamin são dos poucos autores citados por Flusser em seus ensaios.



que haverá uma mudança radical na forma como se consome e utiliza a informação. Mudam-se os meios, mas algumas práticas se mantêm com uma nova roupagem. Acredito, então, que sempre existirão disputas em torno da memória¹⁴. É válido destacar que Flusser morreu em 1991, não tendo experienciado o que entendemos por internet hoje.

Para concluir esse tópico, gostaria de salientar que não podemos igualar a memória humana (genética e cultural), dos animais e o armazenamento nas máquinas (arquivo). Porém, acredito que o que Flusser parece nos propor através de sua ficção filosófica a respeito do processo mnemônico é um exercício de descentralização do lugar do humano, a fim de compreender melhor não só suas práticas sociais, mas repensar sua própria existência no mundo.

O projeto *Back to the future*

Volto aqui propriamente a algumas fotografias integrantes de *Back to the future*, selecionadas por mim aleatoriamente. Primeiramente, o que considero interessante nestas imagens não é a mensagem por trás delas. A meu ver, Irina Werning parece discutir a própria montagem fotográfica em suas fotos. Embora sempre interpretemos os elementos que constituem uma imagem, existem também aspectos não interpretativos¹⁵ que impactam nossa percepção visual, como a materialidade (cores, saturação, contraste, bordas, procedimento) e a linguagem (pose, expressão).

Nas figuras 1 e 2 (abaixo) é possível entrever algumas dessas características materiais. Na fig. 1, a foto de 2010 (à direita) simula a iluminação (especialmente o destaque que é dado à criança) e os tons azulados da original. Na fig. 2, são reproduzidos os tons avermelhados da imagem original - efeito que ocorre com os filmes analógicos quando

¹⁴ Especialmente quando tratamos de uma memória oficial, um discurso institucionalizado determinado a tornar-se a história de um povo ou um território, promovendo o “sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si” (POLLAK, 1992, p. 204). Entretanto, “se a memória é socialmente construída, é óbvio que toda documentação também o é” (Ibid., p. 207).

¹⁵ Em seu texto *Line and surface*, Flusser critica a tradição ocidental (que segue a herança do pensamento cartesiano, linear) ter estabelecido formas e métodos para se ler textos, mas não filmes e programas de TV (lembrando que o texto é de 1973): “Nós ainda os lemos como se fossem linhas escritas, e falhamos em compreender sua inerente qualidade de superfície. Mas essa situação vai mudar em um futuro muito próximo” (FLUSSER, 2002, p. 25, *tradução minha*). Nesse excerto, ele parece criticar também a ausência de uma abordagem para apreender a materialidade desses produtos culturais.

entra luz em excesso na câmera, “queimando” o filme. Estas imagens apresentam a mimese como guia, no entanto trata-se menos de uma simples cópia do que de uma inventividade da fotógrafa.



Fig. 1 - Marita y Coty 1977 & 2010 Buenos Aires (Fonte: Irina Werning/ Reprodução).



Fig. 2 - Oscar 1978 & 2010 Buenos Aires (Fonte: Irina Werning/ Reprodução).

A pose é o principal elemento de conexão entre as imagens sequenciadas (antes e depois) ao longo de toda a série. É curioso como quando as poses são repetidas em outro contexto, tornam-se deslocadas. Como disse a própria fotógrafa, conforme apresentado anteriormente, não se tratam de cópias perfeitas da foto original utilizada como modelo. A imagem atual assemelha-se à antiga, mas mantém algumas peculiaridades, que lhe dotam de um caráter original, como: disparidades quanto ao enquadramento, posicionamento dos objetos presentes no cenário, mudanças corporais causadas pelo tempo e por escolhas de vida.

Essas fotos existem em conjunto, mas também possuem uma vida própria em separado. Façamos o exercício de tapar uma das fotos, enxergando, assim, apenas uma delas (a da direita ou a da esquerda). É ou não é possível pensá-las enquanto completas sem suas “imagens irmãs”? Acredito que sim, ainda que ratifico sua potência encontra-se na dualidade presente-passado.

As figuras 3, 4 e 5 são bons exemplos do que acabo de afirmar. Na foto de Negra (fig. 3), a passagem do tempo é evidente nos seus mais diversos aspectos. A fotografada, embora esteja com postura e roupa similares, apresenta uma série de mudanças corporais, como tatuagens, implantes, piercings, alargadores etc (deduzo que ela é uma adepta da prática da *body modification*). Outro detalhe interessante é que, para “caber” num enquadramento similar ao original, a fotógrafa teve que se afastar mais da fotografada.



Fig. 3 - Negra 1980 & 2010 Buenos Aires (Fonte: Irina Werning/ Reprodução).

Na figura 4, Geraldine posa tocando um acordeão de brinquedo, vestindo uma gravata borboleta e chapéu prateados, que parecem ser os mesmos da foto quando criança. O mesmo peito desnudo da foto anterior, entretanto, pode ganhar uma conotação erótica na foto quando adulta.

Já na figura 5, Nico simula uma careta que parece deslocada em seu rosto adulto. Não sabemos se a expressão facial dele quando criança foi proposital (brincadeiras / experimentações infantis com a própria imagem) ou um acidente (disparada em um momento que Nico estivesse falando com a pessoa por trás da câmera, por exemplo). A

fotógrafa não faz questão de esclarecer a história por trás dos registros nos quais se inspira (ao menos na versão *online* do projeto¹⁶).



Fig. 4 - Geraldine 1980 & 2010 Bs (Fonte: Irina Werning/ Reprodução).

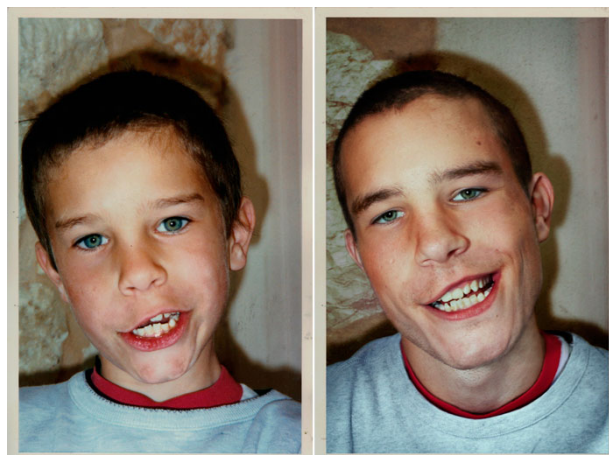


Fig. 5 - Nico Mella 1990 & 2010 France (Fonte: Irina Werning/ Reprodução).

O último exemplo que selecionei (fig. 6) mostra o fotografado Christoph em Berlim em dois momentos distintos: antes e depois da queda do muro que dividia a cidade em ocidental e oriental. Na primeira, quando criança, ele posa segurando um martelo, simulando destruir o muro. Na segunda imagem, este não mais existe. Sem a informação da legenda sobre o local da foto, esse muro poderia ser uma parede em qualquer lugar no mundo. Todavia, não se trata de um muro trivial e o gesto da criança está ligado a um momento histórico bastante específico. Na foto mais recente, a divisória de concreto dá

¹⁶ Não tive acesso aos livros do projeto.

lugar às marcas deixadas propositadamente no chão da cidade, que traçam uma linha onde a divisória de concreto se situava, atuando oficialmente como um monumento de memória. O ciclista em movimento, no segundo plano, também remete ao trânsito entre as duas Berlins, possibilitado após a queda desse ícone da história alemã. A fotografia extrapola seus limites evidentes, remetendo a pequenas histórias pessoais, mas também a cenários e contextos políticos maiores.



Fig. 6 - Christoph 1990 & 2011 Berlin Wall (Fonte: Irina Werning/ Reprodução).

As fotos vernáculas originais que servem de base para as fotos de Irina mudam de valor e função ao fazer parte de um projeto artístico. Para Flusser, a ideia de uma experiência imediata do mundo nas imagens técnicas foi ultrapassada quando elas puderam se destacar por si mesmas. Ou seja, o ato de refazer fotografias não precisa mais obedecer a uma função educativa ou enciclopédica de “janela para a realidade”. Estando livres dessa obrigação de outrora, o gesto de fabricar imagens se torna mais criativo e aberto a experimentações.

No livro *Filosofia da Caixa Preta* (2011), Flusser afirma que a suposta objetividade das imagens técnicas é ilusória, pois elas são tão simbólicas quanto o são todas as imagens (uma pintura ou uma fotografia estão impregnadas da mesma forma pela ação humana). O que observamos nelas são conceitos a respeito do mundo e não o próprio mundo. Essa tarefa de decodificar as fotografias, entretanto, é complexa, já que a “caixa preta” dos



processos que as envolvem é muitas vezes invisível para nós. Por esse motivo, naturalizamos seu(s) processo(s) de fabricação, que envolve aspectos culturais, sociais e materiais, indo além do simples apertar de um botão.

Em sua conceituação sobre a sociedade telemática, Flusser (2008, p. 12) destaca duas tendências em relação às imagens técnicas: a primeira, de uma “sociedade totalitária, centralmente programada, dos receptores das imagens e dos funcionários das imagens” e, a segunda, “indica o rumo para a sociedade telemática dialogante dos criadores das imagens e dos colecionadores de imagens” (2008, p. 12). *Back to the future* se adequa a essa segunda tendência, ao traçar uma rede entre fotos/memórias pessoais, seus “detentores”, a fotógrafa-artista Irina Werning, a produção de novos arquivos/memórias, câmeras e processos fotográficos novos e antigos, consumidores, entre outros.

Considerações temporárias

Vimos ao longo deste artigo que a memória para Flusser está desvinculada de uma condição exclusivamente humana. Para o autor, existem na natureza formas mnemônicas, porém o homem singulariza-se dos outros seres pela capacidade de elaborar aparatos para o armazenamento das informações. A despeito disso, nossa memória cultural seria mais frágil do que a genética, pois os arquivos são passíveis de erros e estragos.

O aumento do fluxo e do acúmulo informacional também acarreta uma necessidade de esquecimento, segundo Flusser. Ao mesmo tempo em que a memória eletrônica nos permitiu uma expansão artificial de nossa capacidade de armazenagem de dados, ela geraria, como ônus, o imperativo do esquecimento enquanto etapa vital para a geração de novas lembranças. Essa nova configuração mental pode ainda ser verificada na naturalização dos códigos aprendidos para o ato fotográfico. O autor critica que ao nos abstrairmos dos processos requeridos para fabricar as imagens técnicas, acabamos encarando-as como recortes do mundo.

Embora registrem o mundo visível, as fotografias foram reinterpretadas e reapropriadas ao longo da história. Desta feita, o passado nunca cessa de se reconfigurar nas imagens. Quando aplicamos essa ideia às fotografias, podemos dizer que o modo como



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

os indivíduos as produzem, consomem e interpretam também se altera em diferentes épocas. Apesar de termos que mobilizar uma série de elementos e informações para “ler” uma foto, através dela podemos vislumbrar cenas, pessoas e objetos que não foram vivenciados diretamente por nós, como o rosto de um ente familiar falecido ou a aparência de uma área da cidade antes de reformas.

Flusser possui uma visão cíclica do papel das imagens. Nesse sentido, a implantação de uma sociedade telemática daria início à pós-história, uma sociedade não mais “linear”. Se a ideia de história surge com a escrita, na pós-história as imagens digitais seriam responsáveis pelos novos mitos. O autor aposta na superação das limitações do sistema tecnocrático através dessa sociedade telemática plural. Nesse cenário, há uma flexibilização da identidade através da alteridade, reforçada pela globalização e pelas redes cibernéticas. O fluxo de informações daí gerado se reflete na própria lógica de circulação das imagens, como vimos ao longo do artigo com o projeto *Back to the future*: a) fotos de família recuperadas e utilizadas para a produção de novas imagens; b) arquivos que seriam esquecidos adquirem novos sentidos; c) memórias privadas que são coletivizadas - o particular transmuta-se em um comum.

Flusser nos ensina também que a luta contra a entropia é o que mantém em funcionamento os sistemas. No caso da fotografia, o ato de refazer uma imagem transforma a rede de memória que a envolve, não a deixando se enrijecer. O próprio ruído pode fomentar uma prática criativa. Em *Back to the future*, essa alegoria flusseriana encontra um ponto de manifestação concreta, na medida em que a inutilidade de um arquivo torna-se algo aberto a transformações para a artista Irina Werning. Uma foto que poderia ter sido excluída de um álbum por conter um defeito material qualquer (filmes levemente queimados, desfoques inintencionais, sobreposições) conquista um novo *status* a partir da intervenção de Irina.

Referências bibliográficas

BÖHN, Andreas. Nostalgia of the media/in the media. In: NOTH, Winfried; BISHARA, Nina. *Self-Reference in the Media*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2007.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

- FLUSSER, Vilém. On memory (Electronic or otherwise). *LEONARDO*, Great Britain, v. 23, n. 4, pp. 397-399, 1990.
- FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- FLUSSER, Vilém. What is Communication?. In: STRÖHL, Andreas (Ed.). *Writings*. University of Minnesota Press: Minnesota, 2002.
- FLUSSER, Vilém. Line and Surface. In: _____.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume, 2011.
- HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Edições Vértice, 1990.
- HUYSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- KRAPP, Peter. *Noise channels: glitch and error in digital culture*. Minnesota, USA: The University of Minnesota Press, 2011.
- LATOUR, Bruno. *Reagregando o social*. Salvador: Edufba, 2012; Bauru, São Paulo: Edusc, 2012.
- LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2003.
- McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2007.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

O midiativismo como comunicação alternativa: novos critérios de noticiabilidade e democratização da informação

Claudia Miranda Rodrigues¹

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC Rio

Resumo

A partir da análise do impacto das novas tecnologias no que tange questões como alcance, fragmentação, interatividade, este artigo introduz a discussão sobre a atuação do coletivo Mídia Ninja como modelo de jornalismo pós-industrial. Analisa a pertinência da democratização da informação no mundo online e a possibilidade de mudanças nos critérios de noticiabilidade.

Palavras-chave

Jornalismo pós-industrial; critérios de noticiabilidade; comunicação alternativa; interatividade; midiativismo

Introdução

Ano passado o país assistiu à explosão de manifestações em cidades brasileiras que arrastaram multidões e foram cunhadas de “jornadas de junho” ou “revoltas de junho”. No seu bojo, surge uma nova forma de narrar os fatos, apoiada no aparato tecnológico e desenvolvida a partir da conectividade e interatividade da internet. A cobertura da grande mídia foi atravessada por uma série de transmissões, via *twitcasting*, que mostravam diferentes versões das notícias veiculadas nas TVs e jornais.

Com a utilização de smartphones e acesso 3G, o coletivo Mídia Ninja desembarcou nas ruas com a proposta de fazer midialivismo ciberativista – uma prática colaboracionista de comunicação horizontal na internet que sugere resistência à hegemonia das grandes corporações jornalísticas e traz, à discussão, a possibilidade de aplicação de novos critérios

¹ Mestranda em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Orientador: Leonel Aguiar. Jornalista graduada na ECO/UFRJ. Email: claudiar63@gmail.com



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

de noticiabilidade dentro de um perfil que remete ao jornalismo alternativo da década de 70.

Entrincheirada na plataforma digital das redes sociais, a Mídia Ninja realizou cobertura em tempo real mostrando, no olho do furacão, a repressão policial que se tornou uma constante nos protestos. Observa-se a interação e a conversa, via *twitter*, entre o transmissor (Mídia Ninja) e o receptor; entre receptores e receptores que assistem à cobertura em tempo real.²

Na práxis do coletivo, como define Rafael Vilela, um dos *ninjas*, está a comunicação como forma de diálogo com a intenção de “subverter a lógica da noticiabilidade, possibilitando voz e vez a atores sociais e temas *invisibilizados* pelos veículos tradicionais”. A pesquisadora Ivana Bentes pontua que “essa comunicação por afetação e não por discurso de verdade é uma distinção”. A rede, como classifica a pesquisadora Lucia Santaella – doutora em Teoria Literária – torna-se “uma agência de comunicação do cotidiano”.

A atividade do coletivo Mídia Ninja, que hoje possui um página de notícias na Internet, se enquadra no jornalismo pós-industrial, nomenclatura proposta pelos pesquisadores C.W. Anderson, Clay Shirky e Emily Bell, do *Tow Center for Digital Journalism* que diagnosticaram novos paradigmas no modo de produção jornalística a partir do advento do ecossistema midiático na era digital³. Os autores alertam que é irreversível o crescimento da produção jornalística feita fora da linha de montagem de uma grande redação. Com dispositivos e acesso à internet, se fundam modalidades de trabalho que não dependem do “chão da fábrica”.

Para além das potencialidades interativas e conectivas da cobertura da Mídia Ninja, merece observação o impacto que o pós-jornalismo provoca no campo da produção jornalística, no que tange a fragmentação da informação.

² Foi justamente a conectividade gerada pelo twitter na plataforma Twitcasting, a partir da tags criadas pelos movimentos inseridos na internet e potencializada pela cobertura midiativista, que rendeu ao coletivo o prêmio Shorty Awards na categoria Brasil, um das mais importantes premiações no universo das redes sociais.

³ Os pesquisadores do Tow Center for Digital Journalism publicaram *Post Industrial Journalism: Adapting to the Present* que aborda as novas práticas e jornalismo e perspectivas sobre o futuro indústria jornalística.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Há um câmbio radical no modelo de produção e distribuição de informação no mundo e as corporações de mídia ainda não conseguem entender isso com precisão. O jornalismo canônico e seus dogmas – como a imparcialidade – são questionados e a linguagem se ressignifica a partir de experimentações artísticas e novas tecnologias, agora muito mais acessíveis. (Rafael Vilela, Mídia Ninja)⁴

Hoje há uma crise institucional e um crescente sentimento de descrédito em relação à grande mídia que se estende também à política. Apesar da mobilização nos protestos que explodiram nos países árabes, Espanha, Estados Unidos e Brasil, nota-se um desencanto e um distanciamento político entre os cidadãos, propõem Stephen Coleman e Jay Blumler (2009) - estudiosos do uso da mídia digital nas democracias representativas.

É factível sugerir uma influência do modelo do *Indymedia* (*Independent Media Center*) – rede de mídia independente que despontou durante os protestos da reunião da Organização Mundial do Comércio, em Seattle, Estados Unidos, e lançou o slogan “*Don’t hate the media, be the media*”. A proposta da Mídia Ninja é a “construção de narrativas a partir de ação direta e articulação política”⁵. É o exercício do papel de mídia radical que John D. H. Downing (2002, p.21) assinala “expressa uma visão alternativa às políticas e perspectivas hegemônicas.”

A mídia digital alternativa, se assim podemos classificar, parece ocupar o lugar dos veículos comunitários ou assumidamente panfletários, como o Pasquim, que na década de 70, fazia oposição ao regime militar. Com uma grande diferença: a distribuição. Uma realidade muito díspare do que ocorre com o jornalismo colaborativo nas redes. Percebe-se que os próprios agentes não podem precisar o impacto da intervenção de suas ações na virtualidade e na realidade.

É possível ainda traçar um elo com o jornalismo opinativo observado por Habermas (1984) dentro da esfera pública no século XVIII. A reunião da burguesia em cafés, clubes

⁴ Informação de Rafael Vilela em entrevista, enviada por email no dia 25 de agosto, para elaboração do artigo para PosCom.

⁵ Informação de Rafael Vilela em entrevista, enviada por email no dia 25 de agosto, para elaboração do artigo para PosCom.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

de leituras e círculos literários, locais públicos, inaugura uma prática coletiva de discussões políticas e acompanhamento do poder de Estado por uma parcela da população. A imprensa que surgira como veículo de comunicação de assuntos do comércio – em função da efervescência mercantil e industrial – torna-se uma das ferramentas para difundir reflexão crítica e autônoma para além dos círculos burgueses.

A superação do instituto da censura prévia assinala uma nova fase de desenvolvimento da esfera pública, possibilita o ingresso do debate na imprensa e permite a esta transformar-se num instrumento com cuja ajuda decisões políticas podem ser tomadas perante novo fórum do público. (Habermas, 1984, p. 76)

O sociólogo e filósofo alemão reconhece que a posterior publicização de notícias do Parlamento, e consequente visibilidade, “garante à esfera pública a sua influência” (Habermas, 2003, p.104). Sem a virtualidade digital, as informações veiculadas sobre o parlamento, antes restritas, criaram uma conexão entre emissor e receptor. Apesar de reconhecer a ausência do proletariado, Habermas salienta o potencial democrático, de formação de opinião pública e propagação de bandeiras políticas da esfera pública através da mídia. A imprensa agia como “mediadora de conflitos, tematizadora, espaço de visibilidade de eleitos e de excluídos nas presenças e ausências” (Brittes, 2007, p. 6).

A mudança estrutural da esfera pública, conceituada por Habermas, assiste ao nascimento do “consumidor de cultura”. Os jornais sucumbem à lógica empresarial e mercadológica do consumo de massa, da *penny press*⁶ que obtém “maximização de sua venda com a despolitização do conteúdo. A antiga argumentação alimentada pela imprensa dá lugar ao “mixtum compositum” (Habermas, 1984), ao entretenimento fácil e agradável que enfraquece a capacidade de reflexão do leitor. Para Habermas, a esfera pública “inserida no ciclo da produção e do consumo não é capaz de constituir um mundo emancipado” (Idem, 1984, p. 190) o que estimula o conformismo e a alienação.

Narrativas Independentes Jornalismo e Ação, a sigla por trás da palavra Ninja, indica o retorno ao jornalismo opinativo do século XVIII? Ao trabalhar com pautas que são

⁶ Jornais com preços módicos



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

causas, a Mídia Ninja consegue operar uma releitura no conceito de noticiabilidade? O que o coletivo faz é comunicação alternativa? Constroi um sistema de resposta fruto da desconstrução da grande mídia? Funciona como formador de opinião, de consciência política e mobilização social? Como põe em prática o modelo de jornalismo pós-industrial?

O presente artigo busca iniciar uma análise das implicações e impacto da proposta de jornalismo do coletivo Mídia Ninja, objeto de recorte e dissertação que pretende, mais do que responder a estas respostas, observar, compreender e fazer um relato deste fenômeno jornalístico.

Com a proposta de realizar uma “arqueologia da mídia”, a investigação sobre o objeto recortado se propõe um olhar sobre o novo não como “um eterno início”. Em uma subversão no exercício de encontrar o novo no antigo (Zielinski, 2002), será possível encontrar o antigo no novo? E o que exatamente há de novo na proposta Ninja?

Internet e democracia

Bruno Telles estava na linha de frente do protesto que aconteceu no dia 24 de julho de 2013; sem máscara. Foi preso, desacordado, acusado de portar uma mochila com 20 coquetéis Molotov e de lançar o primeiro, o que teria justificado a forte repressão policial. Ao ser contido pelos PMs, recebeu uma descarga elétrica de uma arma de choque que o fez desmaiar. Foi levado para a 9ª DP, no bairro do Catete, com dois midialivristas da Mídia Ninja que, celulares em punho, gravaram uma entrevista em que Bruno negava a acusação e implorava a postagem de imagens mostrando a sua versão dos fatos.

O compartilhamento através da rede de conexões da Mídia Ninja, especialmente no Facebook, varou a madrugada e resultou em tamanho efeito viral que logo apareceram vídeos confirmando: Bruno não carregava mochila e quem havia lançado o Molotov fora um policial à paisana. A Mídia Ninja virou assunto de noticiários de TV e de jornais e Bruno foi solto.

A subversão do uso do celular somada ao advento da web 2.0 que permitiu a interação na internet está na gênese do coletivo Mídia Ninja. E não é possível imaginar a atuação *Ninja* fora das redes sociais que tiveram sua origem na cooperação social



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

inaugurada nos grupos de discussão na usenet e nas BBSs que transformaram a Arpanet (*Advanced Research Projects Agency Network* do Departamento de Defesa dos EUA) em “um dispositivo de produção de afetos, de cooperação e de trocas de conhecimentos micropolíticos, e não apenas um meio de transporte de informações científicas, financeiras e militares” (Antoun & Malini, 2013).

O princípio que rege a Mídia Ninja é o ideário do ciberativismo. Os autores de “@ Internet e # Rua” assinalam que “o ciberativista quer radicalizar os direitos fundamentais (ou mesmo subverter o sentido liberal destes), sobretudo a liberdade de expressão (Malini e Auntoun, 2013, p. 22).”

Como midialivristas, Bruno Torturra e Pablo Capilé tiveram dificuldade de se nomear diante das perguntas dos jornalistas do programa Roda Viva sobre seu “negócio”. Neste sentido, Malini e Antoun atestam que o trabalho deste tipo de coletivo é uma manifestação de “monstruosidade comunicacional” (2013).

“O midialivrismo é tipicamente a manifestação de uma monstruosidade comunicacional: são desenvolvidos por uma ‘pessoa qualquer’ ou por pequenos ‘coletivos’ que, por produzir intensa diferença nos modos típicos de narração da mídia de massas sobre os acontecimentos, logo se alçam como pequenas celebridades de nicho, tendo, deste modo, de arcar com uma dupla dificuldade: produzir diferença e evitar, constantemente, a captura espetacular da sua forma de vida” (Auntoun; Malini, p.24).

A possibilidade de vazar informação e criar polissemia, mostrando outra versão dos fatos foi um trunfo adotado há tempos por blogueiros e quaisquer pessoas no *You Tube*. Malini e Antoun (2013) citam os blogs da cubana Yoani Sánchez e do chinês Han Han dentro de sistemas políticos que praticam a censura. Jenkins (2008) expõe a forma como vídeos do *You Tube*, hoje, tem conteúdos relevantes que, muitas vezes, são indexados pela grande mídia.

A comunicação de muitos para muitos operada pela Mídia Ninja produz uma vinculação. Os seguidores do coletivo formam uma comunidade que se identifica e pode se encontrar na vida *off-line*. As assembleias são um exemplo disso. Ao estudar movimentos de Ocupação como Indignados, na Espanha, e *Occupy Wall Street*, nos Estados Unidos,



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Manuel Castells (2013) argumenta que, por trás da união em comunidades, está a superação do medo.

Este é o combustível para a resistência e os enfrentamentos dos midiativistas que não temem e vão ao *front* para mostrar, em detalhes, a truculência da repressão policial. Uma postura que remete ao conceito de biopolítica definido por Foucault, que percebe a forma como os estados modernos exercem o controle sobre o cidadão. Antoun e Malini demonstram que, contra a sedução da falsa liberdade, é a biopolítica que alimenta os midiativistas.

“Todo processo de dominação encontra um limite”, assinalam Antoun e Malini (2013), numa referência ao conceito de biopolítica expresso por Foucault. Dentro da ótica do ciberativismo, os autores pressupõem que “a biopolítica se dá através de “atos de contrainsurgências” daqueles que não aceitam o controle e trabalham dentro da lógica do cooperativismo.

O campo no qual as forças produtivas são reapropriadas pela multidão é um campo de metamorfoses radicais – a cena de uma operação demiúrgica. Esta consiste acima de tudo numa revisão completa da produção de subjetividade cooperativa; consiste num ato de fundir e hibridizar com as máquinas que a multidão reapropriou e reinventou (...). (Negri e Hardt, 2003, p.388).

Como observa o pesquisador americano Henry Jenkins “graças à proliferação e à portabilidade da informática e das telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídia em todos os lugares (2008, p 43)”. Fundador dos Estudos de Mídia Comparada do MIT, Jenkins (2008) demonstra que novas e velhas mídias “colidem” criando uma convergência. A produção de notícias se cruza com a recepção e, em face da replicabilidade nas redes, o alcance da informação é imprevisível.

Cabe aqui perguntar se a mídia online tem o poder de incrementar a democratização da informação e fomentar mais cidadania. Apoiada em um plataforma de horizontalidade, que pressupõe neutralidade e publicização de informação por qualquer pessoa, se afasta do formato de mídia vertical que parte de um centro irradiador midiático e fomenta o



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

compartilhamento de valores comuns acentuando a homogeneização da sociedade e, na visão mais pessimista, a alienação.

Neste contexto, as mídias digitais com seu caráter fragmentador e descentralizador, na análise de Tewksbury e Rittenberg, afetam a agenda offline e enfraquecem o papel centralizador de *gatekeeping* dos editores de notícias, responsáveis filtrar os acontecimentos que servem ao noticiário.

“Os media definem para a maioria da população quais os acontecimentos significativos que ocorrem mas, também oferecem poderosas interpretações de como compreender esses acontecimentos”, expõe Stuart Hall (Traquina APUD Hall, 2012). A visão está no cerne das teorias estruturalista e interacionista que percebem o jornalista como participante ativo na construção da realidade.

Neste momento, os media – embora involuntariamente, e através dos seus próprios “caminhos autônomos”- tem se transformado efetivamente num aparelho do próprio processo de controle – um “aparelho ideológico de Estado (aqui citando Althusser) (1971). (Hall *et al.* APUD Traquina, 2012)

A dificuldade dos movimentos sociais em pautar notícias na grande mídia revela a predominância das fontes oficiais e de critérios que endossam valores e normas da sociedade (Traquina, 2012). Na contramão, Zhou and Moy demonstraram, a partir de pesquisas, como as discussões online permitem nova agenda de notícias enquanto Shah verificou que as discussões dos seguidores produzem efeito mobilizador mais forte (Tewksbury, Rittenberg, 2009).

À ideia de que a internet e as novas mídias provocam fragmentação e polarização na sociedade (com a instituição do “Daily me”), Neuman oferece uma análise do impacto das novas tecnologias a partir do paradigma da esfera pública, da distribuição de informação, formação de opinião e comportamento. A fragmentação está vinculada à horizontalidade e à polarização no que concerne diferentes grupos e regiões. O fenômeno da polarização não se atém apenas à opinião pública segmentada; envolve motivações, percepções e atitudes (Bennet e Entman, 2000).



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Ao permitir a descentralização do controle da informação e alargar o acesso a um leque maior de conteúdo político, a internet pode melhorar a participação política e o debate público, concluem Tewksbury e Rittenberg (2009). A partir de uma compilação de pesquisas que apontam alguns resultados contraditórios e críticos em relação às notícias online, os pesquisadores, ainda assim, sugerem que a Internet é o meio mais hábil para fazer frente às “forças inexoráveis de centralização e homogeneização” que pontuam a história da mídia onde predomina a tendência à segmentação.

Novos critérios de noticiabilidade

A crença do coletivo Mídia Ninja, expressa por Rafael Vilela, aponta para uma análise do futuro da mídia dentro da ótica do jornalismo pós-industrial.

A inevitável coexistência entre as redes independentes e os veículos tradicionais deve favorecer, por um lado, uma transformação radical na forma de organização e distribuição das corporações e, por outro, acentuar o caráter crítico e criativo das redes. A comunicação livre está em busca de uma nova consciência social e a indústria estará totalmente vigiada por essa nova estrutura, formada por coletivos e ativistas, entre outros. Rafael Vilela – Mídia Ninja.

Carlos d’Andrea pontua, em artigo apresentado na Compós (2014) que a Mídia Ninja – e seus pares (outros coletivos que vieram a reboque do jornalismo de “ação” – “se impregnou ‘das marcas da incompletude, da indomesticabilidade, e num certo sentido, da bruteza’ que, conforme aponta Machado (2000, p.131), já caracterizou a transmissão televisiva ao vivo” (p.13).

A análise da escolha de pautas do coletivo aproxima a práxis do grupo dos conceitos da teoria estrutura que observa como o processo de construção da notícia envolve um “processo de identificação e contextualização em que ‘mapas’ culturais do mundo social são utilizados na organização (Traquina, 2012).

Podemos verificar uma imbricação entre os papéis da grande mídia e da mídia digital alternativa no que concerne as escolhas e a forma como são elaboradas as narrativas.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

“Este processo – a identificação e a contextualização é um dos mais importantes através do qual os acontecimentos são ‘tornados significativos’ pelo media. Um acontecimento só faz sentido se puder colocar num âmbito de conhecidas identificações sociais e culturais.”, estabelece Stuart Hall (Traquina, 2012).

Essa identificação, no caso da Mídia Ninja, opera também ao nível da subjetividade quando estabelece a vinculação entre emissor e receptor. É essa afinidade gerada no contexto das transmissões via twitcasting, ou mesmo na interação via Facebook ou site, que contribui para uma sinergia entre mundo online e offline; o que ocorre no “virtual” afeta o real. Qual a fronteira entre virtual e real?

Uma observação ainda superficial da página do Mídia Ninja indica possíveis mudanças nas noções de imparcialidade e objetividade que ditam as regras básicas do jornalismo no século XX. Aponta também releituras nos critérios de noticiabilidade no que tange a relevância (quantidade de pessoas que o acontecimento envolve) e significatividade (importância do fato no cotidiano). Basta passar os olhos na primeira página do site para perceber que o que é relevante para o coletivo está distante do conteúdo filtrado pela grande mídia. Reportagens sobre índios, mulheres ou MTST (Movimento dos Trabalhadores Sem Teto) ganham destaque durante dias.

Na greve dos garis cariocas em março de 2014, o coletivo ajudou a destruir a versão do sindicato (de que havia um acordo aceito pela categoria) e viralizou informações sobre o movimento que ganhou adesão massiva da população. As fotos das assembleias e passeatas realizadas no Centro da cidade são exemplares para demonstrar uma nova estética apoiada em referenciais que se opõem à mensagem veiculada pelos grande imprensa (de caos, sujeira e insatisfação dos moradores).

Os Ninjas admitem beber na fonte de profissionais como Sebastião Salgado e Miguel Rio Branco e se inspiram no estilo da agência Magnum. As fotos de alta qualidade e beleza das greves dos garis e dos rodoviários, dos índios e militantes do MST e MTST mostram trabalhadores como personagens principais em uma aura que sugere mitificação. Esta verificação aponta para diferentes valores-notícia que norteiam o trabalho daquilo que costumeiramente é rotulado de imprensa alternativa.



Conclusão

A pesquisa que recortará a Mídia Ninja como uma plataforma de mídia online pretende observar e avaliar as questões pinceladas acima de forma ainda muito incipiente e investigar outros fatores pertinentes a *new media* na plataforma digital como a legitimidade e o alcance do coletivo na Internet.

A proposta é um trabalho de campo com perfil etnográfico que permita relatar como opera a Mídia Ninja. Se a ação do coletivo consiste em um retorno ao jornalismo opinativo que Habermas aponta como fundamental na constituição da esfera pública como arena de discussões, formação de opinião pública legítima com respaldo da plena liberdade de expressão.

Bibliografia

AGUIAR, Leonel. A validade dos critérios de noticiabilidade no noticiário digital. In: Jornalismo on-line – Modos de fazer. Org. RODRIGUES, Carla. Porto Alegre. Editora Sulina, 2009.

ANDERSON, C. W.; BELL, Emily; SHIRKY, Clay. Jornalismo Pós-Industrial – Crises permanentes, turbulências constantes. In: Revista do Instituto Humanitas Unisinos, São Leopoldo, RS, 30/06/2014.

ANTOUN, Henrique; MALINI, [Fábio.@Inernet](#) e # Rua – Porte Alegre: Sulina, 2013.

BENTES, Ivana. Memética, multidão e midialivrismo – A comunicação pós mídia de massas. In: Revista do Instituto Humanitas Unisinos, São Leopoldo, RS, 30/06/2014.
http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=5573&secao=447

BRITTES, J. G. “A revitalização da esfera pública habermesiana pela comunicação



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

ciberespacial”. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação.

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/brittes-jucara-revitalizacao-esfera-publica.pdf>

CASTELLS, Manuel. Network of Outrage and Hope. Cambridge: Editora Polity, 2012.

CASTELLS, Manuel. A Galáxia da Internet. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2003.

COLEMAN, Stephen; BLUMLER, Jay G. The Internet and Democratic Citizenship – Theory, Practice and Policy. New York: Cambridge University Press, 2009.

D’ANDRÉA, Carlos. Conexões intermediáticas entre transmissões audiovisuais e redes sociais online: possibilidade de tensionamentos. XXIII Annual da Compós, 2014, Belém (PA). Anais..., 2014

DOWNING, John D. H. Mídia radical – rebeldia nas comunicações e movimentos sociais. São Paulo: Ed. Senac, 2002.

FOUCAULT, Michel. O nascimento da biopolítica. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

HABERMAS, Jurgen. Mudança Estrutural na Esfera Pública. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984.

HARDT, Michael; Negri, Antonio. Império. Rio de Janeiro: Record, 2003.

JENKINS, Henry. A Cultura da Convergência. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

NEUMAN, W. Russell, The Impact of the new media. In: Mediated Politics. BENNET, W. Lance e MANHEIN, Jarol B. Cambridge, Cambridge University Press, 2000
RECUERO, Raquel. Redes sociais na Internet. Porto Alegre. Sulina, 2009, Coleção Cibercultura.

TEWKSBURY, D., RITTENBERG, J. Online news creation and consumption. Implications for modern democracies. London, Routledge, 2009.

TRAQUINA, Nelson. Teorias do Jornalismo – Volume I – Porque as notícias são como são. Florianópolis. Editora Insular, 2012.

SANTAELLA, Lucia. Nós 2. Intersubjetividade nas redes digitais. In: PRIMO, Alex, Org. Interações na Rede. Porto Alegre: Sulina, 2013. P.33-50.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

SODRÉ, Muniz. As Estratégias Sensíveis – Afeto, Mídia e Política. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.

WOLF, Mauro. Teoria da Comunicação. Lisboa: Presença, 2003

ZIELINSKI, Sigfried, Arqueologia da Mídia – Em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. São Paulo: Editora Annablume, 2002.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

“Eu-repórter”: em que se pode reconhecer a vigilância contemporânea?¹

Wilson Milani²

Universidade Federal do Rio de Janeiro

RESUMO

O artigo aborda a relação entre imagens amadoras, espaço urbano e retórica da vigilância. Para tanto, realiza uma análise do “Eu-repórter”, seção de webjornalismo colaborativo do jornal “O Globo”. Parte-se, aqui, dos seguintes questionamentos: em que medida as imagens amadoras presentes nas narrativas do ciberjornalismo participativo rearticulam a relação entre vigilância e espetáculo? Como a retórica da vigilância incita modos particulares de olhar e prestar atenção sobre a cidade? Assim, o artigo problematiza a “naturalização” da vigilância e a presença atual de fluxos de controle e prazer nas imagens amadoras. Mais adiante, é discutido o dispositivo de visibilidade contemporâneo em sua relação com os processos de subjetivação. Por fim, algumas hipóteses acerca do “Eu-repórter” são, provisoriamente, esboçadas.

ABSTRACT

The article discusses the relationship between amateur images, urban space and rhetoric of surveillance. By analyzing Eu-repórter ("I Reporter"), a collaborative web journalism section of O Globo newspaper, the following questions arise: to what extent the amateur images present in the narratives of cyberjournalism re-articulate the relationship between participatory surveillance and spectacle? How does the rhetoric of surveillance encourages private modes of seeing and watching the city? Thus, the article discusses the "naturalization" of surveillance and the current flows of control and pleasure present in amateur images. Further, the contemporary visibility device in their relationship with the processes of subjectivation are discussed. Finally, some hypotheses about Eu-repórter are provisionally outlined.

PALAVRAS-CHAVE: “Eu-repórter”. Imagens amadoras. Espaço urbano. Retórica da vigilância. Dispositivo de visibilidade contemporâneo.

¹ Trabalho apresentado no GT Cultura & Tecnologia do XI Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio.

² Mestrando em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-UFRJ). Bolsista CAPES. Orientadora: Fernanda Bruno. Graduado em Jornalismo e Publicidade e Propaganda pela Faculdade de Comunicação e Artes da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (FCA/PUC Minas). E-mail: wilsonmilani@gmail.com



1. APRESENTAÇÃO DO OBJETO

Este artigo se dedica a analisar o modo como as imagens amadoras presentes nas narrativas jornalísticas do webjornalismo participativo rearticulam a relação entre vigilância e espetáculo, na contemporaneidade. Como objeto de investigação, propõe-se o “Eu-repórter”, seção de jornalismo colaborativo da versão digital do jornal “O Globo”. Na cibercultura, a vigilância, segundo Bruno (2010b), se cruza com a participação, especialmente, em dois domínios: no fornecimento de dados e informações advindas da participação do usuário nas redes e tecnologias de comunicação, possibilitando, assim, a emergência de procedimentos de vigilância digital; e na transformação do usuário que produz conteúdo no ciberespaço em vigilante. O “Eu- repórter” se situa no segundo domínio, uma vez que incita o indivíduo ordinário a adotar um “olhar cidadão e vigilante” (BRUNO, 2010a) sobre a cidade, ajudando a conformar, desse modo, um “regime escópico e atencional” (BRUNO, 2010a; CRARY, 2004) no qual o propósito principal é flagrar e registrar possíveis fraturas na ordem social vigente.

As imagens amadoras presentes no “Eu-repórter”, produzidas, na maior parte dos casos, por celulares, câmeras fotográficas e filmadoras, não são, a princípio, imagens de vigilância, embora sejam portadoras dos efeitos e dos sentidos dessa prática social. Isso se explica pelo fato dessas imagens carregarem junto de si uma “estética do flagrante” (BRUNO, 2010a, p. 266) na qual predomina um olhar que mescla aspectos jornalísticos, policiais, voyeurísticos e libidinais. (BRUNO, 2010a). Há, no atual contexto de proliferação de tecnologias de informação e comunicação, um aumento significativo de olhares que são direcionados, cotidianamente, ao espaço urbano. Desse modo, como ficará mais claro adiante, a “estética do flagrante” parece regular a produção e a circulação de imagens amadoras acerca da cidade pela seção de jornalismo participativo do jornal “O Globo”.

No dia 18 de novembro de 2011, o “Eu-repórter” publicou uma matéria contendo orientações ao internauta que pretende enviar conteúdos colaborativos, por meio de fotos e/ou vídeos, ao site. O título do *post* é sintomático: “Eu-repórter: veja como transformar o



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

seu flagrante em notícia”. (JORNAL O GLOBO, 2011). O texto, por sua vez, é construído nos seguintes termos:

Aqui, é você quem faz a notícia. Essa é a regra do Eu-repórter, a seção de jornalismo participativo do GLOBO que abre um espaço exclusivo para o que faz diferença no seu dia a dia: de denúncias contra irregularidades no trânsito ao desvio de verbas destinadas a obras públicas, passando pelo metrô lotado (vale uma foto, hein?) e o preço do estacionamento do aeroporto que não para de subir (que tal clicar a plaquinha com os valores?). (...) É claro, o cotidiano não é feito só de problemas, e nós sabemos disso. Por isso, queremos também seu olhar sobre as boas notícias. (...) Participar do Eu-repórter é fácil, seja via computador ou celular. (...). (JORNAL O GLOBO, 2011).³

De modo geral, as imagens amadoras veiculadas pelo “Eu-repórter” mostram cenas banais do cotidiano urbano: lixos depositados em calçadas, carros estacionados em locais proibidos, placas de sinalização arrancadas, ônibus que circulam em condições precárias, alagamentos em determinados bairros, vazamentos de esgoto e detritos, buracos em ruas e avenidas etc. Percebe-se, portanto, a preponderância de imagens que visam flagrar e denunciar prováveis atos de abuso, irresponsabilidade e desrespeito que ocorrem, diariamente, nas cidades, embora exista, nas diretrizes produzidas pela equipe de jornalistas, o apelo para que o internauta envie também “boas notícias” ao jornal. Além das imagens, as narrativas jornalísticas do “Eu-repórter” contam com um texto responsável por relatar os acontecimentos. De acordo com Malini e Frossard (2008), o “Eu-repórter”, se comparado a outros portais de jornalismo participativo, tais como o “Yo, Periodista”, do “El País” e o “I Report”, da “CNN”, se notabiliza, no item “gênero da notícia”, pelo predomínio do uso de fotografias, o que, de algum modo, justifica sua escolha como objeto de investigação para esta análise.

Nesse sentido, a disseminação do “risco” (BRASIL, 2006, 2010), que encontra tanto no ciberespaço quanto na mídia de massa um terreno fértil para se legitimar, tem forjado, entre outras coisas, a existência de gestos atencionais e vigilantes que recaem sobre a

³ Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/eu-reporter/eu-reporter-veja-como-transformar-seu-flagrante-em-noticia-3214613>>. Acesso em: 16 set. 2013.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

cidade. O espaço urbano aparenta ser, na atualidade, o domínio privilegiado de uma vigilância naturalizada, distribuída e participativa. (BRUNO, 2010a, 2010b). Diante disso, o presente artigo tem como ponto de partida os seguintes questionamentos: em que medida as imagens amadoras presentes nas narrativas do ciberjornalismo participativo rearticulam a relação entre vigilância e espetáculo, na contemporaneidade? Como a retórica da vigilância incita modos particulares de olhar e prestar atenção sobre a cidade?

2. VIGILÂNCIA NO ESPAÇO URBANO: FLUXOS DE CONTROLE E PRAZER

A expansão substancial, ao longo dos últimos vinte e cinco anos (BOTELLO, 2010), dos dispositivos e procedimentos de vigilância tem demandado reflexões acerca de seus desdobramentos sociopolíticos, estéticos, subjetivos e comunicacionais. Isso porque a vigilância é uma prática imanente à dinâmica sociocultural da contemporaneidade e, em particular, à dinâmica urbana. (BRUNO, 2008b, 2010b). Trata-se, portanto, de considerar a vigilância como uma importante linha de força no que concerne às subjetividades, à visibilidade, à produção do espaço, aos regimes escópicos e atencionais, bem como aos processos culturais, políticos e comunicacionais vigentes. (BRUNO, 2010a, 2010b; FOUCAULT, 1983; DUARTE e FIRMINO, 2010).

De acordo com Bruno (2010a), os circuitos da vigilância se dividem, fundamentalmente, em dois: os circuitos fechados da vigilância e os circuitos abertos da vigilância amadora. O segundo tipo de circuito, foco da análise deste artigo, é constituído pelas imagens amadoras, plataformas de visualização do espaço urbano e sites de compartilhamento de imagens no ciberespaço. A autora se dedica, então, a problematizar dois processos presentes nas práticas de vigilância atuais, e que estão intimamente ligados ao “Eu-repórter”: a naturalização da vigilância como uma forma peculiar de “olhar e prestar atenção na cultura contemporânea” (BRUNO, 2010, p. 253) e a imbricação entre procedimentos de controle e inspeção e “fluxos de prazer” (BRUNO, 2010a, p. 253).

No que diz respeito à naturalização da vigilância, deve-se levar em consideração alguns aspectos que diferenciam a vigilância contemporânea da vigilância disciplinar. Na



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

modernidade, a vigilância, aponta Bruno (2010a), atuava como um instrumento determinante na conformação da ordem social, na produção de saber, na constituição e cumprimento de normas e regulamentos, bem como na instauração de relações de poder e no engendramento de subjetividades. Em tal contexto, o poder disciplinar penetrava nos corpos e almas dos indivíduos por meio de um mecanismo estruturado em torno de uma associação entre vigilância e visibilidade que buscava ser “(...) permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua ação”. (FOUCAULT, 1983, p. 166). Tratava-se, portanto, de um olhar vigilante e de um regime de visibilidade – isto é, modos de ver e ser visto (BRUNO, FIRMINO e KANASHIRO, 2010) – que instauravam “jogos de poder e verdade”. (FOUCAULT, 1983, 2012). A vigilância disciplinar, no entanto, estava limitada a ocorrer em circunstâncias espaciais, temporais e institucionais bem específicas. Havia, na modernidade, uma definição prévia dos indivíduos e grupos sociais – prisioneiros, operários, alunos, doentes etc. – sobre os quais recairia o olhar e a atenção vigilantes. (BRUNO, 2010a). Nos aparelhos disciplinares, os papéis desempenhados pelos vigias e vigiados, e, por consequência, a natureza das identidades individuais, assim como as hierarquias que deveriam ser respeitadas, estavam fixadas de antemão pela lógica das disciplinas. (BRUNO, 2010a).

Ao passo que, no contexto contemporâneo, a vigilância tem assumido certos contornos que indicam sua progressiva naturalização. Nesse sentido, Bruno (2008b) sublinha que a livre circulação de imagens de vigilância – oriundas de fontes diversas – que, atualmente, são capazes de romper as barreiras temporais, espaciais e institucionais responsáveis anteriormente por confiná-las, é uma das evidências desse processo de naturalização. A respeito dessas imagens, a autora afirma que:

Elas circulam nos mais diferentes domínios – segurança, consumo, entretenimento, arte, sociabilidade – e refletem a mistura e transformação recíproca tanto da vigilância quanto do espetáculo, a reordenação dos modos de ver e ser visto, a reorientação dos focos e práticas da atenção, o cruzamento das pulsões voyeurísticas e exibicionistas com as modulações do controle. (BRUNO, 2008b, p. 47).



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Além disso, nota-se um aumento substancial do número de dispositivos de vigilância em espaços públicos, semipúblicos e privados, o que, segundo Bruno (2010a), engendra um cenário no qual a diferenciação entre vigias e vigiados, ou antes, entre vítimas e suspeitos, se torna cada vez mais difícil de ser feita, já que o olhar e a atenção vigilantes são, em certo sentido, direcionados a todo e qualquer indivíduo. Aqui, a vigilância se mostra “naturalizada” e “distribuída”. (BRUNO, 2010a, 2010b). E, nesse aspecto, diferentemente da sociedade disciplinar, os indivíduos que percorrem as cidades “(...) não têm uma identidade individual nem coletiva que justifique a vigilância, e o acaso de transitarem num mesmo espaço inspecionado é o único fato que os une”. (BRUNO, 2010a, p. 263). Isso não quer dizer que as disciplinas desapareceram por completo com a emergência da “sociedade de controle” (DELEUZE, 1992), e sim ressaltar que, no limite, o controle representa um movimento de intensificação e generalização das disciplinas, na medida em que as barreiras físicas das instituições disciplinares foram superadas “(...) de forma que não há mais distinção entre fora e dentro”. (HARDT, 2000, p. 369).

Para além de ter se espalhado pela sociedade, fato que, em alguma medida, desloca a vigilância para lugares não necessariamente vinculados a aparatos de controle e poder, a naturalização dessa prática ocorre quando ela passa a ser, conforme mencionado anteriormente, uma das formas de “olhar e prestar atenção na cultura contemporânea”, fazendo parte, conseqüentemente, dos repertórios estético e cultural dos indivíduos. A vigilância, entretanto, não mobiliza apenas linhas de força relacionadas ao controle social. Ela desvela, em determinados casos, um circuito permeado por “fluxos de prazer, libido e desejo”. (BRUNO, 2010a). Nesse ponto, há uma sobreposição entre controle e prazer, poder e sociabilidade, inspeção e espetáculo nos dispositivos e imagens de vigilância.

Lembremos que a vigilância não é apenas herdeira da cinzenta maquinaria industrial disciplinar, da empoeirada burocracia estatal e das luzes esclarecidas do Iluminismo. A vigilância também herda as cores e os prazeres da cultura do espetáculo, que floresce junto com as cidades modernas. (BRUNO, 2010a, p. 256).



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Na contemporaneidade, a relação entre vigilância e espetáculo é ainda mais estreita. O número expressivo de *reality shows*, a exteriorização contínua e exacerbada do “eu” nas redes sociais digitais e a difusão de sites de compartilhamento de fotos e vídeos são, para Bruno (2010a), alguns exemplos de uma sociabilidade produzida a partir da associação entre vigilância, voyeurismo e exibicionismo. Não se pode perder de vista, contudo, que “(...) nesse movimento, tanto a vigilância quanto o espetáculo se encontram transformados e não cabem confortavelmente nos limites com os quais a modernidade os definiu”. (BRUNO, 2010a, p. 257). Nessa mesma chave de análise, Brasil (2010) ressalta que, uma vez constatado o enfraquecimento de determinados modos de se fazer ficção, a chamada “vida real” passou a ser convocada a “invadir” o domínio das imagens contemporâneas. Nas palavras do autor:

Dos reality shows aos flagrantes que povoam o telejornalismo, passando pelos vídeos caseiros na internet, estas são práticas audiovisuais que visam “simular um espetáculo que não mais simule” e que, por isso, fazem parte de “estratégias biopolíticas de legitimação, naturalização e desresponsabilização” (Feldman, 2008, p. 3). Faz-se da imagem o lugar de uma experiência aparentemente real e não mediada. (BRASIL, 2010, p. 192, grifos no original).

Na esfera dos circuitos abertos, câmeras de telefones celulares, máquinas fotográficas, filmadoras digitais e toda espécie de dispositivo móvel auxiliam na produção de um “regime escópico e atencional” acerca dos elementos que compõem o espaço urbano no qual é possível perceber “(...) uma atenção vigilante e a captura do flagrante”. (BRUNO, 2010a, p. 265). Regimes escópicos são, segundo Bruno (2008b), arranjos do ver e do ser visto tendo a vigilância como procedimento deliberado ou como efeito possível. Os regimes atencionais, por sua vez, consistem em formas de engendrar a atenção em contextos de vigilância. Nas práticas contemporâneas de vigilância, principalmente as que ocorrem no complexo e multifacetado espaço urbano, é possível perceber a presença desses dois regimes – escópico e atencional –, já que “[modos] de ver são também modos de prestar atenção, assim como vigiar envolve formas de focar e organizar o campo atencional tanto



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

de quem vê quanto de quem é visto”. (BRUNO, 2008b, p. 45). Nesse sentido, visão, atenção e vigilância são aspectos interligados, historicamente. (CRARY, 2012).

Conforme já dito, as imagens produzidas pelos dispositivos anteriormente mencionados – câmeras fotográficas, filmadoras e telefones celulares – não são, a priori, imagens de vigilância, entretanto, essas imagens carregam junto de si efeitos e sentidos potenciais dessa prática social. Isso porque há, como característica constituinte dessa produção imagética sobre a cidade, uma “estética do flagrante” (BRUNO, 2010a) que se alimenta, sobretudo, de “(...) um olhar amador que reúne aspectos simultaneamente policiais, libidinais e jornalísticos”. (BRUNO, 2010a, p. 266). Ainda a respeito da “estética do flagrante”, o que parece haver de singular na atualidade é o crescimento considerável desse fenômeno no espaço das cidades, bem como o “efeito de real” que as imagens amadoras produzidas a partir dessa lógica adquirem perante o observador. (BRUNO, 2010a). Sobre essa estética, que permeia não só as imagens do jornalismo digital colaborativo, mas também, e principalmente, aquelas que circulam em sites de compartilhamento e redes sociais digitais, Bruno (2010a, p. 266-67) afirma que

(...) a estética do flagrante é carregada de uma libido do instante cuja atenção recai sobre o inesperado e o incomum no fluxo mesmo da vida regular, ordinária e comum. O gozo do instante não é apenas o do clique e da captura do agora, já familiar desde a fotografia instantânea, mas também e talvez até principalmente, o da distribuição e divulgação imediatas, fazendo do instante capturado um instante partilhado, ubíquo, conectado. (...) O flagrante é carregado de um erotismo e um voyeurismo que se mesclam a uma atitude policial e/ou jornalística.

Por fim, é importante dizer que, no que diz respeito à relação que o observador de hoje estabelece com o espaço urbano, as tecnologias de informação e comunicação causaram, conforme apontam Duarte e Firmino (2010), um alargamento na capacidade de interação – pessoal e coletiva – dos indivíduos com o espaço urbano. Fala-se, a propósito, da existência de uma realidade ampliada na qual há, como o próprio nome sugere, uma ampliação da realidade por meio da interação entre espaço físico e espaço da informação. As espacialidades daí derivadas – físicas e informacionais – estão em contato recíproco por



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

intermédio das redes de comunicação. (DUARTE e FIRMINO, 2010). Tudo, portanto, parece estar ampliado: o espaço, as possibilidades de ver e ser visto, bem como as práticas de vigilância. E se, outrora, o observador assistia passivamente aos espetáculos proporcionados pelas cidades modernas, atualmente, ele é responsável por produzir e compartilhar instantaneamente “microespetáculos” nos quais os diversos elementos do espaço urbano são o foco principal da visibilidade.

Os ruídos das imagens amadoras indicam uma casualidade, uma urgência, um ar não intencional, improvisado e não retocado, que amplia o seu efeito de real e de vigilância. Além disso, a excitação do flagrante presente na imagem supõe um observador oculto, colocando o espectador na condição de voyeur. (BRUNO, 2010a, p. 269).

No que diz respeito à recepção junto ao espectador, o amadorismo que se revela na forma das imagens que compõem esses “microespetáculos” parece ser o elemento decisivo para que o “efeito de real” e o “efeito de vigilância” sejam alcançados.

3. DISPOSITIVO DE VISIBILIDADE E PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO

Para este artigo, o conceito de “dispositivo de visibilidade” é fundamental. Segundo Bruno (2010a), tal conceito é proveniente de outro, “dispositivo de sexualidade”, cunhado por Foucault (*apud* BRUNO, 2010a) para explicar o modo como a modernidade engajou a sexualidade dos indivíduos num “jogo de poder e verdade”. Nesse sentido, deve-se ressaltar a imbricação, no âmbito das sociedades disciplinares, entre dispositivo de visibilidade e subjetividade. Segundo Bruno (2004), “[as] instituições disciplinares, que encontram seu modelo ideal no Panóptico, são máquinas de ver que produzem modos de ser”. (BRUNO, 2004, p. 111). O dispositivo de visibilidade moderno produziu, então, uma subjetividade “interiorizada”, “profunda”, “autovigilante” e capaz, sobretudo, de assimilar e reproduzir as normas e regras vindas do exterior. (BRUNO, 2004). Ao tratar do dispositivo de visibilidade contemporâneo, Bruno (2010a, p. 258) acentua que:



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Os poderes, os saberes e os discursos que compõem o dispositivo de visibilidade engendram, sobretudo, efeitos de verdade e de realidade intimamente atrelados às imagens. As subjetividades, por sua vez, encontram-se cada vez mais exteriorizadas e investidas nos processos do ver e do ser visto, encontrando nas práticas de visibilidade meios de legitimação, reconhecimento e existência – as redes sociais, os reality shows, os fotologs, weblogs e webcams pessoais são ao mesmo tempo expressões e agentes desse processo.

Nessa mesma perspectiva, Brasil (2010) afirma que as atuais “formas de vida” são engendradas com o auxílio de dispositivos audiovisuais voltados para a exposição da vida pessoal. “Por meio da exposição da vida ordinária nos espetáculos de realidade, as formas de vida contemporâneas se criam, em grande medida, como performance”. (BRASIL, 2010, p. 191). Por conseguinte, diferentemente do período moderno, a subjetividade contemporânea é constituída no momento na qual é externada. Ou melhor, a subjetividade “(...) se forma enquanto se performa na imagem”. (BRASIL, 2010, p. 191, grifos no original). Segundo esse autor, a inscrição da vida ordinária no domínio midiático ultrapassa a simples “representação” e se configura como “experiência”, fazendo com que a imagem se torne um “espaço de performance”, para além, portanto, de apenas um “lugar de visibilidade”. (BRASIL, 2010, p. 192).

Sobre os regimes de visibilidade, Bruno (2004) esclarece, ainda, que existe, na contemporaneidade, a permanência de uma visibilidade cujo foco está direcionado ao indivíduo comum, tal como ocorria na modernidade. Nas sociedades disciplinares, “[o] olhar não mais incide naqueles que exercem o poder, mas naqueles sobre quem o poder é exercido. Sobre o indivíduo comum, ordinário, e ainda mais sobre aqueles que estão aquém do comum e mediano – o desviante, o anormal”. (BRUNO, 2004, p. 111). Atualmente, a presença cada vez mais constante, nos meios massivos de comunicação e na Internet, de programas de “caráter confessional e ‘realista’” (BRUNO, 2004, p. 115) parece ratificar essa concepção a respeito de uma visibilidade que recai sobre o indivíduo comum, embora o “espetáculo das celebridades” (BRUNO, 2004, p. 115) não tenha deixado de ser significativo. Da mesma maneira, as câmeras de videovigilância espalhadas pelos espaços públicos, semipúblicos e privados, a vigilância digital e seus bancos de dados e perfis



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

computacionais, assim como a exposição do “eu” nas redes sociais digitais, conformam um novo campo de visibilidade no qual o indivíduo ordinário assume centralidade. (BRUNO, 2004, 2008a).

4. “EU-REPÓRTER: EM QUE SE PODE RECONHECER A VIGILÂNCIA CONTEMPORÂNEA?”

De acordo com Malini (2008), os “canais de jornalismo cidadão” surgem a partir de um “impasse” vivenciado pelos meios de comunicação corporativos. O autor evidencia que os meios de comunicação de massa tradicionais tem se relacionado de forma contraditória com a cultura colaborativa – à qual o jornalismo digital participativo está atrelado – que emerge nas atuais tecnologias de informação e comunicação. Sob essa perspectiva, a colaboração em rede é vista, ao mesmo tempo, como uma oportunidade e uma ameaça pela chamada “grande mídia”. Oportunidade, na medida em que, por meio da interação com o indivíduo comum, o veículo de comunicação poderia criar “um espaço mais elástico de visibilidade e diálogo público” (MALINI, 2008, p. 93). Ameaça, pois a hegemonia em torno da produção da “opinião pública” e dos significados que são dados aos “fatos noticiosos” estaria, em alguma medida, sendo enfraquecida pela pluralidade de informações e conteúdos disponíveis no âmbito do ciberespaço.

Assim, as seções online de jornalismo participativo, entre as quais está o “Eu-repórter”, convidam o cidadão a enviar informações acerca de acontecimentos cotidianos que possam apresentar algum interesse social. De modo geral, essas seções jornalísticas não trazem matérias e/ou reportagens extensas e aprofundadas a respeito dos assuntos apurados. Há, conforme assinala Malini (2008), uma preponderância de relatos breves, constituídos a partir de recursos textuais e imagéticos, que dizem respeito, na maior parte dos casos, à vida local e urbana. O “Eu-repórter” se dedica a cobrir os fatos que se dão, especialmente, na cidade do Rio de Janeiro.

Nos discursos acadêmicos e midiáticos acerca do ciberespaço e das novas tecnologias de comunicação, tem-se alardeado, com frequência, a importância da



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

participação do indivíduo comum na produção e compartilhamento de informações, serviços e conteúdos, processo responsável, segundo essa perspectiva, por estabelecer novos princípios para a sociabilidade, a subjetividade e a comunicação contemporâneas. Não se pode perder de vista, entretanto, que a vigilância é parte constituinte dessa “comunicação distribuída” (ANTOUN, 2010, p. 142), tendo o jornalismo digital colaborativo como um de seus vários exemplos. Tanto é que ambientes, serviços e plataformas existentes na Internet, que dependem, sobretudo, da colaboração do usuário, apresentam, em suas engrenagens de funcionamento, mecanismos que possibilitam o monitoramento de dados e ações de indivíduos e/ou grupos sociais. (BRUNO, 2008a; ANTOUN, 2008).

Dito isso, parte-se da hipótese, inspirada, sobretudo, pelos trabalhos de Bruno (2008b, 2010a), de que as imagens amadoras presentes nas narrativas jornalísticas do “Eu-repórter” revelam, em maior ou menor grau, a existência de um olhar vigilante que objetiva capturar e registrar possíveis fissuras na ordem social instituída. Isso quer dizer uma forma de projetar o olhar sobre a cidade que tem na “lógica do flagrante”, na “postura cidadão”, no “comportamento detetivesco”, na denúncia de arbitrariedades e desvios e, notadamente, na retórica da vigilância, suas motivações mais evidentes. (BRUNO, 2008b, 2010a). O “Eu-repórter” aparenta se situar precisamente na fronteira entre a comunicação e a vigilância contemporâneas, ambas realizadas de modo distribuído e participativo. (ANTOUN, 2008, 2010; BRUNO, 2010b).

Aqui, a vigilância é menos um propósito deliberado e orquestrado que um “efeito secundário”, o que, de modo algum, enfraquece seu significado social. Ou ainda, a produção das imagens amadoras que abastece o “Eu-repórter” depende, essencialmente, de um sujeito observador que se assenta sobre o “(...) desejo de ver sem ser visto (...)” (BRUNO, 2010a, p. 268). Quanto à retórica da vigilância, parte-se da hipótese de que as imagens amadoras são, ao mesmo tempo, objeto e sujeito de sua construção, na contemporaneidade. Isto é, a produção de imagens amadoras sobre a cidade é encorajada pela retórica da vigilância, e essa retórica, por sua vez, é legitimada por tais imagens.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

REFERÊNCIAS

ANTOUN, Henrique. De uma teia à outra: a explosão do comum e o surgimento da vigilância participativa. In: ANTOUN, Henrique (org.). **Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

_____. Vigilância, comunicação e subjetividade na cibercultura. In: BRUNO, Fernanda; FIRMINO, Rodrigo; KANASHIRO, Marta (orgs.). **Vigilância e visibilidade: espaço, tecnologia e identificação**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

BOTELLO, Nelson Arteaga. Orquestração da vigilância eletrônica: uma experiência em CFTV no México. In: BRUNO, Fernanda; FIRMINO, Rodrigo; KANASHIRO, Marta (orgs.). **Vigilância e visibilidade: espaço, tecnologia e identificação**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

BRASIL, André. Sob o risco da estética. In: PINTO, Julio; SERELLE, Márcio (orgs.). **Interações midiáticas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

_____. **Formas de vida na imagem: da indeterminação à inconstância**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, 2010.

BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e comunicação**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, 2004.

_____. **Monitoramento, classificação e controle nos dispositivos de vigilância digital**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, 2008a.

_____. **Controle, flagrante e prazer: regimes escópicos e atencionais da vigilância nas cidades**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, 2008b.

_____. Circuitos da vigilância: controle, libido e estética. In: LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos Camargos; GUIMARÃES, César (orgs.). **Entre o sensível e o comunicacional**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010a.

_____. Mapas de crime: vigilância distribuída e participação na cultura contemporânea. In: BRUNO, Fernanda; FIRMINO, Rodrigo; KANASHIRO, Marta (orgs.). **Vigilância e visibilidade: espaço, tecnologia e identificação**. Porto Alegre: Sulina, 2010b.

BRUNO, Fernanda; FIRMINO, Rodrigo; KANASHIRO, Marta (orgs.). **Vigilância e visibilidade: espaço, tecnologia e identificação**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

_____. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DUARTE, Fábio; FIRMINO, Rodrigo. Espaço, visibilidade e tecnologias: (Re)caracterizando a experiência urbana. In: BRUNO, Fernanda; FIRMINO, Rodrigo; KANASHIRO, Marta (orgs.). **Vigilância e visibilidade: espaço, tecnologia e identificação**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: história da violência nas prisões**. São Paulo: Vozes, 1983.

_____. Uma estética da existência. In: **Ditos e escritos, volume V: ética, sexualidade, política**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 3ª edição, 2012.

HARDT, Michael. A sociedade mundial de controle. In: ALLIEZ, Éric (org.). **Gilles Deleuze: uma vida filosófica**. São Paulo: Editora 34, 2000.

JORNAL O GLOBO. **Eu-repórter: veja como transformar o seu flagrante em notícia**. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/eu-reporter/eu-reporter-veja-como-transformar-seu-flagrante-em-noticia-3214613>>. Acesso em: 16 set. 2013.

MALINI, Fábio. Modelos de colaboração nos meios sociais da internet: uma análise a partir dos portais de jornalismo participativo. In: ANTOUN, Henrique (org.). **Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

MALINI, Fábio; FROSSARD, Flávia. **Mídias cidadãs: um estudo comparativo da produção colaborativa dentro dos jornais online O Globo, El País e CNN**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 31, 2008, Natal. Anais... Natal, 2008. CD-Rom.



Convergência em revistas em formatos digitais: o caso dos 5Ps da Editora Abril¹

Callenciane Ferreira Leão²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

RESUMO

Este artigo observa a estratégica de conectividade e convergência a partir do caso da Editora Abril, que adotou recentemente a proposta dos 5Ps (pesquisa, pauta, produção, publicação e partilha) no contexto de revistas jornalísticas em formatos digitais. Para isso, relata-se a relação desses princípios com a era da comunicação digital e de mudanças na continuidade de existência das revistas, que se voltam cada vez mais para uma experiência de leitura imersiva, com recursos que tentam prender a atenção dos leitores diante do desenrolar hipertextual das narrativas. Esses princípios inauguram na editora uma forma de trabalhar mais atenta à formulação e distribuição de conteúdo com amparo de plataformas múltiplas, como redes sociais na Internet, em uma tentativa de auto-adequação nesses espaços, conforme podemos constatar.

ABSTRACT

This article notes the strategy of connectivity and convergence in the case of Editora Abril, which recently adopted the proposal of 5PS (research agenda, production, publishing, and sharing) in the context of news magazines in digital formats. For this, this study reports the relationship of these principles to the age of digital communication and changes in the continuity of existence of the magazines, which are turning increasingly to experience immersive reading with resources trying to hold the attention of readers on the hypertextual narratives unfold. These principles inaugurate the publisher a way to work closer to the formulation and distribution of content protection with multiple platforms such as social networking sites, in an attempt to self-adaptation in these spaces, as noted.

PALAVRAS-CHAVE: revista em formato digital; leitor imersivo; convergência

¹ Trabalho apresentado no GT Cultura e Tecnologia do XI Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio.

² Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS)



1. INTRODUÇÃO

A dinâmica de leitura que se percebe em revistas em ambiente digital é marcada por aspectos como convergência e interatividade. A própria compreensão acerca de revistas nesse contexto tem sido pensada para além de aspectos como ser colecionável e segmentada.

Assim, percebem-se práticas que marcam mudanças nas rotinas produtivas e, consequentemente, produtos finais com características do jornalismo de revista, mas associados a outros elementos. Justamente por se adequar a vários formatos e ter em suas versões finais marcas de rotinas produtivas diversas, o presente artigo se propõe a olhar para o caso recente da Editora Abril, que adotou os 5Ps (pesquisar, pautar, produzir, publicar, partilhar) como estratégia para se adequar e sobreviver nesse cenário de convergência e espalhamento de notícias.

Para isso, o artigo, que se propõe como um olhar inicial sobre esse tema, parte de questões sobre nomenclatura de revistas em formato digital e o leitor imersivo nesse cenário. Será levada em consideração, inclusive, a perspectiva de revista como processo comunicativo presente em formatos digitais diversos.

A seguir, aborda-se o caso da Editora Abril a partir da perspectiva de uma profissional importante nesse processo de mudanças relacionadas aos 5Ps. A técnica da entrevista individual em profundidade foi escolhida por ser considerada qualitativa e própria para explorar um assunto com coleta de informações sem deixar de lado a experiência do informante.

A entrevista aberta permitiu maior proximidade com o tema sobre convergência e mudanças na rotina produtiva da redação no cenário da convergência, conforme será detalhado mais adiante.



2. LEITURA DE REVISTAS EM FORMATO DIGITAL

As estratégias para trabalhar os conteúdos em dispositivos móveis, como as revistas em formatos digitais (DOURADO, 2013), reforçam a ideia de que o texto impresso sozinho parece não dar conta da atenção do leitor. Isso parte, sobretudo, a partir da importância do diálogo constante entre design, texto e fotografia, além do foco nos leitores, como vital para a existência da revista. (SCALZO, 2011)

Esses recursos já conhecidos da tradição de revistas impressas podem surgir associados a outros em ambiente digital, ampliando a capacidade da narrativa jornalística dessas revistas diante do cenário de convergência e conectividade. “Como resultado da interconexão entre plataformas, uma nova infraestrutura emergiu: um ecossistema de mídia conectiva com alguns largos e muitos pequenos participantes.”³ (DIJICK, 2013, p.4)

No caso em questão, percebe-se que o hipertexto é parte importante na conexão entre os conteúdos. Vannevar Bush foi um dos primeiros a abordar esse assunto, assim como Theodore Nelson, que por sua vez tratou do hipertexto como conexão entre as informações por meio de links, acessáveis a partir de qualquer ponto. (RIBEIRO, 2006)

Para Landow (1995), outro pioneiro nesses estudos, a interconexão entre os textos e entre textos e imagens comporiam o hipertexto, ou a hipermídia. Outro teórico, Pierre Lévy (1993) abordava o hipertexto como algo inerente ao funcionamento da mente humana, composto por nós ligados por conexões, que poderiam ser desde palavras e imagens até arquivos de som.

No que concerne à “volatilidade” dessa leitura, é importante perceber que esse fenômeno é anterior aos dispositivos móveis, pois já dava sinais de atividade entre os séculos XIX e XX. Nesse período, a preocupação com a vivência mostrava-se cada vez maior do que com a memória, por exemplo, e como o consumo influenciava o olhar em

³ Tradução da autora. “As a result of the interconnection of platforms, a new infrastructure emerged: an ecosystem of connective media with a few large and many small players”.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

relação às novidades de mercado, como itens de decoração e vestuário e, consequentemente, livros, jornais e revistas. O crescimento de referências visuais como cinema, fotografia, vídeos e até holografias foram desafiando o texto impresso, que perde na contemporaneidade, de certa forma, a predominância que vinha exercendo especialmente depois da invenção de Gutenberg, entre os séculos XV e XIX. (SANTAELLA, 2007)

Assim, enquanto o leitor contemplativo, que durante a Idade Média central descobriu a leitura como gesto do olho e, portanto, seguiu num processo mais rápido e íntimo de contato com os textos impressos, o leitor movente viveu o contexto da velocidade no desenvolvimento urbano, com as estações ferroviárias, a eletricidade, os meios de comunicação, como telégrafo e telefone, a produção industrial, e o treino do olhar cinematográfico. O leitor imersivo, por sua vez, vive outro momento, especialmente no início do século XXI, e lida com mudanças sensoriais, perceptivas, cognitivas e, sobretudo, de sensibilidade. (SANTAELLA, 2009)

Na imersão, em meio a tantos links, contaria a característica de que o meio tenderia a ser como transparente, permitindo ao leitor uma experiência mais real, mais profunda. (BOLTER; GRUSIN, 2004) E o leitor imersivo se encaixa como foco das revistas em formato digital, apesar das iniciativas insipientes nessa área, pois está diante de revistas que lidam com hipertextos para contar fatos jornalísticos associados com recursos multimídia. Mas quais estratégias de leitura tornam o contato com o conteúdo de revistas digitais mais interessantes nesse contexto de conectividade e convergência?

Primeiro, deve-se levar em consideração que o processo de digitalização das revistas foi em si um desafio. Em seguida, é válido levar em conta que as matérias produzidas para suporte digital ainda encontram limitações inerentes a questões técnicas, apesar das facilidades disponíveis atualmente.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

As revistas impressas, que passaram a ter textos acompanhados de fotografias, caricaturas ou gráficos, cada vez mais dinâmicos e criativos no início do século XX, encolheram em relação à circulação no mercado editorial principalmente em 2013⁴.

Mas características de revistas como linguagem direcionada a um público segmentado e vínculos emocionais de interface com os leitores, aos poucos ganham outra tônica com a chegada dos suportes digitais, gerando revistas distribuídas em artefatos como o CD-ROM, a exemplo da Neo Interativa, primeiro caso brasileiro de tentativa de publicação nesse formato entre 1994 e 1998. (PERNISA JUNIOR; ALVES, 2010)

Apesar das complicações técnicas, como a baixa velocidade de conexão da internet que limitou a estruturação de produções jornalísticas nesse meio durante alguns anos, em especial entre a última década do século XX e a primeira década do século XXI, essas barreiras aos poucos são superadas.

Isso ocorreu devido à popularização de formas de transmissão, como uso de fibra ótica e cabos que, conseqüentemente, permitem avanços como o desenvolvimento de produtos em redes digitais (PERNISA JUNIOR; ALVES, 2010). Além disso, o desenvolvimento de tecnologia que permite incluir o vídeo nas páginas sem sobrecarregá-las, como o uso de *link* e *streamings*, tornando o carregamento de vídeos mais leve para a leitura na revista em ambiente digital.

Assim, a construção das histórias apropriou-se, aos poucos, de mais recursos, como galerias múltiplas de fotos ou faixas de áudio, na tentativa de ir além da experiência que tínhamos com as versões impressas ao “criar uma teia de narrativas e explicá-las posteriormente em interpretações hipermediáticas.” (FERRARI, 2012)

A partir disso, o leitor imersivo segue diante de fluxos sequenciais de textos em tela e tem “liberdade” para escolher nexos. Essa liberdade aqui pode ser compreendida dentro das condições de interação da leitura, enquanto esse leitor “navega em telas, programa num

⁴ No caso da Editora Abril, foram encerrados os títulos Gloss, Lola, Bravo! e Alfa. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2013/08/1320324-editora-abril-vai-fechar-4-revistas-um-portal-edemitir-150-pessoas.shtml>>. Acesso em 28 set. 2014



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles”. (SANTAELLA, 2009, p.33)

Essa transformação pela qual o texto passa, coexistindo com recursos cada vez mais dinâmicos para “leituras polifônicas”, marca o contexto das linguagens líquidas e leitura numa era de mobilidade, através da linguagem hipermídia. (SANTAELLA, 2009)

3. CONECTIVIDADE, CONVERGÊNCIA E INFRAESTRUTURA

A Web 2.0, enquanto “infraestrutura funcional”, contribui para que os usuários vivenciem cada vez mais suas atividades cotidianas em ambientes online. Mesmo que inicialmente alguns serviços tenham surgido em função de troca de conteúdo entre amigos, já se percebe que se ampliou para outros usos. (DIJICK, 2013)

Essa infraestrutura contribui inclusive como referência para pensarmos sobre as mudanças nos hábitos de leitura e nas dinâmicas dos centros urbanos. Nas “cidades globais”, a maioria das pessoas está conectada e move-se, inclusive, mais rápido pelos centros urbanos, pode improvisar e mudar rumos a partir do que conversa e de como se informa ao longo dia. (IGARZA, 2009)

Não se deve subestimar, portanto, o potencial dessa conectividade, tão importante para a “cultura urbana”. No caso da Editora Abril, uma parte considerável das revistas não se encerra nas publicações impressas, especialmente os considerados “títulos femininos”, trabalhando-se a socialidade das pautas entre os leitores.

É uma falácia comum, no entanto, pensar as plataformas meramente como atividades facilitadoras de atividades de *networking*; em vez disso, a construção de plataformas e práticas sociais é mutuamente constitutiva. Socialidade e criatividade



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

acontecem enquanto pessoas estão ocupadas vivendo suas vidas. (DIJICK, 2013, p.6)⁵

O impacto dessas tecnologias nas indústrias da mídia, conforme observa Chris Anderson (2006) em relação à influência da Web e a uma variedade relevante de produtos surgidos em mercados de nicho com custos bastante inferiores aos de produtos *hits*, que nossas cultura e economia seguem “avançando em direção a uma grande quantidade de nichos na parte inferior ou na cauda da curva da demanda.” (ANDERSON, 2006, p.50)

Esse, conforme também apontam Curran, Fenton e Freedman (2012), é um fenômeno que está fazendo companhias de música, jornais e revistas repensarem estratégias de sobrevivência enquanto passam pela experiência traumática de ver receitas e vendas caírem em face à competitividade com os rivais *online*. Mas, como lembra Igarza (2009), atualmente é impossível competir sem conectividade. E, nessa conectividade, também influi a ação dos leitores no processo de compartilhar conteúdos. “Se não se espalha, morre.”⁶ (JENKINS; FORD; GREEN, 2013, p.1)

Observa-se, ainda, que aspectos de comunicação de massa (com potencial de atingir muitas pessoas) e de auto-comunicação de massa (auto-direcionada) tendem a coexistir, complementar-se, ocorrer em hipertextos digitais mesmo nesse contexto. “Ainda, para esta convergência ter ocorrido, um número crítico de transformações tiveram que ter lugar em cada uma das dimensões do processo de comunicação.” (CASTELLS, 2009, p.55)

Sobre essa convergência, leva-se em consideração o fenômeno como um processo que vai além da simples distribuição do conteúdo em múltiplas plataformas, conforme aponta Jenkins (2009):

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro do cérebro dos consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. Cada um de nós constrói a

⁵ Tradução da autora. “It is a common fallacy, though, to think of platforms as merely facilitating networking activities; instead, the construction of platforms and social practices is mutually constitutive. Sociality and creativity happen while people are busy living their lives.”

⁶ Tradução da autora. “If it doesn’t spread, it’s dead”.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2009, p.30)

Ainda segundo o autor:

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Lembrem-se disto: a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final. (JENKINS, 2009, p.43)

Embora Jenkins refira-se ao termo “consumidores”, ressalta-se que aqui a consideração em relação a público como mais adequado. E mesmo que a televisão ainda seja o meio de massa dominante, não “assistimos” a Internet como o fazemos com a televisão. “Na prática, os usuários de Internet (...) vivem com a Internet.” (CASTELLS, 2009, p.64)

E é justamente por conviverem com a Internet, que meios como as revistas tentam reinventar as formas de chegar a esses usuários. “Novas práticas jornalísticas dependem de tecnologias e da renovação de conceitos.” (DOURADO, 2013, p.147).

Esse tipo de comunicação, conforme aponta Recuero (2009, p.146-147), “amplificou a capacidade de conexão, permitindo que redes fossem criadas e expressas nesses espaços: as redes mediadas pelo computador. (...) Essas redes conectam não apenas computadores, mas pessoas.”

E tais redes revelam indícios de dinâmicas que vão além do que ocorre nesses espaços. Conforme observa Martino (2014), a partir dos dispositivos portáteis como *tablets* e celulares, o mundo *offline* e o mundo *online* se complementam, coexistem de forma mais próximas. As discussões que ocorrem em um mundo influem em decisões no outro e vice-versa. “O poder de mobilização exponencial das redes sociais se torna um fator relevante para se pensar elementos da vida fora da internet.” (MARTINO, 2014, p.58)



4. OS 5PS DA EDITORA ABRIL E O NOVO PUBLICADOR

As revistas no cenário de plataformas Web 2.0 incorporam-se a uma “web mais social”. (DIJICK, 2013) Segundo a perspectiva da editora e pesquisadora Dra. Daniela Bertocchi⁷, as mudanças recentes que ocorreram na Editora Abril parecem ir ao encontro desse caminho, especialmente pela estratégia dos 5P (pesquisar, pautar, produzir, publicar, partilhar).

Parte dessas mudanças em relação às revistas, segundo Bertocchi (2014), está relacionada a uma forma recém-implantada de pensar que envolve a cadeia produtiva de pautas encabeçada pelo portal M de Mulher⁸, da própria editora, com um grupo que pensa os 5Ps. Lembrando que pesquisa e partilha são pontos recentes nesse processo. Eles são os que mais chamam atenção nesse momento pelas alterações de ponta na cadeia produtiva.

Essa iniciativa, conforme explica a entrevistada, faz parte de um conjunto de ações feitas desde a década de 1990 relacionadas a camadas informativas de contextualização. Mas em relação aos 5Ps é um projeto recente na editora, e o sistema utilizado para colocar isso em prática é o OPA!, com tecnologia customizada a partir do Drupal⁹, referência do Huffington Post, considerado estado da arte em publicador. (BERTOCCHI, 2014)

Ao todo, a editora conta com três publicadores, sendo um deles mais antigo, da década de 1990, um feito na própria editora e esse mais recente. A ideia do OPA!, a priori,

⁷ Daniela Bertocchi é professora, jornalista e doutora em Ciências da Comunicação pela ECA-USP, além de integrar a equipe de Pesquisa e Desenvolvimento da Editora Abril. Em entrevista presencial cedida à autora desse artigo, explicou algumas mudanças que ocorreram na Editora ao longo de 2014 e como isso pode mudar o processo de narrar fatos jornalísticos de algumas revistas da editora. O artigo conta com essa fonte como relevante por estar envolvida no processo de prática com os 5Ps e pelo artigo ser um olhar inicial acerca do caso.

⁸ Disponível em: <<http://mdemulher.abril.com.br/>>. Acesso em 28 set. 2014

⁹ O Drupal, conforme explicado ao longo da entrevista, é um gerenciador de conteúdo de código aberto, livre, também conhecido como Sistema Gerenciador de Conteúdo (CMS), que tenta simplificar o processo de publicação. É similar ao WordPress, mas com a vantagem de ter escalabilidade. Através dele, pode-se criar e organizar o material com tarefas administráveis por usuários, pois o sistema atua por módulos e faz uso de temas



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

é que a experiência do usuário seja diferente a partir de recursos de design e arquitetura de informação. E, nesse contexto de experiência para o usuário, podemos recuperar a ideia do leitor imersivo como proposta para essas iniciativas das revistas em ambiente digital, além do espalhamento em redes, a convergência entre os meios e a forma de pensá-los e a conectividade entre leitores e revistas.

4.1 Pesquisar

O próprio modelo de negócios online demanda esse despertar para essa forma de avaliar a circulação em outros espaços. Dessa forma, tentam encontrar tendências através da pesquisa de material para pautas a partir de recursos da própria Web. No caso da Editora Abril, a pesquisa passa a incluir recursos como Google Analytics, redes sociais na Internet e *trending toppics*, “para encontrar o *top of the day*, o que está acontecendo mas a gente não ta vendo mas tem um interesse ali”. (BERTOCCHI, 2014)

4.2 Pautar

A partir da pesquisa, com material coletado especialmente em redes sociais na Internet, ocorre o momento de pautar, que também já se inicia com o olhar atento às formas de circulação. Através do publicador, por exemplo, a editora pretende estimular o jornalista a produzir e pensar para uma variedade de plataformas, como Twitter, Facebook e Youtube. Bertocchi está entre as pessoas que lideram esse projeto:

Nesse sistema publicador a gente já consegue, nesse formulário de notícia, dizer como isso vai para *mobile*, para Facebook. O próprio repórter faz como ele quer que isso apareça na tela pequena ou grande. Como vai ser a comunicação daquele conteúdo que ele tá fazendo no Twitter. Não importa se você é da revista (impressa) ou do digital, você é um jornalista e



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

vai ter tecnologia pra poder fazer isso, nem que seja publicar um alerta, um texto curto. (BERTOCCHI, 2014)¹⁰

4.3 Produzir e Publicar

Com esse sistema, a ideia é que haja um autor e um editor a cada entrada de conteúdo, e essa personalização dos textos é explicada da seguinte forma:

A gente sabe que as pessoas seguem pessoas, as pessoas lêem pessoas, então é uma mudança de paradigma grande aqui pra dentro porque vai acabar essa história de assinar 'Da Redação', e aí você clica no nome da pessoa e não é o email dessa pessoa, é tudo o que ela já escreveu e você tem como acompanhar, seguir e até partilhar. (BERTOCCHI, 2014)

Assim, o material produzido é pensado para publicação em múltiplas plataformas, num processo refinado de fazer jornalístico atento a aspectos como ubiquidade, velocidade, simultaneidade.

4.4 Partilhar

A partilha representa a continuidade do processo de publicação. Uma espécie de *loop* de onde o conteúdo poderá ressurgir resignificado, acrescido de mais informações que podem depois engrenar novas pautas. Mas, para que processos como esse não sejam apenas dizer mais do mesmo, com a transposição de notícias prontas do impresso para espaços como Facebook e Youtube, faz-se necessário pensar se e como esse processo tende a reconfigurar o fazer jornalístico de revista nesses ambientes. A elaboração de *tags*, por exemplo, contará com um vocabulário previamente pensado para cada caso, entre outros aspectos:

¹⁰

BERTOCCHI, Daniela. Entrevista [set. 2014]. Entrevistadora: C. Leão. São Paulo, 2014.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

O que a gente não quer é que seja só uma transmissão, tipo o mesmo título da notícia é o mesmo título que tá no Facebook, no Twitter ou no Instagram, ou o mesmo texto, a mesma página. Não é isso, não é esse automatismo que gente quer porque não faz sentido. São espaços digitais diferentes, e a gente está num outro contexto, um outro ambiente com uma outra lógica. (BERTOCCHI, 2014)

A partilha, portanto, pensada como parte desses 5Ps pode também ser vista, nesse momento, como parte de outra lógica que não é apenas institucional, mas permite que os próprios leitores dêem seguimento com lógicas próprias, num híbrido. Isso já é uma realidade e está “(...) remodelando o cenário da mídia”¹¹. (JENKINS; FORD; GREEN, 2013, p.2)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o caso descrito, percebe-se como o processo de elaboração de pautas começa a ser reconfigurado desde a etapa de pesquisa até a partilha nas revistas agrupadas no M de Mulher, a exemplo dos títulos Cláudia, Elle e Nova. Em tese, a própria produção também passa por uma adequação de material apurado para uma melhor distribuição em redes, que contribuem para o espalhamento enquanto forma de sobrevivência, conforme ressaltado por Jenkins, Ford e Green (2013), e como forma de competição pela conectividade, conforme apontado por Igarza (2009).

A repercussão dessas pautas no debate dos leitores na Internet tende a ganhar dimensões diversas da que se restringia ao impresso, repercutindo teoricamente de forma mais rápida como *feedback* para a equipe de redação a partir do que essa mesma equipe confere em redes sociais na Internet.

¹¹

Tradução da autora. “(...) are reshaping the media landscape itself.”



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

O projeto, tanto dos 5Ps quanto do publicador, representa uma fase da editora cada vez mais próxima aos leitores em redes sociais na Internet e tenta vencer desafios próprios da rotina produtiva nesse cenário de convergência e conectividade. O jornalista de revista não pensa apenas em páginas planas e estáticas. Agora lida com outros sentidos e outras formas de partilhar a informação. São práticas sendo renovadas no campo das revistas em associação a mudanças tecnológicas, conforme destacado por Dourado (2013).

A preocupação em trabalhar a partilha das pautas serve ainda de objeto de reflexão em relação a próximas pautas, sobretudo para que não sejam “mais do mesmo”, mas que possa servir de ponto para aprofundamento e melhore a qualidade da cobertura jornalística de revista. Talvez isso constitua uma característica de constituição na reformulação das próprias revistas. Mas ainda é preciso observar a longo prazo como se dará.

Esse ideal de “partilha”, portanto, parece apontar para um caminho em que o leitor ganha uma relevância em ambientes digitais sobre conteúdos abordados não só no produto impresso mas em todos os outros Ps abordados pelo sistema da editora.

Produtores de conteúdo e profissionais de marketing estão acordando para essa realidade. Mas é importante olhar criticamente para essa participação, até que ponto de fato esse leitor pode interferir nesse processo. E como o que esse leitor diz influi no início do processo, em relação à pesquisa.

A dificuldade do mercado em participar dessa dinâmica se deve, entre outras questões, a barreiras tecnológicas, que aos poucos são superadas. Mas a partilha do conteúdo reserva desafios que vão além dessas barreiras, fazendo-nos pensar sobre o impacto dessas tecnologias na construção de narrativas jornalísticas, o papel do leitor nessa lógica híbrida e como a formação dos profissionais deve estar atenta a aspectos como esse para que eles saibam lidar com criatividade diante desse cenário de publicadores e usos de plataformas diversas para contar fatos jornalísticos.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BENETTI, Marcia. Revista e jornalismo: conceitos e particularidades. In: TAVARES, Frederico de Mello B.; SCHWAAB, Reges. (Org.) **A revista e seu jornalismo**. Porto Alegre: Penso, 2013. P.44-57.

BOLTER, Jay D; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. USA: MIT Press, 2004.

CASTELLS, Manuel. **Communication Power**. New York: Oxford University Press, 2009.

CUNHA, Rodrigo do Espírito Santo da. **Revistas no cenário da mobilidade**: a interface das edições digitais para tablets. 2011. 150f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) — Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/5959/1/Rodrigo%20Cunha.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2013.

CURRAN, James; FENTON, Natalie; FREEDMAN, Des. **Misunderstanding the Internet**. New York: Routledge, 2012.

DIJCK, José van. **The culture of connectivity**: a critical history of social media. New York: Oxford University Press, 2013.

DOURADO, Tatiana Maria Silva Galvão. **Revistas em formatos digitais**: modelos e novas práticas jornalísticas. Tese (Doutorado) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. (Org.) **Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2012.

FERRARI, Pollyana. (Org.) **Hipertexto, hipermídia**: as novas ferramentas da comunicação digital - 2ª ed. - São Paulo: Contexto, 2012.

IGAZA, Roberto. **Burbujas de ocio**: nuevas formas de consumo cultural. Buenos Aires: La Crujía, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable media**: creating a value and meaning in a networked culture. New York: New York University Press, 2013.

LANDOW, George P. **Hipertexto**: la convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós, 1995.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: 34, 1993.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

MARTINO, Luis Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

NATANSOHN, Graciela (Org.). **Jornalismo de revista em redes digitais**. Salvador: Edufba, 2013.

PERNISA JÚNIOR, Carlos; ALVES, Wandecley. **Comunicação Digital**: jornalismo, narrativas, estéticas. Rio de Janeiro: Mauad, 2010.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RIBEIRO, Ana Elisa. Trabalho apresentado no GT. **Hipertexto**: que texto é esse?. XI Simpósio Nacional de Letras e Linguística e I Simpósio Internacional de Letras e Linguística, Uberlândia, nov. 2006

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SCALZO, Marília. **Jornalismo de revista**. 4ª Ed. São Paulo: Contexto, 2011.

SOUZA, Marcelo Freire Pereira. **Revistas Jornalísticas para Tablet**: Uma análise comparativa entre os modelos convergente e nativo digital. 2013. Tese (Doutorado) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Ebook, um produto da cultura digital:
o início de uma transformação para indústria do livro¹

Carmem Prata²
Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

Resumo

O desenvolvimento atual das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) abre um leque de questões para o entendimento das indústrias culturais em uma perspectiva contemporânea. As inovações promovem a emergência de novos modelos e afetam consideravelmente a produção, a distribuição e o consumo cultural. Este trabalho tem o objetivo de pensar o ebook como produto da cultura digital, elemento de uma transformação que principia para a indústria editorial. Com esse propósito revisa a história da Internet e a origem de uma cultura digital.

Palavras-chave: 1. Comunicação. 2. Indústrias Culturais; 3. Ebook

Abstract

The current development Technology of Information and Communication (TIC) opens a range of issues to understanding cultural industries in a contemporary perspective. Innovation promotes the emergence of new business models and affect significantly production, distribution and cultural consumption. This paper aims to think the ebook as a product of digital culture, part of a transformation that begins for the publishing industry. For this purpose, he history of the Internet and the rise of digital culture.

Keywords: 1. Communication; 2. Cultural Industries; 3 Ebook

¹ Trabalho apresentado no GT2 – Cultura & Tecnologia, do XI Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio.

² Mestranda do PPGCOM-UERJ. Integrante dos grupo Livros e Cultura Letrada, do laboratório de Pesquisas em Tecnologias de Comunicação, Cultura e Subjetividade (Lets). Graduada em Jornalismo pela FACHA, com MBA em Gestão e Economia de Bens Culturais pela FGV-SP. E-mail: cprata6@gmail.com.



Introdução

Este artigo tem o objetivo de pensar o e-book como elemento de uma cultura digital ou cibercultura (LÉVY, 1999; LEMOS, 2007; SAVAZONI & COHN, 2009), produto de uma transformação ainda em curso na indústria editorial. Como o fazer editorial envolve todo o trabalho de tornar disponível ao leitor conteúdos que, tradicionalmente, são oferecidos por meio impresso: jornais, revistas, livros, entre outros produtos que experimentam as tecnologias digitais e a comunicação móvel, este trabalho faz um recorte e limita-se ao segmento do livro.

A abordagem, com o propósito descrito, revisa a história da Internet e a formação de uma cultura na sua origem. A Internet é apresentada, conjugando-se inventos e personagens relacionados ao desenvolvimento de sua estrutura inicial e às inovações geradas pelo seu uso, evidenciando que a tecnologia nada mais é do que o resultado de pesquisas com motivações econômicas, sociais, políticas e culturais.

A seguir, a cultura é vista dentro de seu processo de digitalização, buscando as bases para essa transformação percebida na indústria editorial do livro. Cumpre-se, também, recontar a história do livro, em uma análise da escrita e das suas condições de possibilidades em diferentes suportes desde a sua origem.

Este artigo é o ponto de partida no sentido de redefinir um projeto de pesquisa apresentado no processo seletivo para o mestrado (2014), em Tecnologias de Comunicação e Cultura, na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Como pesquisa acadêmica, em fase inicial, limita-se a uma breve historiografia da Internet e da escrita.

A pesquisa buscará entender o lugar do livro, as formas de organização da informação e da construção do conhecimento na sociedade atual. Trata-se de olhar as questões contemporâneas do livro. Qual o lugar do livro diante das novas mídias? De que maneira os recursos digitais podem promover ou ampliar as potencialidades do livro?

Elegemos a “Coleção Ditadura”, do jornalista Elio Gaspari, para a realização de uma análise comparativa entre o texto impresso e o texto digital. Lançados entre 2002 e



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

2004: “A ditadura envergonhada” (2002), “A ditadura escancarada” (2002), “A ditadura derrotada” (2003) e “A ditadura encurralada” (2004); os quatro volumes ganharam edições atualizadas, agora publicadas pela editora Intrínseca, além de suas respectivas versões digitais (2014).

A obra foi selecionada em uma pesquisa prévia exploratória, pelas possibilidades que oferece para a tarefa de analisar a transposição do livro impresso para o livro digital, não apenas como uma mera reprodução do impresso, mas com o uso de recursos digitais que possam promover interação de objetos digitais e representar novas experiências do texto.

Uma breve história da Internet

A história da Internet é reproduzida nos mais diversos estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), cujos desdobramentos são abordados por diferentes campos do conhecimento. Mesmo correndo o risco de ser redundante, é necessário percorrer alguns dos acontecimentos que convergiram para esse advento. Não apenas para reconhecimento dos fatos, mas para uma reflexão crítica sobre sua origem, seu desenvolvimento e, mais à frente, a sua prática atual.

Na conjugação dos inventos e personagens relacionados ao desenvolvimento da estrutura inicial da Internet e às inovações geradas pelo seu uso, essa história é narrada, via de regra, a partir da criação da Arpanet, a primeira rede de comunicação por computadores. Inicialmente, a Internet avançou em universidades e instituições de pesquisa. Em um primeiro momento, de uso essencialmente acadêmico, a comunicação era estabelecida através de um monitor monocromático, de fundo escuro, com letras verdes e brilhantes. Cerca de 20 anos depois, com a invenção da Web, as redes ganharam popularidade, tornando-se hoje quase onipresentes.

Entretanto, as ideias que deram origem a essa tecnologia foram expressas por cientistas e tecnólogos da computação, alguns anos antes da construção da Arpanet, na *Advanced Research Projects Agency* (ARPA), agência do Departamento de Defesa dos Estados



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Unidos, criada em 1958 para realização de pesquisas avançadas, que pudessem responder à supremacia tecnológica da então União Soviética, alcançada com o lançamento do Sputnik I, em 1957. O desenvolvimento da computação interativa ganhou impulso em 1962, no *Information Processing Techniques Office* (IPTO), um departamento da ARPA, liderado inicialmente por Joseph Licklider, pesquisador vindo do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), que propagava a sua concepção de uma rede global de comunicação, referida por ele como uma rede intergaláctica.

Sucessores de Joseph Licklider deram sequência ao projeto de construção de uma rede para uso dos pesquisadores, a Arpanet. A primeira transmissão realizada com sucesso aconteceu em outubro de 1969. Os dados percorreram quatro nós (redes de computadores): na Universidade da Califórnia (UCLA), em Los Angeles e em Santa Barbara, na Universidade de Utah e no *Stanford Research Institute* (SRI).

Ao ser estabelecido um protocolo padrão de transmissão, outras redes foram desenvolvidas por universidades, centros de pesquisa e governos nos anos seguintes. Foi quando o Departamento de Defesa dos Estados Unidos, preocupado com a segurança das informações, criou uma rede de uso militar exclusivo, a Milnet (1983). A Arpanet torna-se a ARPA-Internet, dedicada exclusivamente à pesquisa acadêmica.

Word Wide Web – a teia do tamanho do mundo

Entre outras figuras pioneiras da Internet, o nome de Theodor Nelson é citado como exemplo da presença de uma contracultura naquele ambiente. Ele foi o primeiro a usar o termo hipertexto em seu manifesto “*Computer Literary Machine*” (1963). Com base nesse conceito, desenvolveu seu mais conhecido e polêmico projeto, “Xanadu”, um sistema colaborativo, que criaria uma biblioteca universal de artes e humanidades. Mas, como ele



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

mesmo declara em entrevista publicada anos depois, esse foi um de seus “projetos inacabados”³.

A origem do conceito de hipertexto, contudo, é atribuída a um artigo intitulado “*As we may think*”, escrito por Vannevar Bush⁴, em 1945. Em uma crítica aos modelos de indexação, de classificação hierárquica, oposto ao modelo associativo próprio do pensamento, o cientista americano propõe um dispositivo inspirado na extensão da memória humana, o sistema *Memex (Memory Extender)*, mas foi Theodor Nelson quem primeiro usou o termo. (LÉVY, 1993, p. 28-29).

Outras definições descrevem o hipertexto como “[...] um tipo de programa para a organização de conhecimentos ou dados, ou a aquisição de informações e a comunicação”. Tecnicamente, hipertexto é o texto que contém hiperlinks (conexões) para outros arquivos de dados. Os hiperlinks estão associados a palavras, expressões ou até mesmo frases que permitem o deslocamento da leitura para partes determinadas. (Ibidem, p.33).

Em 1989, o físico inglês Timothy Berners-Lee apresentou ao Centre Européen pour Recherche Nucléaire (CERN) um esquema de gerenciamento de informações em ambiente de rede⁵. Baseado no conceito de hipertexto, ele desenvolveu o *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) ou protocolo de transferência de hipertextos, um sistema para organização e distribuição de documentos, que também ganhou o recurso de identificação de páginas conhecido hoje como *Uniform Resource Locator* (URL).

Em 1990, Berners-Lee acrescentou ao sistema um programa em *Hypertext Markup Language* (HTML), linguagem para a edição dos documentos. A esse conjunto de ferramentas ele deu o nome de World Wide Web (Web). Optando por não patentear o invento⁶, compartilhou os padrões técnicos com os demais cientistas, de forma que:

³ Fonte: Wolf, G. "The Curse of Xanadu", revista Wired, junho de 1995. Disponível em http://www.wired.com/wired/archive/3.06/xanadu_pr.html - Acesso em 08/10/2014.

⁴ Quando escreveu o artigo, Vannevar Bush já era um matemático e físico renomado. Político de relações com o governo e com a comunidade científica norte-americana, Bush ajudou na criação de organizações como a National Science Foundation e a ARPA.

⁵ Fonte: <http://www.w3.org/History/1989/proposal.html> - Acesso em 08/10/2014.

⁶ Fonte: entrevista publicada pela revista Veja, no suplemento Especial Tecnologia, de julho de 2006. Disponível em http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2006/p_040.html - Acesso 08/10/2014.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Embora o próprio Berners-Lee não tivesse consciência disso (CASTELLS, 2003, apud BERNERS-LEE-Lee, 1999, p.5), seu trabalho continuava uma longa tradição de ideias e projetos técnicos que, meio século antes, buscara a possibilidade de associar fontes de informação através da computação interativa. Vannervar Bush propôs seu sistema Memex em 1945. Douglas Engelbart projetou seu Online System [...] Ted Nelson, pensador independente, radical, anteviu um hipertexto de informação [...] em 1963. (CASTELLS, 2003, p. 17).

A partir das informações divulgadas livremente o estudante Marc Andreessen e o pesquisador Eric Bina, do *National Center for Supercomputer Applications* (NCSA), desenvolveram uma interface gráfica mais sofisticada e dinâmica, que facilitava a visualização das páginas da Web. O Mosaic, primeiro *browser* ou navegador⁷ é disponibilizado gratuitamente para download⁸ em 1993. Começa a expansão da Web⁹, caracterizada pelo crescimento do uso empresarial da Internet.

Andreessen associou-se um ano depois a Jim Clark, fundador da *Silicon Graphics*, na criação da *Mosaic Communications*, mais tarde nomeada *Netscape Communications*. A empresa foi responsável pelo navegador mais popular da Web, até a criação do *Internet Explorer*, pela Microsoft. A disputa pelo mercado de *browsers* tornou-se histórica, levando a Microsoft a responder por práticas monopolistas, em sucessivos processos que marcaram os primeiros anos da Web. Em 1998, a Netscape tornava-se apenas uma subsidiária da provedora de acesso America Online, encerrando suas atividades em 2007.

A cultura na origem da Internet

Como foi vista até aqui, de forma pontual, a Internet tem uma história de construção coletiva. Pesquisas com motivações políticas, sociais ou culturais decorreram de uma “[...]”

⁷ Termo popularmente usado para referir-se ao software que permite a visualização ou a navegação das páginas da Web, em substituição ao termo em inglês, browser, mais utilizado por profissionais da informática, que deriva do verbo to browse (passar os olhos).

⁸ Transferência de arquivos da rede para o computador. A expressão em inglês ganhou uso corrente. Mas já é comum o uso do verbo baixar (o arquivo) em substituição ao estrangeirismo.

⁹ Ainda é importante diferenciar os termos Internet e Web, muitas vezes usados como sinônimos. Uma é a infraestrutura da comunicação. A outra, um conjunto de sistemas de informação acessíveis por meio da primeira.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

improvável interseção da *big science*¹⁰, da pesquisa militar e da cultura da liberdade”. (Ibidem, p.19). O projeto de comunicação de infraestrutura descentralizada, concebido de modo que um eventual impedimento em um de seus pontos não inviabilizasse a articulação entre os demais, permitiu o livre compartilhamento das informações, o que impôs o ritmo das inovações, de forma que:

[...] o intervalo entre o processo de aprendizagem pelo uso, e de produção pelo uso, é extraordinariamente abreviado, e o resultado é que nos envolvemos [...] num feedback intenso entre a difusão e o aperfeiçoamento. Foi por isso que a Internet cresceu, e continua crescendo, numa velocidade sem precedentes. (CASTELLS, 2003, p.28).

Dentro dessa premissa de aprendizado, produção e reconfiguração pelo seu uso, o resultado das apropriações tecnológicas e sociais, que ocorrem desde a origem da Internet até os dias atuais, está em aberto e continua impondo mudanças importantes. Assim, “a Internet é, acima de tudo, uma criação cultural”, para Castells, que apresenta a cultura dos criadores da Internet de forma estratificada, em camadas “hierarquicamente dispostas”, a saber: “a cultura tecnomeritocrática, a cultura hacker¹¹, a cultura comunitária virtual e a cultura empresarial”. (Ibidem, p.32-34).

Estendendo-se sobre a articulação entre essas quatro camadas que estruturaram a cultura da Internet na sua origem, o autor analisa que:

[...] a cultura tecnomeritocrática especifica-se como uma cultura hacker ao incorporar normas e costumes a redes de cooperação voltadas para projetos tecnológicos. A cultura comunitária virtual acrescenta uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da Internet um meio de interação social seletiva e de integração simbólica. A cultura empresarial trabalha ao lado da cultura hacker, para difundir práticas da Internet em todos os domínios da sociedade como meio de ganhar dinheiro. (Ibidem, p 34-35).

¹⁰ Termo usado para descrever pesquisas científicas e tecnológicas de grande porte, desenvolvidas a partir da II Guerra Mundial, apoiadas por fundos do governo ou de agências internacionais.

¹¹ Ainda é importante desfazer uma ideia disseminada pela grande mídia. O hacker é um indivíduo com conhecimento técnico e habilidade para desenvolvimento de sistemas; diferente do cracker, um especialista mas que age com intenções danosas sobre sistemas alheios.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Com a integração de texto, imagem e som, a Web tornou-se multimídia. A comunicação realizada predominantemente por imprensa, rádio e televisão evolui para a interação em rede, em sistemas instantâneos de troca de informações, a exemplo das pioneiras listas de discussão, das comunidades temáticas, das redes sociais online (Orkut, Facebook, Twitter, Youtube etc), das redes p2p (do inglês peer-to-peer, traduzido como entre pares); além das ferramentas de informação individualizada, como o RSS (acrônimo de Really Simple Syndication) e dos serviços de mensagens instantâneas, como o MSN e o Skype, entre outros.

A partir de então práticas sociais coletivas são estabelecidas no espaço das redes. Uma recombinação dos conceitos tempo e espaço, (GIDDENS, 1991) (HALL, 2001) pode ser percebida por essa atividade social na Web, na ótica da compressão do tempo mensurado pela velocidade de transmissão das informações, que dita o ritmo das demandas e das ações, em favor de um alargamento do espaço, agora mensurado pela quase onipresença da Internet na execução das tarefas do cotidiano.

A Web como descrita acima configura o que o filósofo francês Pierry Lévy chamou de ciberespaço¹², conceito que designa:

[...] o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto de sistemas de comunicação eletrônicos [...], na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais¹³ ou destinadas à digitalização. (LÉVY, 2000, p. 92).

12 O termo já havia sido usado em 1984, por William Gibson, para descrever o universo das redes digitais em seu romance *Neuromante* (LÉVY, 2000).

13 O conceito de digital remete à linguagem binária, aquela em que toda informação é associada a um código composto dos dígitos zero e um; onde o bit é a menor unidade e o conjunto deles é chamado de bytes, que medem a capacidade das memórias digitais.



A cultura digital - novos usos e outras apropriações

As tecnologias digitais absorvidas pela sociedade ganham novas referências¹⁴. A cultura digital carrega a herança da produção colaborativa, da distribuição livre de informações e da comunicação descentralizada, que deram origem à Internet. Realiza-se ao levar conteúdos culturais para suportes digitais, mas não é a mera reprodução deles.

Conteúdos são criados dentro da lógica de aprendizado contínuo, de produção e reconfiguração pelo uso. Esse conceito assemelha-se à definição de cibercultura de Pierry Lévy e recebe outras contribuições. Castells define a cultura digital em seis tópicos:

- (i) Habilidade para comunicar ou mesclar qualquer produto baseado em uma linguagem comum digital; (ii) Habilidade para comunicar desde o local até o global em tempo real; (iii) Existência de múltiplas modalidades de comunicação; (iv) Interconexão de todas as redes digitalizadas [...] ou a realização do sonho do hipertexto de Nelson; (v) Capacidade de reconfigurar todas as configurações criando um novo sentido nas diferentes camadas dos processos de comunicação; (vi). Constituição gradual da mente coletiva pelo trabalho em rede [...].¹⁵

No país vocacionado pela miscigenação, discutida nos estudos sociais pautados por Gilberto Freire (1933); pelo movimento antropofágico, de recombinação cultural, promovido por Oswald de Andrade (1928); e pelas abordagens tropicalistas (1968), sobre o rompimento de fronteiras pela via da experimentação, a cultura digital encontra um terreno fértil. Reproduz-se não só quantitativamente; mas, também, pelo seu reconhecimento por parte do governo na primeira década dos anos 2000, na forma de políticas públicas comprometidas com a promoção da diversidade. Naquele período em que esteve à frente do Minc, Gilberto Gil, um tropicalista, definiu cultura digital como:

¹⁴ O livro CulturaDigital.BR reuniu depoimentos de vários pensadores com visões variadas sobre o conceito. Disponível em <http://culturadigital.br/wp-content/blogs.dir/1/files/2013/06/cultura-digital-br.pdf>. Acesso em 08/10/2014.

¹⁵ Fórum Cultura digital.br, apud dossiê publicado pela revista Telos, Fundación Telefónica. Disponível em: <http://culturadigital.br/o-programa/conceito-de-cultura-digital/> - Acesso em 08/10/2014.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Novas e velhas tradições, signos locais e globais, linguagens de todos os cantos são bem-vindos a este curto-circuito antropológico. A cultura deve ser pensada nessa dialética permanente entre tradição e invenção, [...] na dimensão simbólica, a dimensão de cidadania e inclusão, e a dimensão econômica. [...] Cultura digital é um conceito novo [...] O que está implicado aqui é que o uso de tecnologia digital muda os comportamentos [...] cria fantásticas possibilidades [...].¹⁶

Os campos da comunicação e da cultura passam por fortes transformações. A técnica é transformada sistematicamente em consequência de novas correntes culturais, as receptivas e as não receptivas, a exemplo do já clássico caso da música, no qual nem todo o aparato contra da indústria fonográfica interrompeu o processo de distribuição digital ou impediu as redes *p2p*. Pelo contrário, incentivou e continua incentivando novos modelos de distribuição digital, novos modos de ouvir música.

As transformações na escrita - Uma comparação a partir dos suportes

A escrita representou um salto no desenvolvimento humano, permitindo a fixação e a difusão do conhecimento, em sua totalidade, em qualquer tempo e lugar, por meio da representação do pensamento de forma sistematizada. Por seu uso em diferentes suportes desde a Antiguidade: tábuas de argila, rolos de papiro ou pergaminhos, códices e, mais recentemente, livros impressos e dispositivos eletrônicos, o tema da escrita está ligado, também, a esses artefatos.

A invenção de Gutenberg transformou a escrita e a edição de textos. Até os anos de 1450, só era possível reproduzir um texto à mão. O processo de impressão por tipos móveis, a tipografia, e o aperfeiçoamento da prensa, permitiram a reprodução de um número maior de cópias, em menor tempo e a um custo menor, o que caracterizou a expansão da cultura escrita a partir do século XV. Alguns estudiosos consideram que embora os livros impressos circulem mais entre os mais privilegiados socialmente, ainda assim circulam bem mais do que os códices circulavam. De forma que, “a invenção da tipografia

¹⁶ Depoimento de Gilberto Gil, em aula magna na USP, registrado pelo Fórum Cultura digital.br (op.cit)



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

representa sem sombra de dúvida uma verdadeira revolução democrática”, (CARRIÈRE e ECO, 2009, p. 106)

Entretanto, a diferença entre o livro impresso e o códice parece não ter sido tão significativa, como nos mostra o historiador francês Roger Chartier. Ambos são feitos de folhas dobradas, dispostas em sequência e costuradas. O livro também recebeu como herança dos códices toda a sua normatização: páginas, numeração, índice e sumário; além da hierarquia dos formatos¹⁷, o que caracteriza uma continuidade entre a cultura do manuscrito e a cultura do impresso. Mesmo assim, a “nova” técnica ainda causou estranheza e desconfiança, sendo acusada de romper com a familiaridade entre o autor e o leitor, de colocar em perigo a correção do texto reproduzido de forma mecânica e de torná-lo sujeito a práticas comerciais. (CHARTIER, 2010).

Já na comparação entre o livro impresso e o livro digital¹⁸ foi identificada uma estrutura diferente daquela que estamos acostumados, no que refere-se à estrutura encontrada no livro impresso (folhas encadernadas, em papel). Além disso, no livro digital as fronteiras do texto seriam rompidas pelo hipertexto, deixando o leitor mais livre para escolher “novos caminhos”. Contudo, alguns pontos comuns são admitidos, quando a leitura em tela é comparada à leitura praticada na Antiguidade, nos rolos de papiros ou pergaminhos. Para o historiador, o texto agora flui diante dos olhos do leitor do livro digital, tal como nos livros em rolo¹⁹. Por outro lado, a leitura continua guiada pelas normas dos códices e dos impressos: páginas, índice e recortes do texto. (Ibidem, p. 7-16). Uma simplificação sobre as mudanças nas formas escritas de comunicação dá uma ideia do ritmo das inovações. Assim, dispostas cronologicamente, dos primeiros sinais da

¹⁷ Os In-fólios, livros de grande porte, com apenas uma dobra, direcionados a estudos teológicos e filosóficos; os formatos médios, dedicados a lançamentos humanistas e a clássicos copiados; e o libellus, em formato de bolso, voltado para as preces e, às vezes, para diversão. (CHARTIER, 2010)

¹⁸ O livro digital deve ser caracterizado como uma obra, em bases eletrônicas, transmitida pela Internet e lida na tela de um computador ou dos novos dispositivos eletrônicos. Além disso, supõe mais do que a simples digitalização de versão impressa.

¹⁹ Novas tecnologias já permitem tanto a leitura vertical, quanto a leitura horizontal do texto.



escrita, identificados nas antigas civilizações, os hieróglifos²⁰, até o códice foram decorridos pouco mais de três mil anos; do códice aos tipos móveis, cerca de mil anos, dos tipos móveis à Internet, 500 anos; da Internet à Web, 11 anos; da Web ao algoritmo de relevância do Google, oito anos. (DARTON, 2010).

No escopo dessas transformações, os 500 anos de história do livro não seriam senão parte de uma cultura letrada, centrada no livro como meio de comunicação e de promoção de ideias.

Considerações finais

Grande parte dos estudos realizados até aqui conclui que o livro impresso será conservado, mesmo dividindo as atenções. O rito da leitura e a intimidade com o papel reforçam esse argumento. (CHARTIER, 1998), (BRIGGS e BURKE, 2006), (CARRIÈRE e ECO, 2009), (DARNTON, 2010). Por toda a história da comunicação, nenhuma mídia superpôs-se a outra, mas algumas adaptações são feitas.

Assim, como o cinema escolhe o caminho da segmentação, mesmo depois do advento da televisão e de sua digitalização, o rádio, rejeitado com a popularização das TVs, segue reinventado. (BRIGGS e BURKE, 2006). Certamente, o livro passará por transformações tanto em sua forma impressa, quanto a digital que hoje é disseminada. Mas essa discussão deve ser ultrapassada, pois está envolta em exercícios de futurologia, impedindo que questões mais relevantes avancem.

Particularmente no Brasil, a quase inexistência de uma cultura letrada é historicamente determinada, como constatado nos estudos sobre as eras do rádio e da televisão, que ratificam a hegemonia do audiovisual na comunicação de massa estabelecida no país. Ao capturar a essência do livro de sua forma material, as novas tecnologias poderiam revigorar a leitura. Há, ainda, um incremento da leitura em decorrência da quantidade de

²⁰ O termo é uma transcrição do grego *hieroglyphikós*, derivado de *hierós*, *que significa sagrado*, e de *glyphos*, *linguagem enredada*.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

informações que a Web oferece e da necessidade de profissionalização que o processo de desenvolvimento do país exige.

O hábito de leitura também constitui uma preocupação em países da Europa Ocidental e nos Estados Unidos, onde a classificação dos chamados iletrados segue um rigoroso critério de avaliação, considerando a complexidade da escrita e da leitura e a inteligibilidade do texto. Para Chartier, os não-leitores leem, mas aquilo que não é considerado leitura pelos cânones escolares. Esse autor afirma que o problema está em “tentar apoiar-se sobre essas práticas incontroladas e disseminadas para conduzir esses leitores, pela escola, mas também sem dúvida por múltiplas outras vias, a encontrar outras leituras.” (CHARTIER, 2009, p. 104).

A indústria editorial, além da missão de produzir e facilitar o acesso ao livro, encontra nas tecnologias digitais a tarefa de criar conteúdo a ser transformado em livro digital, o que altera não apenas as estruturas de impressão e distribuição do livro, que em parte já assimilaram novas tecnologias, mas os processos de criação e de tratamento do texto.

Sobre as preferências do leitor, essa escolha pode ser influenciada, pela faixa etária ou pela disponibilidade financeira, mas deverá recair principalmente sobre a facilidade de acesso ao conteúdo. Outros aspectos podem ser considerados, tais como o apreço à leitura, a necessidade de expressão e o pensamento crítico e participativo.

Nesse percurso, os nativos digitais - aqueles que ao serem alfabetizados confundem uma página de livro com a cena de um filme ou com a fase de um jogo, que já sabem identificar as funções de um teclado ou de um controle remoto antes mesmo de dominar a leitura – chegam ao mercado, construindo novas pontes. Eles são um bom espelho de reflexão de um novo fazer editorial.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
04, 05, 06 e 07 de novembro de 2014

Referências

- BERNERS-LEE, Tim e FISCHETTI, Mark. Weaving the Web: the past, present and future of the World Wide Web by its inventor. São Francisco: HaperCollins, 1999.
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. Uma história social da mídia: de Gutenberg a Internet, 2ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- CASTELLS, Manuel. A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.
- _____. A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura, vol.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CHARTIER, Roger. A aventura do livro, do leitor ao navegador. São Paulo: Editora Unesp e Imprensa Oficial. 2009.
- DYSON & outros, Magna Carta for *the knowledge age, new perspectives* Quarterly. Progress & Freedom Foundation: Washington, 1994.
- FLEURY, Laurent. Sociologia da cultura e das práticas culturais. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- GIDDENS, Anthony. As consequências da modernidade. São Paulo: Editora UNESP, 1991
- HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade, 7ª ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2002.
- LARAIA, Roque de Barros. Cultura: um conceito antropológico, 14ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- LEMOS, André. Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 3.ed. Porto Alegre: Sulinas, 2007.
- LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. São Paulo: Editora 34, 1993
- LÉVY, Pierry. Cibercultura, 2ª ed. São Paulo: Editora 34. 2000.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Dos meios às mediações: comunicação cultura e hegemonia, 6ª ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009
- MATTELAR, Armand e Michèle. História das teorias da comunicação, 5ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- NETO, José Castilho Marques (Org.) Plano Nacional do Livro e da Leitura (PNLL): textos e história, 2ª ed. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2010.
- SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio (Orgs.). Cultura digital.br. Rio de Janeiro: Ed. Beco do Azougue, 2009.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

**Tvtropes:
Um banco de dados sobre colaboração, cultura e criação¹**

Bernardo Queiroz²
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

RESUMO

No atual cenário de compartilhamento de mídias, existem informações valiosas não somente no material criado, mas também no material recolhido. Especialmente no caso da indústria criativa, a densidade de informação resolvível é alta o suficiente para permitir o reconhecimento de padrões pelos próprios usuários da grande rede. Essa facilidade de recombinação favorece a criação de bancos de dados culturais construídos de maneira dispersa, não linear e autorregulada, e pode ser usado como ferramenta útil para a criação de objetos de mídia. A análise de um destes bancos de dados, o TVtropes, um Wiki especializado em lugares comuns de narrativas da cultura das mídias, é o objeto de estudo deste trabalho.

ABSTRACT / RESUMÉN / RESUME

At the current state of media sharing, there is valuable information not only in created material, but also on gathered material. It is especially true among the creative media industry, where the information density is high enough to allow us to recognize pattern recognition by the very users of the Internet. That ease-of-combining favors the creation of cultural databases built in widespread, non-linear and self-regulated ways, and can be used as help tool for creation of new media objects. One of those databases, TVtropes, it's a wiki that specializes in clichés of media culture, and that is the object of this study.

PALAVRAS-CHAVE: banco de dados; colaboração; criação; comunicação, tvtropes

Quando pensamos no criador de uma obra artística original, particularmente escritores e roteiristas, temos uma imagem específica que pode nos vir a mente: O autor solitário em seu estúdio/escritório/ateliê, dando forma a uma obra que existe, completa, dentro da sua mente. O labirinto que percorreremos já existe pronto em sua mente, como se

¹ Trabalho apresentado no GT Representações & Práticas de Consumo do XI Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio.

² Doutorando em comunicação e Semiótica pela PUC-SP, orientado pela professora doutora Lúcia Leão. Mestre em comunicação pela UFPE,



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

o autor fosse uma aranha em meio a uma teia criada completamente a partir de si. Também imaginamos que ele esfrega as mãos com um sorriso maníaco quando planeja a morte de nossos personagens favoritos.³ Mas esta autonomia do autor é parte de uma ideia romântica de obra de arte como sendo a materialização de um tipo de dom divino, um talento inacessível ao resto de nós meros mortais. Tendemos a ver as obras de artes como uma entidade completa e monolítica, não como materializações de redes de conhecimento.

Esta mitificação pode ser combatida, e uma das formas específicas é através do estudo da criação destas obras como artefatos culturais compostos de sistemas interligados de dados culturais, existentes enquanto processo. Uma obra de arte não existe no vácuo, nem tampouco seus criadores retiram suas obras do puro éter.

“Um artista não é sob esse ponto de vista, um ser isolado, mas alguém inserido e afetado pelo seu tempo e seus contemporâneos.” O tempo e o espaço do objeto em criação são únicos e singulares, porém se alimentam do tempo e espaço que envolve sua produção (SALES, 2011, p. 38.).

Portanto, registros do processo de criação indicam muitas vezes um caminho tortuoso de combinações e interações entre pessoas e ideias. Mas a possibilidade junção entre estas pessoas e ideais é que parece ser um dos pontos mais cruciais, ajudando a dispersar o conceito do gênio criativo solitário. Alias, segundo Steven JOHNSON(2010),

It's amazing that the myth of the lone genius has persisted for so long, since simultaneous invention has always been the norm, not the exception. [...] Also, there's a related myth—that innovation comes primarily from the profit motive, from the competitive pressures of a market society. If you look at history, innovation doesn't come just from giving people incentives; it comes from creating environments where their ideas can connect.⁴

Conexão parece ser a palavra chave. Tanto de pessoas quanto de ideias. De acordo com pensadores como Steven JOHNSON (2010, p.52), as criações não surgem prontas nas mentes de seus criadores, mas basicamente aparecem por processos de emergência. “O

³ Sim, estou falando com você, G.R.R. Martin.

⁴ Em entrevista a revista WIRED, http://www.wired.com/2010/09/mf_kellyjohnson/, acessado em 10/09/2014.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

cientista da computação Christopher Langton Observou década atrás que sistemas inovadores têm uma tendência a gravitar para o “limite do caos:” a zona fértil entre ordem demais e anarquia demais,“ explica. Uma ideia será resultante de uma acumulação de informação num sistema que fosse solto o suficiente para permitir o livre fluxo, mas estável o suficiente para que estas pudessem assumir forma fixa.

Esta conexão é uma característica inerentemente humana, mas que tem sido modificada e expandida pelos usos de mídia. “Mídia”, afirma Clay SHIRKY em seu livro *Cognitive Surplus*, “é o tecido conjuntivo da sociedade.” (2010, p.37) Seu trabalho de pesquisa visa demonstrar as possibilidades geradas pelas redes quando usadas para canalizar o que ele chama de “Sobra Cognitiva”⁵. É uma sobra criada pela maior disponibilidade de tempo da humanidade a com o avanço da tecnologia. E essas redes funcionam de maneira independente dos indivíduos.

“A infraestrutura não pertence aos produtores de conteúdo. É acessível a qualquer um que pague pelo acesso, independente de uso. Ela gera produção simétrica [de todos para todos] baixos custos, e gera meios para o comportamento generoso social e criativo que temos visto.” (p. 38)

No campo da arte, a interligação por redes facilita processos de criação, seja baseada na repetição ou na colaboração. SHIRKY (2010, p. 41) afirma que a arte digital “do povão” existe desde sempre. Arte em ASCII existe desde antes dos computadores terem telas, e os *memes* com gatinhos são parte integrante da paisagem de internet enquanto mais e mais usuários entram na brincadeira. A facilidade de acesso, uso e disseminação gera um efeito simples, o pensamento que “eu posso criar essas coisas também”. Assim, colaboração entre usuários força as ferramentas de suporte na direção de usos muito diferentes daqueles pensados pelos criadores originais das ferramentas.

A estufa de um círculo colaborativo pode fazer ideias e conquistas acontecerem mais rápido do que aconteceriam individualmente. Nossa habilidade de procurarmos nossos próprios objetivos ao mesmo tempo em que sabemos os dos

⁵ Cognitive Surplus, no original.



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

outros é fundamental para a vida humana – tanto que temos dificuldade de desligar essa característica. (p.68)

Essa abordagem pode ser usada para resolução de problemas de grande escala, mas que exigem o nível de discernimento e julgamento que ainda é problemático para sistemas automatizados. Essas formas de “produção social” em rede articulam um aumento na possibilidade de criar coisas juntos, juntar nosso tempo livre e talentos particulares em algo útil, uma mudança que altera o comportamento das pessoas que fazem parte deste processo.

Ao mesmo tempo, temos o processo de digitalização das tarefas que originalmente eram realizadas por operadores humanos. Todos os bens culturais acabam, de uma maneira ou de outra, ganhando as características de representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação (MANOVICH, 2000). Porém, excluindo o uso de processadores de texto, os computadores caem para segundo plano durante a fase de criação básica das narrativas.

Mas podemos argumentar que, se o ato da criação é algo da mente humana, a codificação da expressão é representável por algoritmos e metodologias de análise. Os estudos da área de semiótica de Pierce e Saussure propuseram que os significados podem ser vistos através de combinações sintagmáticas a partir de signos mais simples. (PIERCE e SAUSSURE apud SANTAELLA, 1994).

Nossas histórias também são frutos não só de nossa própria vivência, mas também de um arcabouço de significados que recolhemos durante toda a nossa vida. As figuras de personagem, os acontecimentos, a estética, os modos de relato, as técnicas de mídia e os lugares-comuns que fazem as histórias serem reconhecíveis como pertencentes a certos nichos, tudo isso é adquirido numa vida inteira de experiência. Reconhecer estes padrões é o desafio que apenas humanos conseguem realizar até o presente momento.

É possível reconhecer estes padrões em outras teorias de pensamento, embora as conclusões sejam divergentes. Para os teóricos do Pós Modernismo, a sociedade de informação trás consigo um novo tipo de superficialidade, e falta de profundidade no sentido mais literal. (JAMESON, 1984). Não existe estabilidade, nem profundidade real,



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

apenas camadas, rejunctes e recombinações, especialmente levando em consideração a atual cultura de consumo compulsivo de imagens. (KELLNER 1995). A lógica não é a da criação, mas da recombinação, da bricolagem, do pastiche. (DYER, 2003).

E de acordo com MANOVICH (2000) um cenário similar ocorre quando pensamos no atual cenário de trocas digitais como um banco de dados gigante. Como tudo é digitalizado, toda a informação pode ser remontada com facilidade, o que gera uma “Cultura de Photoshop” onde a criação perde importância para a bricolagem gerada a partir de componentes pré-armazenados. A criação se confunde com a recombinação, e a ideia de novo perde o sentido. Para essa escola, criatividade é supervalorizada.

Parece um cenário bastante desolador, se forem ignorados trabalhos como a ideia de inteligência coletiva de Pierre LEVY (1999) e de cultura colaborativa (JENKINS, 2000). Pode-se dar uso as ferramentas. Dispersar o trabalho de recolhimento e classificação de dados com o uso voluntário de milhares de usuários. É a ideia de *Crowdsourcing*, um modo de aplicação da sobra cognitiva proposta por SHIRKY(2010), a utilização do trabalho pulverizado de milhares de pessoas unidas via Internet. No caso deste trabalho, unidas para a criação de um banco de dados muito útil (e divertido!) sobre as características repetidas em obras midiáticas.

Tvtropes

O site Tvtropes.com é um site em estilo wikia. Seu propósito, de acordo com seus administradores é catalogar o que, para eles, seria a unidade básica do produto cultural narrativo, independente do suporte original (televisão, quadrinhos, cinema, literatura, etc). Esta unidade, os tropes [singular tropoi] é originalmente uma figura de linguagem onde ocorre uma mudança de significado, seja interna (em nível do pensamento) ou externa (em nível da palavra): uma metáfora, que é o tropo por excelência. Os usuários do Tvtropes pegam esta ideia e a expandem. Eles ligam traços comuns, padrões entre obras, formas-do-fazer.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

On [this wiki](#)⁶, "trope" has the even more general meaning of a pattern in storytelling, not only within the media works themselves, but also in related aspects such as the behind-the-scenes aspects of creation, the technical features of a medium, and the fan experience. The idea being that storytelling is not just writing, it is the whole process of creating and telling/showing a story.

Os usuários colaboram para dissecar e analisar obras que gostam (ou odeiam), e estes trabalhos são correlacionados entre si pelos próprios usuários. A própria comunidade possui canais de discussão onde entradas são verificadas. O próprio TVtropes gerou um tipo de “manual de redação” que coloca linhas indicativas de como as entradas podem ser organizadas para diminuir duplicações e realizar a linkagem.

Como as descrições são feitas pelos colaboradores do site, a linguagem dos verbetes acabou tendendo para o cômico ou irônico assim como a nomenclatura das próprias entradas. Tudo isto gera bancos de dados vastos, que podem ser cruzados entre si para ilustrar que elementos obras aparentemente não similares podem possuir. [MEEKS, 2011]⁷

⁶ Os links estão deixados no texto propositalmente, para facilitar a leitura do texto original em suportes digitais.

⁷ Disponível em: <https://dhs.stanford.edu/algorithmic-literacy/tv-tropes-pt-3-if-you-liked-dwarf-fortress-youll-love-twilight-breaking-dawn/>

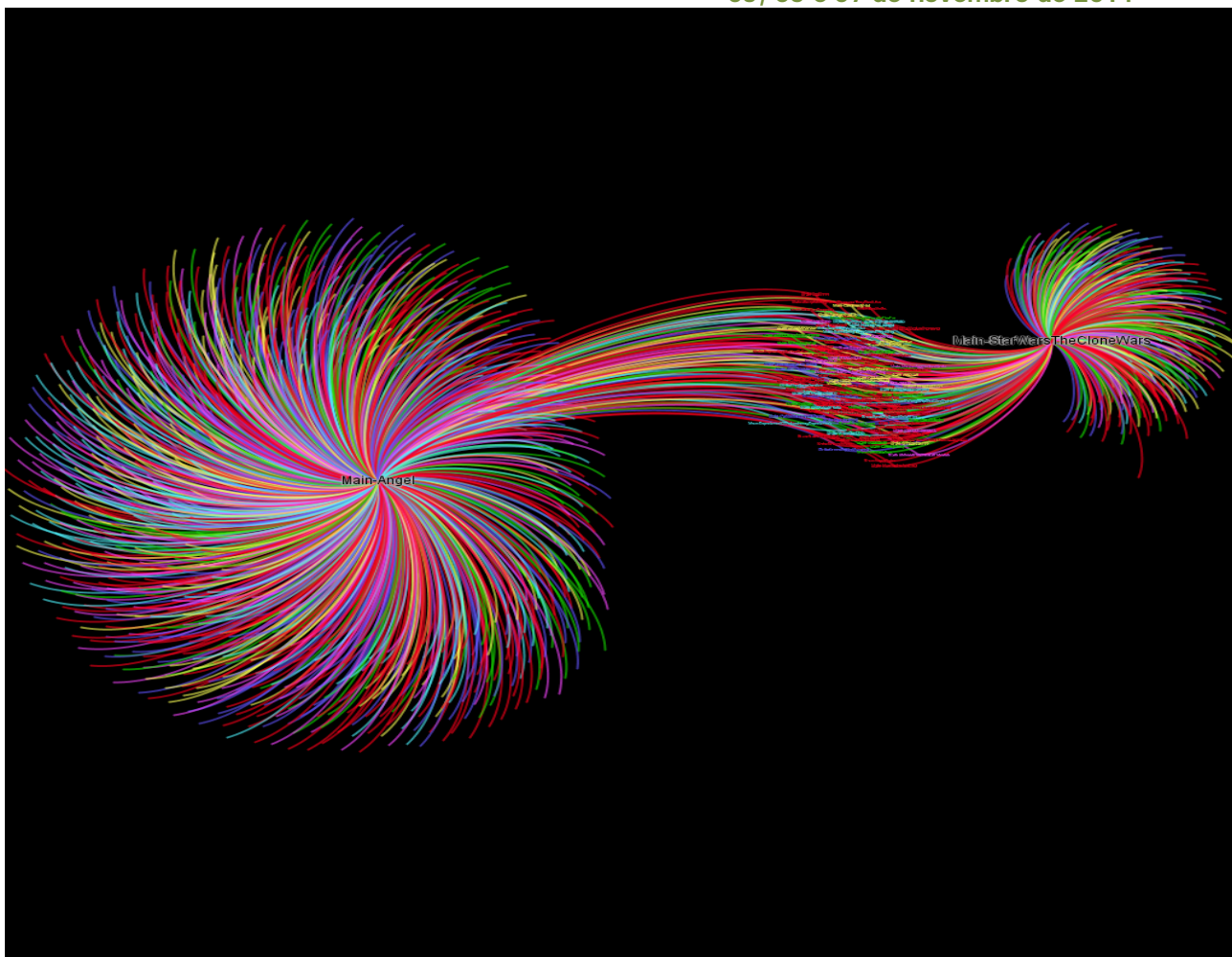


Figura 4 – Visualização de dados: cruzamento de Tropos em comum: Angel e Star Wars – Clone Wars

Podemos por exemplo tomar o verbete Gambito do Batman⁸, uma alusão á jogada de xadrez, só que elevado a uma potência apenas possível em obras de ficção. Os links originais foram deixados propositalmente no texto para ilustrar a densidade de interligação do banco de dados.

A complicated [plan](#) that revolves entirely around people doing exactly what you'd *expect* them to do. This trope relies heavily on [Flaw Exploitation](#) manipulating, although it can work with virtues instead of "flaws" just as easily. [...] Provided that a character is smart enough and manipulative enough, they can get the people around them to do just about anything. [...] This is the essence of the Batman

⁸ No original, Batman's Gambit.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

Gambit, which is a storytelling device that can be used by any unusually intelligent character, be they good or evil, to achieve what they want by using their own intelligence to make sure that the most probable outcome that is beneficial to them arises.

Mas não apenas temos uma definição do Gambito de Batman, mas também uma lista de dezenas de obras (com ou sem Batman!) que fazem uso deste dispositivo narrativo nas suas tramas. Entre elas estão A Odisséia de Homero, O Príncipe de Maquiavél, A série Fundação de Isaac Asimov, O Conte de Monte Cristo de Alexandre Dumas. Além dos contos de detetive de Sherlock Homes:

[Sherlock Holmes](#) often uses small-scale Batman Gambits to trap criminals or get information he requires. [...] He's even gone so far as to lie to and manipulate Watson and his clients if necessary, although usually not in a way that puts them in danger. Backfired [on himself] in "A Scandal in Bohemia" when Irene Adler figured out what he had done and who he was.

O Tvtropes oferece uma experiência de navegação hipermidiática muito prazerosa para aficcionados por narrativa, já que é fácil entrar por um tópico e se perder para dentro de outro. Em fóruns de discussão de jogos, filmes, ou cultura pop, é considerado de bom tom avisar quando um link se refere a um verbete do TVtropes, já que um click dentro dele pode fazer com que um usuário interessado perca horas da sua vida navegando o banco de dados apenas pela simples diversão de explorar as associações.

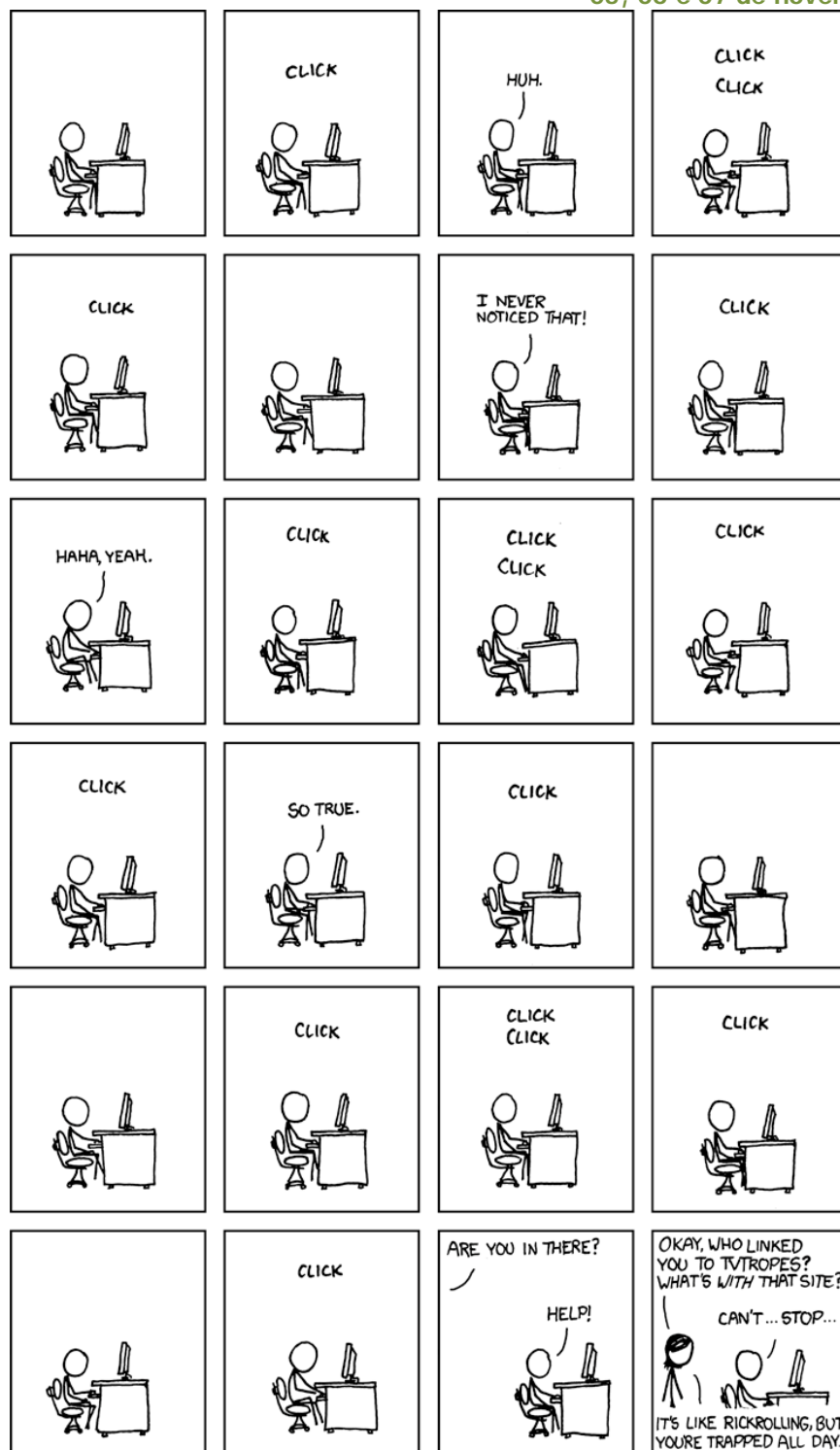


Figura 5 -XKCD "Tab Explosion." - Os riscos da experiência

Ou seja, o TVtropes não existe somente como um sistema de referências, mas também como uma obra em si, um labirinto hipermidiático que pode oferecer uma experiência estética própria. É uma experiência de orientação dentro das histórias contemporâneas, que mostra que existem mais coisas em comum nas nossas obras favoritos que esperávamos encontrar, e também as ligações entre os produtos pop e grandes trabalhos clássicos. Dentro de Macbeth temos tropos como “Olho de um Salamandra⁹”, “Nenhum homem nascido de uma mulher¹⁰”, “Fora, maldita mancha!¹¹” e é claro, o “Tropos Escocês¹²”



Figura 6: Exemplo de “Nenhum homem nascido de uma mulher” em O Senhor dos Anéis, e “O Tropos Escocês” em Harry Potter.

A recombinação também pode ser útil para ferramentas de criação de persoagens e tramas, assim como na área de aprendizado de máquinas, já que os computadores ainda são razoavelmente incapazes de compreender a articulação destas figuras recorrentes. O próprio

⁹ Um pedaço de criatura necessária para uma ação mágica, no caso, a profecia dada pelas bruxas ao próprio lorde escocês.

¹⁰ Uma profecia relacionada a gêneros. No caso, o fato de que o Lorde não seria morto por um homem “nascido de mulher viva.”

¹¹ Lady Macbeth lavava as mãos constantemente, para aliviar seus crimes.

¹² Onde não se devem falar certas palavras ou nomes, pois sua entonação magicamente traria desgraças: Pragas, leite azedaria, etc. Muito comum em fábulas escocesas.



XI POSCOM

Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

sistema da TVtropes já possui um sistema chamado “*Story Creator*” que recombina randomicamente os verbetes para ajudar na criação de histórias novas. Porém, este sistema é apenas um tipo simples de script, não um agente real de inteligência artificial. Sistemas similares existem para textos de relato mais estruturados, como por exemplo, notícias de esportes escritas por software, mas os trabalhos em inteligência artificial que lide com linguagem ainda possui dificuldade justamente de reconhecer metáforas em contextos narrativos, que possuem cartas culturais específicas.

Conclusão

Entrelaçamento de dados é a chave, aparentemente. Não somente entre pessoas, mas entre informações. Essa relação sempre existiu, mas ela assume um devir diferente com o desenvolvimento tecnológico. É comum analisar obras ignorando suas ferramentas, como se estas saíssem prontas da mente de seus criadores, como Atena martelada para fora do crânio de Zeus, nascida adulta, portando lanças espada e escudo.

As ferramentas da criação, em suas materialidades, também devem ser vistas como sintomas de sua época. Elas são consequências de suas eras respectivas, e dificilmente podem ter sido criadas fora destes cenários temporais específicos. Elas forjam, criam possibilidades de feitura, que por sua vez desovam formas de fruição e colaboração daquele material.

No caso da internet, as grandes redes colaborativas só se tornam possíveis a partir do momento em que seu charme de “novidade” ou de “moda” passou, e ela começa a fazer parte do dia a dia. A novidade observada não é na capacidade de criação de redes (a maior parte das obras artísticas nascem em ambientes conceituais altamente conectados, mesmo em eras off-line), mas sim nas possibilidades articulatórias de um recurso massivo.

Também de modo interessante, podemos observar que existem traços comuns em trabalhos de culturas profundamente diferentes, e um banco de dados massivo como o TVtrope permite observamos na prática (com alguma ajuda de um software de visualização



XI POSCOM
Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio
05, 06 e 07 de novembro de 2014

de dados) a trama profundamente humana que serve como base para a tessitura de quase qualquer história.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Novato, Los Angeles, 2008

DYER, Richard. *Pastiche*, Routhledge, Nova York, 2007

JOHNSON, Steven. *How Good Ideas Come From*, Riverhead press, 2011.

POLTI, Georges, *The Thirty Six Dramatic Situations*. The Editor Company: Ridgewood, , 1976.

LÉVI STRAUSS, Claude "La Structure des mythes" in *Anthropologie Structurale*. Plon, Paris, 1958.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LEVY, Stephen. Can an Algorithm Write a Better News Story Than a Human Reporter? *Wired magazine*, Issue 04, 2012.

MALPAS, Simon, *The Postmodern*, Routhledge, New York, 2005

MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. MIT Press, Massachusset, 2008.

MANOVICH, Lev *Language of New Media*. MIT Press, Cambridge, 2000

MURRAY, Hamlet no Holodeck. Itaú Cultural, São Paulo, 2003.

RUSSEL, Stewart *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Prentice Hall Press, 2009.

SALLES, Cecilia *Redes de Criação*. Editora Horizonte, São Paulo. 2008

SHIRKY, *Cognitive Surplus*. Penguin Press, Nova York, 2010.