

Contemporânea

REVISTA. ed.especial

Vol.6 n3 | 2008.2



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

REVISTA

Contemporânea

Vol.6 n3 | 2008.2

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
UERJ

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/FCS/PPGCom

Revista Contemporânea - Vol. 1, N° 1 (2003)

- . - Rio de Janeiro: UERJ, Faculdade de Comunicação Social,
2003 -

Semestral

E-ISSN 1806-0498

1. Comunicação - Periódicos. 2. Teoria da informação
- Periódicos. 3. Comunicação e cultura - Periódicos.
4. Sociologia - Periódicos. I. Universidade do Estado do Rio
de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social.

Brasil

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

REITOR

Ricardo Vieiralves de Castro

VICE-REITOR

Maria Christina Paixão Maioli

SUB-REITOR DE GRADUAÇÃO

Lená Medeiros de Menezes

SUB-REITORA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

Monica da Costa Pereira Lavalle Heilbron

SUB-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA

Regina Lúcia Monteiro Henriques

DIRETOR DO CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES

Glauber Almeida de Lemos

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

DIRETOR

João Luís de Araujo Maia

VICE-DIRETOR

Ricardo Ferreira Freitas

CHEFE DO DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

Luiza Helena Sampaio Corrêa Mariani

CHEFE DO DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS

Fernando do Nascimento Gonçalves

CHEFE DO DEPARTAMENTO DE TEORIA DA COMUNICAÇÃO

Ronaldo George Helal

CONTEMPORÂNEA - II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM - VOL.6 Nº3

Revista Contemporânea (E-ISSN 1806-0498) é uma publicação acadêmica semestral e interdisciplinar do Grupo de Pesquisa "Comunicação, Arte e Cidade" do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ. É dirigida a pesquisadores, professores, profissionais e estudantes (doutorandos, mestrandos, especialistas, graduados e graduandos) do campo da comunicação e áreas afins. Seu principal objetivo é publicar textos originais e inéditos de pesquisadores brasileiros e estrangeiros, mas também estudos teóricos, revisões de literatura que contribuam para o estudo da Comunicação em suas interfaces com disciplinas afins. Sua proposta editorial vem justamente ao encontro das tendências atuais de integração e complementaridade entre o campo da Comunicação e as diversas áreas de conhecimento. Além dos textos acadêmicos e resultantes de pesquisa, propõe-se a publicar trabalhos que reflitam sobre a produção cultural contemporânea, como ensaios fotográficos, vídeos, documentários e trabalhos artísticos.

EDITOR GERAL

Prof. Dra. Denise Siqueira (UERJ)

EDIÇÃO EXECUTIVA

José Cláudio Castanheira (PPGCom/FCS/UERJ)

Luiza Real (PPGCom/FCS/UERJ)

REVISÃO

José Cláudio Castanheira (PPGCom/FCS/UERJ)

Luiza Real (PPGCom/FCS/UERJ)

CONSELHOS EDITORIAL E CIENTÍFICO

Carlos Alexandre Moreno (UERJ), Christiane Luce Gomes (UFMG), Denise Oliveira Siqueira (UERJ), Euler David de Siqueira (UFJF), Fernando do Nascimento Gonçalves (UERJ), João Luís Araújo Maia (UERJ), Júlio de Sá Pinho (UFG), Mônica Fort (PUC/PR), Nízia Villaça (UFRJ), Ricardo Ferreira Freitas (UERJ), Ronaldo George Helal (UERJ) e Stéphane Hugon (Paris V).

ENDEREÇO PARA CORRESPONDÊNCIA

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Faculdade de Comunicação Social - PPGC - Mestrado em Comunicação

Revista Contemporânea

A/C Prof. Dr. Denise Oliveira Siqueira

Rua São Francisco Xavier, 524/10º andar, sala 10129, Bloco F

Maracanã - Rio de Janeiro - RJ - Brasil. CEP: 20550-013

Tel.fax: (21) 2334-0757. E-mail: revista.contemporanea@gmail.com

PROJETO GRÁFICO

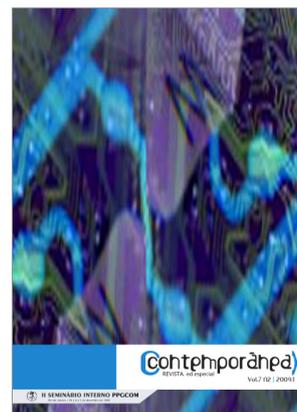
Priscila Pires e Marcos Maurity (ERP/FCS/UERJ)

DIAGRAMAÇÃO E CAPA

Marcos Maurity e Priscila Pires (ERP/FCS/UERJ)

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Pina Brandi e Priscila Pires (ERP/FCS/UERJ)





SUMÁRIO

Edição Especial
II Seminário Interno PPGCom
Vol.6 Nº3 Dez/2008

Apresentação (Fátima Regis de Oliveira)

TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO E CULTURA

Grupo temático: cinema (dia 04)

Reúne trabalhos de alunos do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Uerj que abordam aspectos técnicos e teóricos sobre o cinema.

02 A paisagem sonora eletrônica: a reconstrução do mundo sonoro contemporâneo no cinema
José Cláudio Siqueira Castanheira

15 Imagem no cinema digital: as novas direções de arte e fotografia
Marcela Casarin

33 O primeiro cinema e o cinema contemporâneo: algumas aproximações
Marisa Landim

52 Trajetória da narrativa fílmica: impacto tecnológico na percepção
Raquel Timponi

Grupo temático: tecnologia mix (dia 05)

Reúne trabalhos de alunos do PPGCom/Uerj que trabalham a influência de diferentes tecnologias no campo da Comunicação.

70 Touch screen: a reprogramação das sensorialidades numa perspectiva tridimensional
Ana Amélia Erthal

87 O pós-humano representado na rede
Mauro Schulz de Carvalho

105 Do diário ao blog confessional: continuidade ou o surgimento de uma nova prática
Patrícia Pereira Batista

119 Trans-formações sonoras extremas
Rafael Sarpa

132 Humano também na segunda vida: uma análise dos avatares no second life
Renata Cristina da Silva

CULTURA DE MASSA, CIDADE E REPRESENTAÇÃO SOCIAL

Grupo temático: representações e sociabilidade (dia 04)

Reúne trabalhos de alunos do PPGCom/ Uerj que abrangem estudos sobre representações em diferentes meios de comunicação de massa e sobre as novas formas de sociabilidade ocorridas no espaço urbano.

145 A imprensa e as Copas do mundo de futebol no Mercosul
Álvaro Vicente do Cabo

158 A moda na mídia e a moda na dança: um estudo sobre a comunicação da indumentária
Ana Carolina Jobim Rodrigues

174 Cartografia da sociabilidade: os percursos do imaginário no cotidiano da candelária, favela da Mangueira
Heloisa Reis

192 "Eu sou o samba": um estudo sobre o samba e suas representações no jornal "O Globo"
Luiza Real de Andrade Amaral

207 Corpo, identidade e poder nos quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações
Marcos Vieira

222 Dilatada, reconfigurada, contemporânea: juventude e pirataria como exercício de cidadania cultural
Pedro Prata

Grupo temático: mídia e poder (dia 05)

Reúne trabalhos de alunos do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro que estudam a relevância do discurso midiático nas relações cotidianas.

244 Violência e mídia impressa: propaganda e sensacionalismo em um jornal carioca
Carmelo Dutra da Silva

262 O palanque virtual: relações entre os blogs de política e a imprensa na eleição de 2008
Marcelo Chimento

273 Entre o paraíso e a cidade real: os paradoxos da violência urbana na Barra da Tijuca
Mônica Sousa

291 O Rio que nós queremos: o efeito Pan nas representações midiáticas da violência urbana
Vânia Oliveira Fortuna

A Contemporânea é uma revista on-line do programa de pós-graduação em comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, produzida por alunos e professores com o suporte do Escritório de Relações Públicas da Faculdade de Comunicação Social.

Expediente

Conselho Editorial

Carlos Moreno - UERJ
Christiane Luce Gomes - UFMG
Denise Siqueira - UERJ
Euler David de Siqueira - UFJF
Fernando Gonçalves - UERJ
João Maia - UERJ
Júlio de Sá Pinho - UFG
Mônica Fort - PUC/PR
Nízia Villaça - UFRJ
Ricardo Ferreira Freitas - UERJ
Ronaldo Helal - UERJ
Stéphane Hugon - Paris V

Editora

Profª. Dra. Denise Siqueira - UERJ

Edição Executiva e Revisão

Luiza Real
José Cláudio Castanheira
PPGCom/UERJ

Editoreção Eletrônica

Priscila Pires - ERP/FCS/UERJ

Diagramação

José Cláudio Castanheira
PPGCom/UERJ

Projeto Gráfico

Ana Erthal - PPGCom/UERJ
Priscila Pires e Marcos Maurity
ERP/FCS/UERJ

Contato:

contemporanea.revista@gmail.com

Site:

www.contemporanea.uerj.br



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Apresentação

O Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Uerj parabeniza seu corpo discente pela organização do II Seminário Interno PPGCOM*. É com muita satisfação que apoiamos esta iniciativa e a conseqüente publicação dos trabalhos presentes nesta edição especial da revista Contemporânea.

O II Seminário Interno PPGCOM é um importante espaço de diálogos e trocas sobre as pesquisas realizadas por nossos alunos. Ao apresentar as etapas do desenvolvimento dos trabalhos, o evento contribui para a reflexão discente, para o amadurecimento das pesquisas e, principalmente, para o crescimento do próprio Programa.

Por esta razão, esperamos que vocês apreciem, tanto quanto o Programa, as discussões e os temas propostos por nossos alunos.

Profa. Dra. Fátima Régis

Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

* Outros encontros já foram realizados por discentes anteriormente, porém sem regularidade. Como desde 2007 o evento passou a integrar a agenda anual do Programa, a edição deste ano é intitulada II Seminário Interno PPGCOM.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A PAISAGEM SONORA ELETRÔNICA: A RECONSTRUÇÃO DO MUNDO SONORO CONTEMPORÂNEO NO CINEMA¹

José Cláudio Siqueira CASTANHEIRA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este trabalho pretende apresentar uma proposta de investigação sobre a experiência cinematográfica segundo um viés das Materialidades. Meu objeto principal é o ambiente sonoro e as formas de cognição favorecidas através do uso de sons desvinculados de um objeto empírico, a dizer, sons criados ou modificados eletronicamente. Julgo pertinente confrontar idéias de alguns autores que pensam um campo não hermenêutico como Hans Ulrich Gumbrecht, com estudiosos de cinema, como Michel Chion e Rick Altman. Trago ainda para a discussão alguns elementos da Fenomenologia Existencial, de Merleau-Ponty, aplicada à experiência cinematográfica por Vivian Sobchack.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Som; Materialidades; Novas formas cognitivas.

Introdução

Como uma das mais importantes criações do final do século XIX e início do século XX, o cinema compreende uma série complexa de discursos de várias ordens. Ele atua em diferentes instâncias sociais e com efeitos profundos nos sistemas de representação da nossa sociedade.

Que efeitos são esses? Quais as relações entre aspectos estéticos do filme e aspectos culturais de um determinado grupo, em uma determinada época? Dos elementos da linguagem cinematográfica, aquele que certamente é o mais estudado é a imagem. Ainda que autores como Rick Altman sustentem tratar-se de uma falácia a dita primazia da visão sobre a audição (ALTMAN, 1992) e outros, como Michel Chion, estabeleçam no discurso fílmico um contrato audiovisual, responsável pela produção de sentidos (CHION, 1994), pouco se tem falado ou escrito sobre o som no cinema.

Este trabalho é uma proposta. Antes de chegar a conclusões sobre como o uso do som no cinema tem se modificado ao longo do tempo, procuro esboçar aqui um roteiro mais ou menos aberto de como lidar com a experiência cinematográfica tendo em vista

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Cinema.

² Mestrando em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ. Formado em cinema pela Universidade Federal Fluminense, é músico, autor de trilhas sonoras de cinema e responsável pela edição de áudio de filmes e programas de TV. jc.castanheira@uol.com.br



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

suas diferentes materialidades. Não pretendo falar do efeito do cinema em nossas representações, segundo uma abordagem sociológica. Antes, quero tratar o cinema, e, especificamente, novas tecnologias de som no cinema, como uma forma de cognição a ser estudada. Creio que podemos (e, de fato, devemos) fugir de um campo hermenêutico ao considerar o impacto que o filme tem sobre nosso aparato sensorial. A produção de sentido, neste caso, não deve restringir-se a uma dimensão interpretativa. Uma multisensorialidade emerge atualmente, não apenas no cinema, mas em diversas manifestações culturais.

Penso ser produtiva, pois, uma perspectiva fenomenológica, de início, para melhor colocarmos a questão objeto/sujeito nesse caminho a seguir. As formas de cognição passam pelo corpo, isso já havia sido rascunhado por Benjamin, quando ele nos apresenta o cinema como modo de conformar os sentidos a um hiperestímulo moderno.

Como podemos pensar essa relação em um ambiente totalmente afetado por novas tecnologias, mundos virtuais, espaços eletrônicos?

Pensem de início um quadro teórico de referência para nossa discussão. Apresento aqui alguns autores e conceitos que mais me interessam na construção do meu projeto sobre a paisagem sonora eletrônica no cinema.

Em primeiro lugar tratarei da experiência cinematográfica sob um ponto de vista fenomenológico. Para isso dou destaque a Vivian Sobschak e dois de seus trabalhos. Em “The Address of the Eye”, ela parte de uma diferenciação entre a *fenomenologia transcendental* pensada por Husserl, e a *fenomenologia existencial*, levada adiante por Maurice Merleau-Ponty, que trabalha, segundo a autora, na exploração semiótica do “ser”. É esta última que ela utiliza para embasar sua análise sobre o sujeito-objeto no cinema. “Carnal Thoughts” é um trabalho posterior de Sobchack e dialoga com o estudo das materialidades, uma vez que leva em conta diferentes tipos de tecnologia, constituindo diferentes “presenças”. O capítulo “The Scene of the Screen”, inclusive, faz parte da coletânea “Materialities of Communication”, editada por Gumbrecht e Pfeiffer.

Em um segundo momento, tratarei do *objeto sonoro*, termo cunhado por Pierre Schaeffer e também usado por Michel Chion e Murray Schafer. Apesar de Schaeffer ser



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

uma referência para o trabalho de Chion e Schafer, darei um destaque maior para as análises destes dois últimos autores sobre o som e suas implicações.

Por um lado, Chion trata especificamente das relações dos *objetos sonoros* com a imagem. Ele cunhou o termo *contrato audiovisual* justamente para dar conta dessas imbricações entre os dois no discurso cinematográfico.

Por outro lado, Schafer amplia a abrangência do conceito de *objeto sonoro* e vai tratar do *evento sonoro*, contextualizando o som em uma dimensão histórico-geográfica. Na terceira parte desse quadro teórico exporei, resumidamente, algumas das categorizações feitas por Schafer.

A experiência do cinema

A partir de uma abordagem fenomenológica da experiência cinematográfica, Vivian Sobchack aponta três metáforas que têm dominado a teoria do cinema. A “moldura” da imagem, a “janela” e o “espelho”. A “moldura” e a “janela” são os pólos opostos da teoria clássica do cinema, também identificados com o *formalismo* e o *realismo*.

A “linguagem” cinematográfica seria o contrário do “ser” cinematográfico. Uma é representada pelo aparato, pela construção fílmica, e o outro pela *mise-en-scène*, pela simulação. São como pólos opostos de um mesmo sistema. Os formalistas procuram transformar e reestruturar o referencial bruto e o significado selvagem das imagens cinematográficas em significação determinada e expressiva (aqui a metáfora do quadro). O artista triunfa sobre a perspectiva da câmera. Por outro lado, os realistas procuram a expressão do mundo em seu sentido “selvagem”, o cinema é a janela que mostra o mundo em sua realidade. A percepção da mídia é vista como pura e imparcial.

Tanto a concepção formalista quanto a realista encontram no texto, na narrativa, o seu objeto de sentido. A metáfora do quadro é emblemática do *idealismo transcendental* que alimenta o formalismo e sua crença no objeto fílmico como expressão-em-si – a subjetividade liberta das amarras do mundo. A metáfora da janela é emblemática do *realismo transcendental*, o filme é a percepção-em-si. – a objetividade liberta dos preconceitos do ser humano. A fenomenologia critica na primeira um psicologismo subjetivo e na segunda um empirismo objetivo.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A terceira metáfora, do espelho, representa a junção da percepção e da expressão e caracteriza boa parte da teoria contemporânea do cinema.

O espaço da tela está presente em todas as três metáforas. Nelas o filme é um objeto estático para ser visto. Poucos se preocupam com a atividade dinâmica envolvendo tanto o espectador quanto o filme.

Na verdade, o filme deixa de ser apenas um mero objeto visível quando se estabelece o ato de ver. O espectador e o aparato cinematográfico transcendem suas condições de objetos redutíveis às suas anatomia, fisiologia e tecnologia. Ambos são sujeitos da visão. Sobchack apropria-se das idéias de Merleau-Ponty sobre a “inerente coerência estruturada e centrada da experiência humana no mundo, não apenas para os outros, mas também para si própria”, essa idéia seria “aplicável para o *ser visível* do *filme visível*.” (SOBCHACK, 1992, p. 22)

Esse engajamento entre espectador e filme na experiência cinematográfica é dialógico e dialético. Ambos são capazes de ver e serem vistos, corporificados no mundo como sujeitos e objetos de visão.

Para Sobchack a experiência fílmica, calcada na visão e em particular ressonância com outros sentidos do corpo, como audição e tato, pode ser considerada uma atividade existencial e transcendental. Ela chama esse fenômeno de “endereçamento do olhar”. Essa relação transitória entre dois ou mais corpos-sujeitos objetivos (filme e espectadores) – cada um materialmente corporificado e ocupando um espaço distinto – constitui um terceiro espaço, transcendente, que excede os corpos individuais.

Sobchack lembra que o sentido, para a fenomenologia existencial, surge em qualquer ocasião como a síntese da experiência subjetiva e objetiva do fenômeno. Nós experimentamos e alteramos nossos sentidos, refletimos sobre nossa experiência, mudamos nossa posição e nossa perspectiva em relação aos horizontes que o mundo nos dá ilimitadamente.

O cinema torna a experiência direta, individual e intra-subjetiva, que antes era invisível, em uma socialidade intersubjetiva e visível dentro de uma experiência direta e corporificada. Uma linguagem que não se refere apenas à experiência direta, mas também é, em si, uma experiência direta.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O objeto sonoro

A relação existente entre objetos e sons está presente no inconsciente humano. Portanto, mesmo quando vemos uma imagem sem o seu respectivo som, tratamos de imaginar um determinado aspecto sonoro desse objeto visível. Essa é uma relação tão forte que Michel Chion criou uma série de conceitos para traduzir essa relação entre o que se vê e o que se ouve. Esse *contrato audiovisual* partiria de um pacto não necessariamente natural, mas simbólico, em que os elementos visuais e auditivos participariam do mesmo universo. Muitos desses elementos mantêm uma relação que pode não corresponder a uma realidade natural. Vejamos o exemplo dos atuais toques de telefone celular. Longe do usual som de campainha percutida dos telefones antigos, eles acumulam as possibilidades de qualquer outro tipo de material sonoro que possa ser digitalizado: desde músicas, ruídos diversos, até gravações da própria voz. Muitas vezes essa relação criada torna-se mais convincente do que a própria realidade material. Para quem ouve aquele é o som de um telefone. Estabelece-se uma convenção que é aceita pelo senso comum e que dá credibilidade ao conjunto objeto-som.

Com o barateamento de equipamentos como os gravadores analógicos de fita magnética, invenção surgida no período da Segunda Grande Guerra, os estúdios passaram a dispor de novos recursos para a geração e tratamento de ondas sonoras. Além disso, a gravação passa a ser, em si, um objeto musical. Trechos recortados de sons cotidianos, não produzidos por instrumentos musicais tradicionais, são montados gerando leituras inusitadas. Dessas pesquisas e dessa nova relação com o objeto sonoro nasceram várias das modernas tendências musicais do século XX. A música concreta, a música eletroacústica e mesmo a música eletrônica das pistas de dança têm sua raiz nessa nova idéia de som. O processo de escuta reduzida, a bricolagem, o pulso produzido por mecanismos de *loop*³ como o *sillon fermé*⁴ são ingredientes de uma mesma forma de ouvir e investigar o signo sonoro que só foi possível graças a esses avanços tecnológicos.

³ Processo onde uma frase, uma célula sonora ou uma imagem são repetidas indefinidamente. Muito comum na música eletrônica.

⁴ Intervenção onde era produzido um sulco fechado em um disco. Esse recurso, utilizado por músicos como Pierre Schaeffer, criava uma repetição infinita, um *loop*, ao qual eram adicionados outros elementos sonoros.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A partir da década de 60 e, principalmente, nos anos 70 vemos um aumento vertiginoso das possibilidades de interferir no material gravado, dos recursos disponíveis nos estúdios. Em 1967 os Beatles lançam o disco que iria confirmar o novo papel do estúdio e do produtor na criação musical. *Sargent Pepper's Lonely Hearts Club Band* é considerado um dos primeiros discos conceituais da música *pop*. Deu vazão a um manancial criativo que não podia ser contido ou reproduzido ao vivo, pelo menos com as condições técnicas da época. É como se o som, que revelara suas múltiplas possibilidades nos anos anteriores, passasse a um plano de destaque na leitura do mundo.

Em 1978 a América parecia obcecada por som. Você poderia sentir o impacto total de uma sinfonia ou de um concerto de rock na sua sala de estar; você poderia trazê-los com você no seu carro ou num rádio do tamanho do seu bolso; você poderia – deveria – ouvi-los em um consultório de dentista ou em um elevador. (...) E você poderia, claro, comprá-los em discos e fitas. Em 1977, a indústria da música rendeu quase 3,5 bilhões de dólares – um bilhão a mais do que os 15 mil cinemas americanos obtiveram nas bilheterias. (SCHREGER, 1985, p. 348)

Mesmo quando não reproduzido na sala de cinema, o som é intuído, imaginado. Muitos desses elementos mantêm uma relação que é criada dentro do discurso fílmico e que não necessariamente corresponde a uma realidade natural. Muitas vezes essa relação criada torna-se mais convincente do que a própria realidade material. É o caso de alguns efeitos especiais, como sons de socos ou tiros, em determinados tipos de filmes. O som que segue unido à imagem da ação (do soco ou do disparo) normalmente não é um som realista. Para que essas ações causem um impacto maior sobre o espectador, esses sons são modificados, amplificados ou mesmo substituídos por outros de maior intensidade. Para o público fica a impressão de que aquele som realmente “pertence” àquela imagem. Estabelece-se uma convenção que é aceita pela platéia e que dá credibilidade ao espetáculo. Filmes como “Touro Indomável” (1980), de Martin Scorsese ou “O resgate do soldado Ryan” (1998), de Steven Spielberg têm na edição do som um grande trunfo, induzindo a percepção do espectador a crer que determinado evento é “real”.

Para Chion o cinema funciona a partir de convenções muito fortes. Essas convenções não necessariamente reproduzem a verdade objetiva, mas preocupam-se



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

com o efeito que será exercido sobre o espectador. Elas tornam-se mesmo mais fortes que nossas próprias experiências particulares a partir do momento em que estamos familiarizados com elas. Tornam-se nossa referência.

Esses códigos de realismo, obviamente, submetem-se à sua origem técnica. São mais leituras de um aparato de registro (de som, imagem) do que nossas próprias leituras. Em um primeiro momento, não é o nosso corpo que está intermediando o processo. É um corpo tecnológico. Chion dá o exemplo de como um registro de uma guerra pode ser considerado mais realista se este possuir pequenos defeitos de gravação, tais como: imagem trêmula, o foco oscilante. O que seriam considerados como erros passam a legitimar a nossa idéia de real. Já uma imagem estável, com enquadramento perfeito possuiria uma certa inverossimilhança, os padrões de realismo que construímos para nós a partir de características próprias do nosso aparato técnico, seriam incompatíveis com essa perfeição.

Quando o espectador ouve um assim chamado som realista, ele não pode compará-lo com o som real que ele ouviria se estivesse naquele próprio lugar. Antes, para julgar a “verdade”, o espectador vale-se de sua memória desse tipo de som, uma memória ressaltada pelos dados que não são apenas acústicos, e que é, ela própria influenciada pelos filmes. (CHION, 1994, p. 108)

Michel Chion trata ainda do que ele chama de *índices de materialização sonora*. Como eu disse anteriormente, essa característica de um som pode fazer com que ele seja mais facilmente identificado ou não pelo ouvinte. A partir desses índices, podemos supor uma origem desse som, mesmo que ela não seja mostrada.

Os índices de materialização são detalhes dos sons que nos fazem “sentir” as condições materiais da fonte sonora, e remetem ao processo concreto da produção sonora. Eles podem nos dar informação sobre a substância que produz o som – madeira, metal, papel, pano – bem como o modo como o som é produzido – por fricção, impacto, oscilações irregulares, movimentos periódicos para frente e para trás, e assim por diante. (CHION, 1994, p. 114)

A percepção sonora e a percepção visual têm ritmos distintos. A velocidade de processamento da visão é menor que a do ouvido. Para Chion, um rápido movimento visual não forma uma figura clara para a nossa percepção, ao passo que a trajetória do som no tempo e no espaço fica mais definida, clara e reconhecível em nossa memória. O olho percebe mais devagar porque tem que explorar o espaço enquanto o ouvido teria



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

maior facilidade para isolar um detalhe do campo auditivo e segui-lo ao longo do tempo. “Em um primeiro contato com a mensagem audiovisual, o olho é mais hábil no espaço e o ouvido no tempo.” (CHION 1994, p. 10-11)

Os eventos sonoros

Michel Chion nos mostra que muito do nosso vocabulário para descrever os sons já traz embutido uma perspectiva “visual”. Assim falamos de sons claros, velados, brilhantes ou transparentes. Mary Ann Doane interpreta essa submissão do audível ao visível, principalmente em filmes de Hollywood da década de 30 em diante, como uma questão ideológica. Ela a chama de “ideologia do visível” (DOANE, 1985, p. 58). O realismo do cinema clássico-narrativo necessita da inteligibilidade da narrativa. Como o diálogo era um dos principais instrumentos dessa inteligibilidade, não era aconselhável que a perspectiva sonora (posicionamento de microfones durante a filmagem) seguisse a perspectiva visual. Muito embora o plano fosse mais aberto e os personagens estivessem mais distantes da câmera, o som se via obrigado a não apresentar discontinuidades. Suprimindo-se as diferenças de captação de som, os cortes seriam suavizados e o texto seria mais bem entendido. O som deveria manter sempre a mesma perspectiva, a mesma distância; em outras palavras, não deveria ser notado.

Por conta dessa necessidade de apreender o som visualmente, de submetê-lo a uma imagem, muitas tentativas foram feitas para o seu registro de forma idêntica a uma escrita. Jonathan Sterne nos dá vários exemplos de mecanismos exóticos construídos para a fixação de ondas sonoras em superfícies, como se fosse um texto. Algumas dessas invenções utilizavam, de maneira macabramente híbrida, pedaços de corpos (como uma orelha de um cadáver) para capturar o som.

Claro que esse tipo de questão foi superado quando do advento da gravação magnética, nos anos 30/40. Mas encontramos em autores como Murray Schafer, ainda uma certa preocupação com esse tipo de representação gráfica sonora. Como ele diz: “A notação é uma tentativa de substituir fatos auditivos por sinais visuais. O valor da notação, tanto para a preservação quanto para a análise do som, é, assim, considerável.” (SCHAFER, 1997, p. 175)

Schafer identifica três sistemas gráficos de notação:



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

- Um que seria o da acústica, preocupado em descrever as propriedades mecânicas dos sons.
- O segundo, o da fonética, possibilitando a projeção e análise da fala humana.
- Por fim, o terceiro, que seria o da notação musical, que possibilitaria a representação de determinados sons de cunho musical, ou seja, sons com frequências definidas.

Os dois primeiros sistemas descrevem sons que já ocorreram, enquanto que a notação musical se presta a uma prescrição de sons a serem executados. Diferente dos pictógrafos ou hieróglifos que desenhavam coisas ou eventos, o alfabeto fonético teria sido a primeira tentativa de representar graficamente os sons da fala.

No campo da música, o sistema de notação abstrata não é suficiente para dar conta das possibilidades sonoras apresentadas por movimentos artísticos como a música concreta. Mesmo antes disso, em 1919, com o Manifesto Futurista, Luigi Russolo já falava da importância do ruído em uma nova Era Industrial.

Nesse sentido, as notações descritivas da acústica e da fonética são mais precisas e mais recentes. Datam do século XX. Para essa descrição mais precisa foram levados em consideração parâmetros tomados da física. O tempo, a frequência e a amplitude tentam, agora, tornar o som mais manuseável. Claro que, para isso acontecer, foi necessário um certo nível de desenvolvimento tecnológico, para que esse som pudesse ser capturado, isolado e analisado com mais apuro.

Schafer nos diz que, apesar desses três fatores serem apresentados como básicos na descrição do som, esse modelo tridimensional não deve ser considerado o único aceitável. Ele também é uma convenção e seus elementos não são funções isoladas e independentes. Para Schafer: “Os problemas entre acústica e psicoacústica nunca poderão ser esclarecidos enquanto a imagem acústica tridimensional continuar a ser vista como um modelo inviolavelmente acurado de um evento sonoro.” (SCHAFER, 1997, p. 177)

Os primeiros experimentos psicoacústicos foram realizados por um grupo de pesquisa da rádio francesa, em Paris, em 1946. Pierre Schaeffer define assim o *objeto*



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

sonoro: um “objeto acústico para a percepção humana e não um objeto matemático ou eletroacústico para síntese” (Pierre Schaeffer *apud*. SCHAFER, 1997, p. 183)

Schafer conceitua *objeto sonoro* como a menor partícula autocontida de uma paisagem sonora. Ele possui um início, um meio e um fim (não esqueçamos que o tempo é, no século XX, um dos parâmetros fundamentais da análise do som). Tratando como um invólucro⁵ esse objeto, podemos definir nele características como ataque, corpo (ou estado estacionário) e queda.

O ataque é a posição inicial do objeto sonoro. O espectro, até então estável, tem um crescimento repentino, criando um relevo na sensação acústica. Esse relevo pode ser repentino ou suave, dependendo da velocidade de ataque do objeto. O ataque é responsável por boa parte da inteligibilidade de certos sons. Sons que naturalmente possuem uma maior força de ataque, sons abruptos, podem não ser reconhecidos se desapaosados de seu ataque. O modo de interpretar um instrumento musical pode fazer com que esse ataque varie também.

A porção média de um objeto sonoro, ou corpo, é mais facilmente identificada em sons longos ou em *loops*. Nessa parte do objeto podemos identificar, com mais facilidade, o tom fundamental, ou frequência predominante, do som.

Sons percussivos têm um ataque rápido, quase nenhum corpo e uma queda mais evidente. Sons como o de motores em geral (Schafer dá o exemplo do ar-condicionado) ficam eternamente em estado estacionário, não morrem nunca. “Essa é uma condição artificial, iniciada, como eu já disse, pelas fábricas do século XIX e estendida pela Revolução Elétrica a todos os setores da vida moderna.” (SCHAFER, 1997, p. 184)

O objeto sonoro deve ser considerado integralmente, muito embora, para efeito de análise, possamos subdividi-lo. Pierre Schaeffer, nesse ponto, tem uma preocupação diferente da de Murray Schafer. Para Schaeffer, o importante são os aspectos físicos e psicofísicos do objeto sonoro. A ele não interessam seus aspectos referencias ou semânticos.

Por que, com efeito, o som produzido pelo galope de um cavalo seria mais subjetivo do que o cavalo? No máximo, é necessário reconhecer que, no caso do som, a confusão entre o objeto percebido e a

⁵ Aqui a tradução brasileira chama de “invólucro”. No original: “envelope”. Envelope é um termo bastante corriqueiro em instrumentos musicais eletrônicos. Modificando padrões do “envelope” de um som, podemos dar-lhe características acústicas completamente diferentes das originais.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

percepção que eu tenho é bem fácil de cometer. (SCHAEFFER, 1966, p. 268)

O objeto sonoro, segundo esse ponto de vista, não pode ser confundido com o corpo que o produz. Esse corpo é capaz de produzir uma infinidade de objetos e, nem sempre, é capaz de servir como unidade de sentido para tais objetos.

Para o estudo da paisagem sonora, o aspecto referencial dos sons é de grande importância, bem como sua interação dentro de um contexto. Schafer propõe chamar a esses sons individuais de *eventos sonoros*, para diferenciá-los da abordagem de Pierre Schaeffer. Para ele devemos considerar “seus aspectos associativos como sinais, símbolos, sons fundamentais ou marcos sonoros.” (SCHAFER, 1997, p. 185) Essa abordagem implica um contexto e uma classificação do som estudado na comunidade, diferente do caso em que ele é gravado e analisado em laboratório.

A *paisagem sonora* é um campo de interações de diversos *eventos sonoros*. Devemos nos preocupar em estudar como esses sons afetam e modificam uns aos outros e a nós mesmos. Para Schafer essa é uma tarefa bem mais difícil do que classificar sons individuais a partir de parâmetros físicos.

Uma preocupação que tanto Schaeffer com seu *objeto sonoro*, quanto Schafer, com seus *eventos sonoros*, têm é quanto à classificação dos sons. Segundo Schafer podemos classificar os sons de acordo com suas características físicas (acústica) ou de acordo com o modo como são percebidos (psicoacústica). Também podemos levar em conta sua função e significado, seu aspecto referencial (semiótica e semântica), bem como suas qualidades emocionais ou afetivas (estética).

Conclusão

Autores como Walter Benjamin e Sigfried Kracauer identificam, no início do século XX, uma mudança no regime de cognição. Para eles, o cinema é a manifestação exemplar dessa mudança. Partindo da experiência moderna fragmentada, que já é própria do discurso cinematográfico, e utilizando elementos do estudo das materialidades – juntamente com uma abordagem fenomenológica –, pretendi analisar esse crescente descolamento do real a que nossa percepção é submetida. A tecnologia é fator decisivo para esse processo, principalmente as tecnologias eletrônicas.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

No caso do estudo do som em si, apesar de nossa grande produção musical (principalmente no campo da música popular), poucos tratam desse assunto no Brasil. Esses poucos trabalham quase exclusivamente no campo da música. Aliás, essa grande produção musical acaba influenciando na maneira como pensamos esse objeto, normalmente confundindo o estudo do objeto sonoro com o estudo musical, tomando um pelo outro e não observando as grandes diferenças epistemológicas entre os dois campos. Outro ponto a ser levado em consideração é que, em estudos que tenham a música propriamente dita como objeto de estudo, esta é trabalhada dentro de um contexto de representações, tomada segundo uma ótica de contextualização social, política e econômica. Longe de ignorar a importância desse tipo de abordagem (que é muito grande em um país como o nosso), pretendo dar um destaque maior às características acústicas e psicoacústicas do *objeto* ou evento *sonoro*. O som, aqui, mesmo contextualizado socialmente, será trabalhado independente de uma linguagem abstrata como o discurso musical.

É comum apelar-se para a música quando se quer tecer algum comentário sobre o som de um filme. A música é, em si, um discurso estruturado e abstrato que, com certeza, tem grande importância no conjunto do som do filme e no filme como um todo. Contudo, ela não é o ÚNICO elemento sonoro. O ruído, e como ele se relaciona com o imaginário e com as representações construídas e refletidas na narrativa do filme, deve ter um tratamento no mesmo nível de importância.

A arte, neste caso, o cinema, é uma forma de criar, através dos afetos, uma nova realidade e um novo sujeito. Devemos prestar atenção às formas, ainda pouco estudadas, de como esse processo se realiza.

Referências bibliográficas

ALTMAN, Rick. "Introduction: Four and a Half Film Fallacies." In: ALTMAN, Rick (ed.). *Sound Theory, Sound Practice*. New York: Routledge, 1992.

_____. "The Sound of Sound: a Brief History of the Reproduction of Sound in Movie Theaters." *Cineaste Vol. XXI*, 1995. Disponível em: <<http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/4394/altman.html>>. Acesso em: 08 jul. 2005.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

BELTON, John. "1950s Magnetic Sound: The Frozen Revolution." In: ALTMAN, Rick (ed.). *Sound Theory, Sound Practice*. New York: Routledge, 1992.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BURCH, Noel. *Práxis do Cinema*. São Paulo, Perspectiva, 1992.

CHION, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994.

DOANE, Mary Ann. "Ideology and the Practice of Sound Editing." In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press, 1985.

FELINTO, Erick & ANDRADE, Vinícius. "A Vida dos Objetos: um Diálogo com o Pensamento da Materialidade da Comunicação." *Contemporânea*, vol. 3, nº 1, 2005, p. 75-94.

GUMBRECHT, Hans Ulrich & PFEIFFER, K. Ludwig (ed.). *Materialities of Communication*. Stanford: Stanford University Press, 1994.

_____. *O Campo Não-Hermenêutico e Adeus à Interpretação*. Rio de Janeiro: UERJ/IL, 1995.

HUSSERL, Edmund. *Meditações Cartesianas: Introdução à Fenomenologia*. São Paulo: Madras, 2001.

SCHAEFFER, Pierre. *Traité des Objets Musicaux*. Paris: Éditions du Seuil, 1966.

SCHAFER, R. Murray. *A Afinação do Mundo*. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.

SCHREGER, Charles. "Altman, Dolby and the Second Sound Revolution." In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press, 1985.

SOBCHACK, Vivian. *Carnal Thoughts*. Berkeley: University of California Press, 2004.

_____. *The Address of the Eye*. Princeton: Princeton University Press, 1992.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

IMAGEM NO CINEMA DIGITAL: AS NOVAS DIREÇÕES DE ARTE E FOTOGRAFIA¹

Marcela CASARIN²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

O foco central desta proposta é investigar os processos pelos quais os diretores de arte e de fotografia desenvolvem suas funções, ou seja, como a imagem a ser captada é pensada e produzida até o momento da gravação, e que resultados eles pretendem atingir através destes processos.

PALAVRAS-CHAVE: imagem; fotografia; direção de arte; cinema.

1 - Introdução

O cinema é a arte de falar por imagens em movimento. Apesar de todos os recursos incorporados pela prática cinematográfica desde sua invenção, como o som, a montagem, a cor e os efeitos especiais, o elemento de maior impacto no cinema - aquilo que o diferencia das outras artes - é esta peculiaridade: a imagem em movimento. Ou, como melhor define Jacques Aumont, “o cinema permanece, antes de mais nada, uma arte da imagem e tudo que não é ela (palavras, escritas, ruídos, música) deve aceitar sua função prioritária” (AUMONT, p. 162, 2004). Assim, o objetivo primeiro deste trabalho é discutir o processo pelo qual estas imagens serão criadas em um cenário de transição para um suporte novo e diverso da película: o digital.

E dentro do fazer cinematográfico, os responsáveis pela constituição visual da obra são, principalmente, os diretores de arte e fotografia. Por este motivo, e para evitar que o trabalho desvie-se nos muitos meandros que as novas tecnologias podem oferecer, o recorte prioritário a ser adotado é o desempenho das referidas funções com a utilização de novos aparatos tecnológicos.

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Cinema.

² Marcela Ribeiro Casarin é mestranda em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo a Pesquisa – FAPERJ e integra as equipes de produção do Primeiro Plano – Festival de Cinema, Mostra do Filme Livre e Feira Audiovisual do Rio. E-mail: marcela.casarin@gmail.com



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A proposta deste primeiro trabalho sobre o assunto não é outra senão apontar os diversos caminhos pelos quais a discussão poderá seguir. Neste processo, podemos, antes de tudo, definir que o termo central que orienta este trabalho é “imagem”. Assim, o que se busca aqui são bases para analisar a produção de imagem no cinema brasileiro contemporâneo, em face à esta crescente produção, propiciada pelo advento dos aparatos digitais, que configuram a chamada economia das imagens (GUTFREIND, 2007, p. 6).

A força de significação e de expressão que a imagem possui, bem como o seu potencial de fazer pensar pode ser definida da seguinte forma: primeiro, a partir de um processo material necessário para produzir a imagem; em seguida, ela se torna um produto que é a imagem de alguma coisa que se remete ao mundo e, por fim, ela se torna um valor (a imagem vale para alguma coisa). Esse valor é que permite e funda uma circulação e uma economia das imagens (Ibidem)

Assim, seguindo a ordem descrita por Gutfreind, o que pretendemos é refletir sobre este “processo material necessário para produzir a imagem” para, em seguida, entender esse “valor” adquirido.

1.1 - Teorias da Imagem

Para prosseguir com a discussão, porém, faz-se necessário entender que o vocábulo utilizado dá margens a diversos tipos de interpretação. Se formos buscar na história do cinema em que ponto surgiu tal preocupação com a visualidade de uma obra, voltaremos a épocas anteriores ao surgimento da fotografia. Afinal, os estudos de composição visual no cinema partem de pressupostos pesquisados por pintores que, desde o Renascimento, buscaram técnicas que conseguissem não apenas “falsear o real” (como muito se diz hoje do cinema), mas criar efetivamente uma representação perfeita deste real na tela – a profundidade de quadro, por exemplo.

Assim, em uma tentativa de delimitar o campo de estudo, daremos ênfase àqueles teóricos que trataram diretamente da imagem cinematográfica – ou, mesmo o fazendo de maneira indireta, constituíram pesquisas sólidas nesta área. As indicações, porém, continuam sendo diversas e numerosas.

Existem, por exemplo, aqueles que defendem a imagem cinematográfica como agente na mobilização/modificação social, como Fredric Jameson – que defende que a



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

ideologia, além de ser necessária, está sempre presente na narrativa. Segundo o autor é através desse pensamento ideológico que o sujeito se localiza em relação à totalidade social, mesmo nas sociedades mais perfeitas do futuro (JAMESON apud JUNIOR, 2001, p. 54). Segundo Hélio Júnior, Jameson defende ainda que

A arte de um dado grupo social restrito poderá ser compreensível somente para seus membros. Entretanto, qualquer representação desse grupo, não importa quão rudimentar venha a ser, é considerada envolvida em uma certa distância estética que lhe permite uma certa generalização de acesso e recepção. (JUNIOR, p. XX)

Discussão que se faz importante para o cinema brasileiro que, por ser expressão de um país de território grande e vasto, aborda diversas temáticas culturais que, inevitavelmente, caracterizam os regionalismos do país.

Na contramão deste pensamento encontramos o filósofo Gilles Deleuze, uma referência em estudos deste campo, por ter especificado dois tipos de imagem: a imagem-tempo e a imagem-movimento. Seu pioneirismo deve-se justamente à recusa em analisar as imagens como texto, ou como pertencente a quaisquer outros campos do saber - como sociologia, psicologia ou antropologia. Em Deleuze a imagem é analisada enquanto relação entre tempo e movimento.

Temos assim que a imagem-movimento é diretamente ligada a uma matéria, a um mundo sensível, formada pelas imagens do *percepto*, do *afecto* e da *ação*³. Já a imagem-tempo é aquela que reúne todos os tempos em um único tempo apenas: um tempo diegético total.

Não somente a imagem é inseparável de um antes e de um depois que lhe são próprios, que não se confundem com as imagens precedentes e subsequentes, mas, por outro lado, ela própria cai num passado e num futuro, dos quais o presente não é mais que um limite extremo, nunca dado. (DELEUZE apud CORDEIRO, 1999)

Ou, nas palavras de Tarkovisky: "Podemos facilmente imaginar um filme sem actores, sem música, sem décors, e mesmo sem montagem. Mas seria impossível conceber uma obra cinematográfica privada da sensação do tempo que passa" (TARKOVISKY apud CORDEIRO, 1999).

³ Deleuze discute também sobre a crise da imagem-ação com o neorealismo italiano, porém este é um tópico que ficará para uma futura discussão.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Assim, a associação desses dois tipos de imagem (imagem-tempo e imagem-movimento) resulta em uma narratividade própria da imagem cinematográfica, fragmentada, porém dotada de um significado específico e pleno, não dependendo de expressões lingüísticas para serem explicadas e “onde as lacunas são apenas parte de uma ligação entre imagens, ou entre narrativas” (JUNIOR, 2001, p.55)

As concepções de Deleuze, porém, vale lembrar, se originaram das propostas de Henri Bergson, relacionando percepção e ação⁴. Segundo este autor a percepção estaria sempre ligada a um esquema sensório-motor, que decompõe e analisa o percebido, avaliando sua utilidade e necessidade de ação – mesmo que seja uma ação não realizada, virtual. Em suma, “o ato de ver é uma solicitação à ação”. (BERGSON apud BENTES, p. 4)

Outra importante referência no campo da Imagem é José Gil e seu conceito de imagem-nua. Dialogando com Deleuze, Gil desenvolve esse conceito pensando em uma imagem desvinculada de tempo e movimento, sem um conteúdo aparente, compreensível apenas pela percepção estética do espectador – não cogitada por Deleuze. “Não mostra nem o exterior, nem o interior da matéria. Mostra o que está além da forma: as forças que compõem o mundo, a matéria sensível em toda a sua potência, com todos os seus devires” (REGO, p. 3)

É bem verdade que Gil não desenvolve tal conceito pensando na imagem cinematográfica, mas ele se faz importante neste momento por levantar uma outra proposta, levantada por Rego, ao qual ela chama de imagem-sensação:

A percepção [*estética*] que não tem compromisso com nenhuma finalidade, a não ser fruir as belas formas. O mesmo tipo de percepção de quem vai ao cinema para apreciar a arte das imagens que contam histórias. Ao ser aplicado no cinema, o conceito de imagem-nua se transforma em imagem-sensação, utilizada por diretores que trabalham suas imagens como obras de arte, como faz Tsai Ming-liang (REGO, 2004, p. 5)

A idéia chama a atenção por relacionar a produção da imagem cinematográfica a obras de arte plásticas, dialogando diretamente com os objetos de estudo propostos por este projeto: direção de fotografia e direção de arte que, tal como a junção de tempo e

⁴ Idéias desenvolvidas no livro *Matéria e Memória*, de Henri Bergson



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

movimento, devem se associar para formar uma nova narratividade, a imagem cinematográfica.

1.2 - Cinema e/ou pintura: olhar sobre a imagem

E ainda relacionando artes plásticas (mais especificamente a pintura) e cinema, encontramos os estudos do teórico francês Jacques Aumont, que relaciona o cinema e a pintura não apenas enquanto imagens, mas levando em consideração características como o suporte, o enquadramento e o tempo - que influenciam a forma como o espectador olha cada obra.

Aliás, “olhar” é a palavra chave na argumentação do autor, correlacionando o que ele chama de “olho móvel”, que seria o ponto de vista da câmera e o “olhar”, referindo-se mesmo a ação do espectador frente à tela. Segundo Aumont, quando surge, o cinema se configura como pintura justamente porque “mobiliza o olho do espectador” que, agora (a partir do final do século XIX), se admira com o simples “fato de olhar” uma imagem.

É assim que o cinema assume para si uma tarefa que a pintura buscava: encontrar novas maneiras de ver. Daí a admiração dos espectadores diante dos primeiros filmes de Lumière: espantam-se menos com o conteúdo apresentado do que com a profusão quantitativa (“quantos detalhes!”) e qualitativa (“como parece real!”) de efeitos de realidade que o, ainda rústico, cinematógrafo produzia. “De todos os relatos que li, não há um sequer que lamente, ao contrário, só ter visto uma imagem cinza. Manifestamente, são esses efeitos que prevalecem” (AUMONT, 2004, p. 31)

Ora, se na pintura tínhamos um espectador móvel, olhando uma imagem estática – ou que permitiria uma pequena mobilidade do olhar –, a quem o autor compara a um “andarilho a observar o mundo que o rodeia”, no cinema temos o espectador viajante de trem, que olha o movimento da paisagem através da velocidade com que esta passa pelo enquadramento de sua janela: olho móvel, corpo imóvel.

Godard também se aventurou, e muito, em procedimentos que destacassem a intertextualidade entre a sétima arte e a pintura e, “superada a fase em que a relação de seus filmes é essencialmente paródica, como faz entrever Dubois, Godard abandona a simples citação de quadros ou trechos de textos verbais e se adentra numa aventura escritural muito mais complexa” (CAÑIZAL, 2007, p. 5). Escrita fílmica essa que pode



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

ser considerada a síntese dos processos de mobilização do olhar discutidos por Aumont, uma vez que nos “poemas filmados” desta fase de produção, o cineasta rompia definitivamente com os padrões do cinema clássico.

Vale ainda comentar a necessidade da imobilidade do corpo para o espectador de cinema em comparação com as possibilidades de movimentação do apreciador de uma obra estática, como uma pintura. Afinal, como o autor lembra, o cinema é uma máquina simbólica de produzir pontos de vista. Ao que acrescentamos: é uma máquina de apresentar pontos de vista. Por isso, ao contrário desta pintura, em que é preciso que o espectador se movimente até encontrar uma posição – ou ponto de vista – que lhe traduza o melhor ângulo, o espectador de cinema é condenado à imobilidade, sob pena de acrescentar à representação fílmica e “prejudicar a perfeição de um espetáculo magistral, magistralmente vantajoso. A divisa, paradoxal, olho variável, é a dos primeiros fotógrafos: Não se Mexam!” (AUMONT, 2004, p.77)

A partir de tal colocação faz-se imprescindível entender que as técnicas de enquadramento, movimentos de câmera, entre outras, são formas de mobilização do olhar, produzindo efeitos no espectador, que se admira com o próprio ato de olhar o mundo da maneira como o cinema começou a habituá-lo desde cedo.

Outro teórico que também abordou, embora brevemente, a questão da imagem foi o soviético Sergei Eisenstein, conhecido por seus estudos sobre a montagem e seus usos:

A arte da composição plástica consiste em levar a atenção do espectador através do caminho certo e na seqüência certa determinado pelo autor da composição. Isto se aplica ao movimento do olho sobre (...) a superfície da tela se estamos trabalhando com um quadro cinematográfico (EISENSTEIN, p. 116, 1990)

Assim, podemos concluir que a composição plástica, ou visual, é elemento indispensável na elaboração da narrativa cinematográfica, não apenas contextualizando o espectador no espaço, mas atuando como um articulador de idéias, delimitando limites de tempo e, até mesmo, exteriorizando sentimentos, personalidades e estados de espírito.

1.3 - Direção de arte e fotografia no Brasil



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Como já destacado anteriormente, atingir a composição visual imaginada pelo diretor e sua equipe, ainda durante o processo de decupagem, compreende duas etapas do fazer cinematográfico: a direção de arte e a direção de fotografia. Afinal, de nada adiantará a criação de ambientes perfeitos por parte da direção de arte se não houver nenhuma interação com a fotografia, ou corre-se o risco de estes artefatos serem inibidos por um enquadramento demasiadamente fechado ou uma luz insuficiente/inadequada para realçar as formas pretendidas pelo diretor de arte.

Assim, não importa em que mundo a narrativa aconteça, nem em qual tempo – passado, presente ou futuro – e, muito menos, se é de fato uma narrativa, com começo, meio e fim. Em qualquer uma das situações descritas, o trabalho da direção de arte e da fotografia é o mesmo: construir o real. Seja um real concreto, existente, ou um mundo imaginário criado pelo diretor, a intenção primeira do cinema é fazer com que o espectador se isole na obra, pense sobre ela e, acima de tudo, dentro dela, com a lógica própria apresentada na tela, como explica Jacques Aumont:

Fortemente embasado pelo sistema do verossímil, organizado de forma que cada elemento da ficção pareça corresponder a uma necessidade orgânica e apareça obrigatório com relação a uma suposta realidade, o universo diegético adquire consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente. Esta, como já notamos, deve-se muito ao modo de representação cinematográfica, ao desfile da imagem na tela, que proporciona à ficção a aparência do surgimento factual, da “espontaneidade” do real (AUMONT, p. 150, 1994)

Esta, aliás, é uma das características marcantes do cinema, que o difere de outras artes da imagem, e mesmo da imagem televisiva: a qualidade da imagem projetada em uma tela de tamanho grande em uma sala escura, onde o espectador encontra-se absolutamente concentrado abre-se como uma janela para um novo mundo. O mesmo não acontece com a imagem da TV, pequena e com granulações, que é apenas um dos pontos de atenção do espectador que se dedica também a outras atividades e pode trocar de canal quando convier – ou que, muitas vezes, não está nem vendo a TV, apenas escutando.

No Brasil, como constata Débora Butruce, o ofício do diretor de arte se consolidou apenas na década de 90, mas ainda, na maior parte das vezes, apenas como valor de produção: “para agregar valor a uma imagem que pretende realçar a si mesma e



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

se aproximar do estatuto de um grande cinema, entendido no âmbito do espetáculo grandioso e visualmente eficiente” (BUTRUCE, p. 218, 2005).

Os cuidados com a fotografia, por sua vez, são reconhecidos há mais tempo: ou, pelo menos, desde a atuação do fotógrafo Edgar Brazil, em *Limite*, de Mário Peixoto. Atualmente, talvez um dos maiores nomes da fotografia em cinema no país seja o de Walter Carvalho. Responsável por filmes de sucesso na última década, como *Carandiru*, *Central do Brasil* e *Amarelo Manga*, seu estilo é diversificado, primando sempre pela perfeição.

É importante também observar o destaque que a direção de arte e a fotografia recebem em determinados gêneros, como épicos, ficções científicas, musicais e filmes de terror – os últimos, aliás, pioneiros em trabalhar estes elementos: vide expressionismo alemão. Porém, da forma como a crítica apresenta, se tem a impressão de que nos demais produtos audiovisuais a atuação da direção de arte e da fotografia é inexistente. Por este motivo, antes de qualquer análise, é importante lembrar que o desempenho destas funções é primordial no processo de criação de qualquer obra – primordial no sentido literal da palavra: em geral os profissionais de arte e fotografia são os primeiros a serem consultados pelo diretor, quando do roteiro em mãos.

1.4 - Teorias da transição

O desenvolvimento dos meios técnicos de produção e a tão discutida transição entre o analógico e o digital, porém, prometem revolucionar estes status: alguns defendem que não haverá mudanças significativas, outros afirmam que o surgimento de uma nova linguagem é inevitável, conforme veremos posteriormente.

Fato é que o modo como os indivíduos vêem o mundo está diretamente ligado às imagens produzidas por dispositivos técnicos: desde a pintura, passando pela fotografia, o cinema, a televisão e, agora, o computador.

Assim podemos pensar na criação de novas formas de produzir imagens (novas formas de decupar, de montar, de iluminar os filmes), que inovam as formas cinematográficas – e, para falar com Aumont - criam novas formas de mobilização do olhar.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O aparecimento destes novos processos, no entanto, não devem ser motivo de pânico para os produtores. De acordo com Diana Domingues essa “evolução” é natural e esperada:

A história mostra que as civilizações nunca voltaram para trás, que as descobertas e inventos são acumulados e servem de background para outros inventos. E como decorrência, a vida vem se transformando, com uma série de tecnologias que amplificam nossos sentidos e nossa capacidade de processar informações. (DOMINGUES, 1997, p.15)

É curioso, porém, tão vasta discussão sobre a relação entre arte (ou imagem) e tecnologia, como se este encontro contemporâneo fosse, de alguma forma, inédito. Ora, na Antiguidade o termo *technè* designava ambas as coisas (tendo, por fim, sido entendido como as técnicas de representação do Belo). Posteriormente, a tecnologia serviu de base para muitos experimentos artísticos imagéticos da Renascença e do Modernismo. Em suma: “a arte sempre esteve sintonizada às tecnologias de ponta de todas as épocas e delas se serviu como um dos elementos constitutivos de sua linguagem” (OLIVEIRA, 1997, p. 219), o que se deve entender é a necessidade do cinema responder ao novo espectador, influenciado pelos hábitos da televisão, do computador e dos games. E discutir de que modo essa resposta será dada e que efeitos resultarão dela no campo da produção da imagem é um dos objetivos deste estudo.

Vale lembrar então a questão levantada por Laurent Roth (2005) ao dizer que esta evolução técnica irá implicar em alterações que vão além dos meios de produção. A própria maneira como o homem é representado, e como ele representa sua relação com o mundo e com os outros sofrerá modificações: se agora é possível carregar a câmera comigo, para qualquer lugar e em qualquer situação, ela deixa de ser uma extensão do meu olhar (para citar McLuhan) e se torna uma extensão do próprio corpo e de seu movimento.

Em uma época de transição é normal que algumas dúvidas parem no ar, e são muitas as correntes que versam sobre os caminhos a serem tomados pelo cinema digital. O teórico Lev Manovich (2001), por exemplo, diz que a evolução do cinema a partir do digital tenderá para a criação de um novo média, citando como exemplo o filme *Time Code* (2000), de Mike Figgis.

Infelizmente, porém, no assunto sobre o qual discorrerá este trabalho, que é a produção, muito se discute e se afirma, mas pouco se viu até o momento sobre a



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

utilização dessas infinitas possibilidades. O que mais comumente tem se apresentado são efeitos que, apesar de muito sedutores visualmente, contribuem para a mesma fórmula do cinema clássico: narrativa linear e identificação da parte do espectador.

O cineasta Michelângelo Antonioni é, aliás, categórico sobre essa questão, chegando a afirmar que as tecnologias digitais vieram apenas para se obter o que já se procurava com o cinema tradicional. E é exatamente isto o que de fato temos presenciado frequentemente. Estranhamente, mesmo com todas as possibilidades oferecidas pelo digital, permitindo novos pontos de vista para o desenrolar das ações, impossíveis ao cinema tradicional (relembramos aqui Laurent Roth e a idéia da câmera como extensão do próprio corpo), tal processo continua a ser pensado e produzido buscando a identificação do espectador, acostumado aos moldes do cinema clássico. Temos então um impasse: enquanto o espectador não se depara com algo novo, continuará se identificando apenas com o tradicional; ao passo que, enquanto o produtor continuar pensando na identificação do espectador, continuará a produzir da maneira clássica.

Após essas breves considerações, retomo aqui o ponto de interesse deste projeto na discussão sobre o cinema digital: que tipo de linguagem visual é possível se obter com o incremento dos aparatos tecnológicos de produção⁵ de imagem? As discussões ainda são breves sobre este aspecto, principalmente quando a limitamos apenas ao campo da produção.

Um breve estudo apontado por Maria Dora Mourão, porém, delimita bem as idéias geralmente defendidas. Após selecionar um grupo de cineastas de diversos países e fazer a cada um deles cinco perguntas pré-estabelecidas o que se observou foi o agrupamento em 3 classes: 1) há os que acreditam que a linguagem do cinema tradicional não será alterada, apenas incrementada pelas novas, e infinitas, possibilidades oferecidas por estas tecnologias; 2) para outros as alterações na linguagem serão inevitáveis, mas o cinema ainda se manterá em padrões semelhantes aos conhecidos e 3) os mais radicais afirmam que é impossível manter a linguagem nos mesmos padrões, em um cenário de convergência, em que cinema, televisão, vídeo e

⁵ Destacamos aqui que não iremos nos referir a artefatos de pós-produção, ou esta discussão se estenderia além de uma dissertação de mestrado



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

informática irão se tornar um único equipamento. Antonioni, se fizesse parte dessa pesquisa, certamente engrossaria o coro do primeiro grupo.

1.5 - O dispositivo

Retomando as três correntes de pensamento destacadas por Mourão, podemos dizer que Bentes se adequaria ao segundo grupo. Para a autora o surgimento de uma nova linguagem já pode ser observado em algumas obras, que valorizam a presença e a função dos dispositivos empregados na produção das imagens.

Obras cuja estrutura narrativa é baseada (ou se assemelha) a percepção de um olho vigilante, um olho sem olhar, olho mecânico, aberto num contínuo espaço temporal. (...) e ao mesmo tempo, fazem um esforço para introduzir aí, nesse olho esvaziado uma singularidade. Fabulação, ficcionalização, auto-performance são algumas das figuras dessas propostas (BENTES, 2005, p. 9)

Ao que a autora completa: “ (...) quando a arte contemporânea se apropria dos meios e dispositivos para extrair deles seu potencial estético, incorporando ou subvertendo-os em proposições artísticas (instalações, performances, ambientes multisensoriais, etc)” (BENTES, 2005, p. 10).

O que Bentes apresenta é um ponto importante de nossa argumentação, pois se refere à utilização direta dos dispositivos tecnológicos na produção estética da obra. A idéia de dispositivo, porém, data ainda da década de 70, cunhada pelo teórico de cinema Jean Louis Baudry, no ensaio *Le Dispositif* (1975), tratando da teoria do espectador cinematográfico. De acordo com Baudry, pensar o cinema como dispositivo significava apontar as características que regulam a relação do espectador com a obra (BENTES, 2005, p. 10): relações essas que, como já comentado, podem se dar em todos os níveis dos sentidos.

Ou, ainda de acordo com Bentes, é o dispositivo indo além do status de aparato técnico e se colocando como operador de um modelo mental: “se na arte conceitual ‘a idéia é o motor da obra’, em algumas obras e proposições contemporâneas, o dispositivo é o disparador ou o condicionador de narrativas e sensações” (BENTES, 2005, p. 9).

1.6 - Outras considerações sobre a transição



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O pesquisador Alexandre Figueirôa também pondera sobre as mudanças provocadas pelas tecnologias digitais, principalmente no que compete à produção de imagens em documentários.

Pode-se intuir que o cinema não ficcional não permanecerá incólume diante das transformações. A digitalização das imagens integrará o documentário nas redes de informação, irá estimular a criação de formas híbridas de realização, poderá explorar outras percepções da exploração sensorial do mundo através do filme e dinamizará as políticas de criação audiovisual. (...) o documentário voltará a ser – como preconizava Alberto Cavalcanti – um terreno fértil para a experimentação. (FIGUERÔA, 2001, p. 3)

Arlindo Machado, em seu livro *Máquina Imaginário*, mesmo discorrendo sobre as características da imagem eletrônica – ou vídeo – faz colocações bem pertinentes a essa fase de transição contemporânea – e, se fosse o caso de incluí-lo em algum dos grupos de Mourão, ele figuraria no terceiro, apostando na unificação total dos meios:

A medida em que avançam os progressos na área de tecnologia de ponta, percebemos que a imagem eletrônica invade todos os setores da produção audiovisual, comprometendo todas as especificidades e apontando para o horizonte de mídia única, de mil faces diferentes (MACHADO, 1993, p. 48).

Fato é que, seja no formato tradicional, na sala escura, ou em uma instalação de vídeo-arte, o Cinema sempre esteve atrelado a outras artes (como o teatro, a dança, a música e, claro, a pintura). Assim, podemos remeter à Alain Badiou, segundo o qual, “é impossível pensar o cinema fora de um tipo de espaço geral onde apreendemos sua conexão com outras artes”, pois o cinema se realiza a partir de outras artes e em relação a elas” (BADIOU apud GUTFREIND, 2007, p.1).

2 – Tendências

Em meio a tantas possibilidades de pesquisa, vale retomar o foco central desta proposta, que é investigar os processos pelos quais os diretores de arte e fotografia desenvolvem suas funções, ou seja, como a imagem a ser captada é pensada e produzida até o momento da gravação e que resultados eles pretendem atingir através destes processos. Para tal análise pretende-se realizar entrevistas – e observação *in loco, no set*, quando possível – que serão fundamentais para traçar o perfil e as técnicas empregadas.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Dito isto, em um primeiro momento é difícil definir quais linhas de pesquisas este estudo vai abordar, uma vez que ainda não sabemos que tipo de material nos será apresentado no contato com estes profissionais. Mas podemos antever algumas tendências.

2.1 - Teorias da Imagem

Assim, no que se refere aos estudos da imagem, a tendência inicial é adotar a perspectiva de Deleuze, analisando a imagem como matéria bruta, dentro de suas próprias características, sem recorrer a paralelismos com outros campos do saber, tais como lingüística ou sociologia – evitando o risco de alongar por demais a proposta. Ainda, os conceitos de imagem-tempo e imagem-movimento nos parecem adequados, neste momento, para uma análise da forma da imagem - embora ainda seja necessário um estudo mais aprofundado dos conceitos e verificar sua adequação às análises necessárias.

Por outro lado, concordamos que, independentemente dos valores estéticos adquiridos enquanto construtos de uma indústria refinada, os filmes são textos que reescrevem, de maneira muito inovadora, a história da arte (CAÑIZAL, 2007, p. 1), e esta é uma das motivações para estudar justamente as direções de arte e fotografia.

E é em coerência com este pensamento, que o estudo do teórico francês Jacques Aumont, por sua proximidade com o campo das artes plásticas, também se apresenta como uma possibilidade sólida de trabalho, principalmente por trabalhar a mobilidade do olhar do espectador através dos desenvolvimentos imagéticos – o que enfatiza os momentos de transição e ruptura com a ordem artística vigente, tal como o que se observa atualmente.

2.2 - Direção de arte e fotografia: dois em um

Antes de qualquer pesquisa bibliográfica é preciso definir, de maneira objetiva, o que se entende por direção de arte e direção de fotografia, uma vez que estas são o foco primeiro do projeto a ser desenvolvido. Tal escolha se deve ao fato de considerarmos que o resultado final de um filme, ou seja, a ligação entre a obra e o espectador não é apenas o momento da projeção. O filme bem elaborado deve pensar na forma como esse resultado será visto pelo espectador, para que as intenções do diretor sejam alcançadas e



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

ele consiga a comunicação desejada com o público – qualquer que seja a natureza dessa comunicação.

Cuidado, aliás, que deve ser tomado não apenas por aqueles que fazem o cinema tradicional, mas também por aqueles que apresentarão seus trabalhos em quaisquer suportes imagéticos, como videoinstalações, por exemplo. Afinal, é preciso que se esteja consciente sobre todas as extensões de sentido possíveis que o suporte permite, para que se possa ultrapassar esses limites com sucesso. Ou, como melhor define Ivana Bentes:

O pensamento em torno dos dispositivos dá visibilidade aos elementos estruturantes das obras, sua relação com o espaço, a forma como mobiliza o corpo do participante, os modelos mentais que conjura, tornando-se ao mesmo tempo objeto e discurso. (BENTES, 2005, p. 11)

A tarefa de delimitar a atuação dessas funções, dentro do *set*, felizmente, não é difícil. A direção de arte, por exemplo, pode ser entendida como a responsável pela materialização através dos elementos concretos de trabalho, devendo traduzir as idéias do diretor para uma apresentação física: a criação de cenários é um dos exemplos mais marcantes. O cenário de um filme serve não somente para emoldurar os atores, mas para direcionar o olhar da própria câmera.

Pensando mais especificamente no cinema nacional, podemos nos lembrar da cenografia de *Carlota Joaquina*, de Carla Camurati, por exemplo. Filme considerado o marco da retomada do cinema brasileiro, realizado com verba restrita, é um ótimo exemplo de como uma direção de arte consciente e criativa pode não apenas compor visualmente a cena, mas reiterar, ainda que indiretamente, detalhes da narrativa. Neste caso pode-se destacar o exagero das cores, dos objetos cenográficos e, principalmente, dos cenários. O que, aparentemente, poderia ser considerado um erro, é na verdade um detalhe interessante: devemos lembrar que a história não é narrada por um brasileiro, e sim por um escocês que conta para a neta sobre uma princesa brasileira. Desta forma, o burlesco dos cenários reflete o imaginário do avô e da criança que não conhecem efetivamente o país e, ainda acrescentam “um quê” de conto de fadas (apesar de ser um conto de fadas bem incomum).

Enquanto isso, a fotografia se ocupa das informações definitivas a serem impressas na película: através da incidência de determinada iluminação transformará os



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

conceitos em relação à cor, contraste e profundidade. É também a fotografia a responsável por confirmar o clima, a atmosfera da obra, já prevista pela direção de arte na elaboração dos cenários e escolha das locações. Cabe também ao fotógrafo do filme partilhar a responsabilidade sobre a câmera, seus enquadramento e movimentos⁶, com o diretor da obra.

Podemos, neste caso, nos lembrar de *Nina*, do diretor Heitor Dhalia, a fotografia em tons escuros, marcantes, conferem ao mundo da protagonista uma atmosfera sombria, com influências góticas, refletindo a depressão e a solidão, sofridas por Nina.

Resumindo, uma vez que o processo cinematográfico acontece por etapas, poderíamos definir a etapa de composição da imagem em duas funções (supondo, neste caso, que já esteja pronto o trabalho de decupagem das cenas): a direção de arte, que se relaciona diretamente aos elementos táteis; e a fotografia, responsável pelo registro pela câmera, através dos tipos de película ou formato digital, filtros e, claro, iluminação.

E a associação entre ambas é fundamental, como melhor define Débora Butruce:

Embora o registro pela câmera (...) seja responsável pelas informações definitivas impressas na película, a cena preparada para a câmera já se encontra pronta, configurada visualmente pela direção de arte. A intervenção da direção de fotografia, através da incidência de determinada iluminação, transformará tal conceito em relação à cor, contraste, profundidade, mas não em informações em termos do sentido básico da cena, em sua natureza figurativa. (BUTRUCE, p. 41, 2005)

Temos assim que, uma vez que não existe uma interação entre a direção de arte e fotografia o trabalho de ambos pode ser comprometido e o resultado final esperado não será alcançado: caso o fotógrafo tenha pensado, por exemplo, em um *close-up* do protagonista para determinada cena e não avise ao diretor de arte, pode ser que este último elabore uma cenografia rica em detalhes que, além de não serem percebidos em sua totalidade, podem atrapalhar o fundo de cena do close do pretendido pelo diretor de fotografia.

2.3 - Cinema digital: fim, começo ou começo do fim?

⁶ Uma curiosidade: “o operador dos Lumière, ao colocar uma câmara numa gôndola descobre, com perplexidade, o "travelling". Escreve aos patrões perguntando se pode continuar nesta via, pois os registos dos Lumière eram invariavelmente obtidos com a câmara fixa” (ABRANTES, 1999, p. 3)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Uma segunda consequência, derivada sobretudo dos progressos alcançados com a síntese direta da imagem em computadores gráficos, é o caso desse instrumento emblemático da figuração: a câmera. Agora, com os deslocamentos produzidos, por exemplo, pela geometria fractal, podem-se obter paisagens absolutamente “realistas”, sem necessidade de mediação de uma câmera. E a medida que esse instrumento fundante da imagem técnica começa a ficar obsoleto, o código fotográfico e todas as suas derivações entram numa grave crise de fundamentação epistemológica, pois a referência a que remete agora uma paisagem representada não é mais um mundo físico, a realidade pura e simples, mas um programa (MACHADO, 1993, p. 48)

Emblemático para este trabalho o trecho supracitado. Apesar do tom apocalíptico Machado toca em um ponto de suma importância para o estudo: futuro. Um dos objetivos descritos neste projeto aponta para a reflexão sobre os caminhos a serem tomados pelos diretores de arte e diretores de fotografia, exatamente por ainda ser uma incógnita. É claro que não há a pretensão, aqui, de definir um futuro para o cinema digital brasileiro - mas em um cenário onde, até o momento, ainda se sabe pouco sobre o que, efetivamente, é o cinema digital (suas características, influências, tendências), buscar, discutir e, sobretudo, apresentar possibilidades é o primeiro passo para que a escolha seja acertada.

A influência da televisão e da informática, ainda, deverá surgir com destaque na discussão uma vez que vem sendo apontada como a principal responsável pela alteração do comportamento do espectador, mesmo dentro da sala de cinema. Podemos perceber essa característica no comentário de Maria Dora Mourão: “o espectador atual é diferenciado, ele é mais dispersivo e tem uma relação não-linear com a imagem em função, principalmente, de seus hábitos televisivos” (MOURÃO, 2001, p. 52). Assim, é importante levar em consideração tais mudanças ao se desenvolver um projeto cinematográfico.

Assim, no decorrer do estudo, pretende-se verificar questões como: a supremacia do digital sobre a película – ou vice-versa –; como lidar com este “novo” espectador de cinema; que tipo de profissional da imagem é mais necessário em uma produção digital (diretores de fotografia, editores de imagem, técnicos em efeitos especiais?); o que se tem exigido destes profissionais – que tipo de técnicas, formação teórica, olhar crítico e,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

sobretudo, o status que estes profissionais ainda detém em um momento crescente de produção amadora.

A questão do amadorismo na produção audiovisual digital será, aliás, um dos pontos mais importantes nesta fase de discussão final do trabalho. Uma vez que estaremos lançando luzes sobre um possível futuro do cinema digital, tendo como foco os diretores de arte e fotografia, faz-se absolutamente necessário entender se estas funções continuarão a existir ou em que elas haverão de se transformar. Afinal, conforme lembra Ivana Bentes, “no eterno presente das medições e interfaces, o amador e o artista universais surgem como modelos de uma subjetividade pós-industrial, numa hipertrofia do campo da produção audiovisual e da Comunicação” (BENTES, 2005, p. 14).

Ao que a autora completa em concordância com pensamento deste projeto: “as tecnologias doméstico-industriais transformam cada um de nós em unidades móveis de produção de imagens e informação que alimentam o sistema de comunicação e o circuito de arte” (BENTES, 2005, p. 13).

Finalizamos assim com a aquela que parece ser a pergunta chave – quase filosófica – que buscamos (tentar) responder: quem, ou o quê, pode ser considerado o “criador” da imagem no cinema digital?

3 – Referências Bibliográficas

ABRANTES, José Carlos. **Movimentos das imagens. Disponível** www.bocc.ubi.pt/pag/abranantes-jc-movimentos-imagens.html . Acessado em 02 de agosto de 2008.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável – cinema e pintura**. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo, Cosac & Naify, 2004.

BENTES, Ivana. **Mídia-Arte: Estéticas da Comunicação e Modelos Teóricos**. Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual. do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, em 2005. Disponível em reposcom.portcom.intercom.org.br. Acesso em 28 de julho de 2008

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. **A Direção de Arte e a Imagem Cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990**. Dissertação de mestrado (dat.), Niterói, UFF, 2005



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

CAÑIZAL, Eduardo Peñuela. **A escrita fílmica e a pós-imagem no diálogo do cinema com a pintura.** Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Fotografia, Cinema e Vídeo”, do XVI Encontro da Compôs, na UTP, Curitiba, PR, em 2007. Disponível em www.compos.org.br. Acesso em 24 de julho de 2008.

CORDEIRO, Edmundo. **Virtual: realidade da imagem, ou o que é que nos impede de ver?**. (3º Congresso da Lusocom, Braga, 29 de Outubro de 1999). Disponível em www.bocc.ubi.pt/pag/cordeiro-edmundo-Virtual.html . Acesso em 05 de agosto de 2008.

DOMINGUES, Diana. **Introdução a Humanização das Tecnologias pela Arte.** In: DOMINGUES, Diana (org). *Arte no Século XXI, A humanização das tecnologias.* São Paulo: Editora UNESP, 1997

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1990.

FIGUEIRÔA, Alexandre Figueirôa. **É tudo verdade: tendências e perspectivas do documentário.** In: Galáxia, no. 2, 2001

GIL, Inês. **O digital à superfície do cinema. Publicado em Intemídias.** Disponível em www.intermidias.com . acesso em 07 de agosto de 2008.

GUTFREIND, Cristiane Freitas. **Cinema e outras mídias: os espaços da arte na contemporaneidade.** Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “Comunicação e Cultura”, do XVI Encontro da Compôs, na UTP, Curitiba, PR, em 2007. Disponível em www.compos.org.br . Acesso em 04 de agosto de 2008.

JUNIOR, Helio Carlos Panzenhagen. **O cinema e a pós-modernidade.** In: FAMECOS / PUCRS, no. 7. Porto Alegre, 2001.

Manifesto Dogma 95. Disponível em <http://www.dogme95.dk/>. Acesso em: 14 de março de 2007.

MOURÃO, Maria Dora. **Algumas reflexões sobre o cinema, o audiovisual e as novas formas de representação.** In: FAMECOS / PUCRS, no. 7. Porto Alegre, 2001.
perspectivas do documentário. In: Revista Galáxia, no. 2, 2001.

REGO, Alita Villas Boas de Sá. **Imagem-Sensação: O Cinema Além da Forma.** Trabalho apresentado ao NP 07-Comunicação Audiovisual, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, em 2004. Disponível em repositorio.portcom.intercom.org.br Acesso em 04 de agosto de 2008.

ROTH, Laurent In: *A câmera DV: órgão de um corpo em mutação.* **O cinema do real.** São Paulo: Cosac & Naify, 2005.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O PRIMEIRO CINEMA E O CINEMA CONTEMPORÂNEO: ALGUMAS APROXIMAÇÕES¹

Marisa LANDIM²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

O cinema digital traz inúmeros desafios para o cinema na atualidade, e assim podemos assegurar que categorias que definiam a arte cinematográfica estão em profunda transformação. A partir do viés do campo de estudo das materialidades, o nosso trabalho propõe uma reflexão sobre o cinema realizado, hoje, no contexto das novas mídias. E seguindo teórico que propõem um certo retorno a modelos e procedimentos típicos das origens do cinema, buscamos encontrar características comuns entre as maneiras e as condições como a experiência do cinema tem se realizado na atualidade e aquelas do primeiro cinema desenvolvidas no início do século passado.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; novas tecnologias; espectadorialidades.

Introdução

“O cinema já está morto. Ele morreu no dia 31 de setembro de 1983 com o *zapping*, quando foi introduzido o controle remoto nas salas de visita do mundo todo, porque, de repente, foi introduzida a escolha. E você não pode ter escolha no cinema. Eu acho que você precisa reinventar o cinema com a interatividade e a multimídia”. (GREENAWAY, POVO, 21/10/2007).

O trecho citado acima é parte de uma entrevista de Peter Greenaway a um jornal brasileiro quando o cineasta britânico esteve no Brasil, em 2007, para participação no VJ festival de arte eletrônica, onde apresentou uma remixagem de imagens de seus filmes da série *Tulse Luper*. A afirmativa acima, de Greenaway, assim como a sua entrevista na íntegra funcionam como uma mistura entre uma provocação direcionada àqueles responsáveis pela cultura audiovisual e uma proposição séria sobre o novo momento vivido pelo cinema na atualidade. Apesar da data apócrifa para a invenção do controle remoto e de certo exagero em sua argumentação, a frase do autor dialoga com outras declarações de cineastas e teóricos que seguem no mesmo sentido: propor a

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Cinema.

² Mestranda da Linha de Pesquisa Novas Tecnologias e Cultura no mestrado em Comunicação Social da UERJ. Bolsista da FAPERJ – marisalandim@yahoo.com.br - Orientador do trabalho Erick Felinto. erickfelinto@uol.com.br



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

morte do cinema ou chamar atenção para o fato de que hoje os filmes são produzidos e assistidos sob novas condições divergentes daquelas que foram predominantes na história do cinema no século XX.

Isso acontece de modo que o aforismo de André Bazin “*Le cinema n’est pas encore inventé*” na atualidade faça tanto sentido quanto a própria idéia de que o cinema não é um conceito terminado e que passa por várias transformações, acompanhando as mudanças históricas, tecnológicas e culturais as quais ele sempre esteve sujeito. A nossa proposta investigativa se justifica, em muitos sentidos, em nome desta indefinição e transitoriedade da idéia de cinema. Quando o tomamos sobretudo como uma tecnologia em mutação, nos voltarmos para os seus momentos de “crises” ou redefinição significa tentar dar conta das transformações que constituem a própria história da imagem em movimento assim como considerar também as modificações de um contexto mais amplo no qual o cinema está contido.

O encontro da tecnologia digital com o cinema vem demonstrar a necessidade que esta arte teve desde as suas origens de se entregar aos processos de sua reinvenção. O digital traz inúmeros desafios para o cinema na atualidade, e assim podemos assegurar que categorias que definiam a arte cinematográfica estão em profunda transformação. O armazenamento de imagens e sons em *bits* e *bytes* de aparatos computadorizados tem alterado todo o processo de produção e projeção dos filmes. A substituição da película pelos suportes imateriais fez com que os filmes, agora uma combinação de dígitos, perdessem a sua ligação com a materialidade, transformando-os em algo que pode ser integralmente confeccionado e assistido através dos computadores. A câmera, o celulóide e as salas de cinema são elementos dispensáveis no atual contexto cinematográfico. Desta forma, podemos afirmar que o cinema produzido na era da informática tem modificado, redefinido e reconfigurado, consideravelmente, suas fronteiras, suas práticas e, principalmente, as maneiras de experimentar e de sentir as imagens em movimento.

As experiências cinematográficas na atualidade têm explodido o espaço das telas para desdobrar-se em múltiplas mídias, sendo inúmeros os exemplos, de filmes (massivos ou experimentais) realizados nos mais diferentes suportes e múltiplas linguagens como: livros, DVDs, internet, *games* e séries televisivas. Muitas vezes, estas



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

várias possibilidades de mídias também estão imbricadas em um mesmo suporte tecnológico, por exemplo, em um computador ou celular. Nós podemos, assim, assistir ao filme, ao mesmo tempo que vistamos sua página na Internet, interagimos com os personagens de seu *game* ou deixamos a nossa opinião sobre este mesmo filme em uma lista qualquer de discussão cinematográfica. Basta escolhermos a tela com a qual queremos interagir e com um clique no mouse passarmos de uma possibilidade a outra. O espectador é, então, levado a explorar e participar do desenvolvimento da narrativa fílmica a partir de uma simultaneidade midiática e sob várias condições e modalidades perceptivas.

Tomando estas questões como ponto de partida, buscamos discutir as relações entre as novas experiências cinemáticas e as condições perceptivas e sensoriais proporcionadas por elas. Neste trabalho, pretendemos uma leitura do momento atual cinematográfico a partir de um retorno aos procedimentos típicos das origens do cinema. Tentaremos destacar algumas das principais características do primeiro cinema que poderiam ser hoje reatualizadas na leitura que pretendemos sobre o cinema e suas formas de espetatorialidades na contemporaneidade. Desse modo, propomos um paralelo entre estes dois momentos da história cinematográfica.

Um retorno ao primeiro cinema.

Flávia Cesarino Costa designa o primeiro cinema como os filmes surgidos no período que os historiadores costumam localizar, aproximadamente, entre 1894 e 1908 e que apresentam características comuns relativas aos modos de produção e exibição dos filmes e a composição/comportamento do público. Segundo ela, O cinema de “atrações” como ficou conhecido este período da história cinematográfica costuma ser dividido em duas fases. A primeira fase vai de 1894 a 1908 e refere-se ao primeiro cinema propriamente dito e é marcada, principalmente, pela produção de filmes não narrativos. E na segunda fase de 1908 a 1915, há o surgimento das primeiras formas simples de narrativas assim como um crescente processo de narratividade do cinema.

O primeiro cinema é sobretudo um processo de transformação – transformação que é visível na evolução técnica dos aparelhos e na qualidade das películas, na rápida transição de uma atividade artesanal e quase circense para uma estrutura industrial de produção e consumo



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

na incorporação de parcelas crescentes do público.(COSTA, 1995, p. 36)

Antes que apontemos as principais características destes primeiros filmes, é interessante que façamos uma breve pausa para reforçarmos a passagem do cinema como atividade artesanal para o cinema como indústria. O correto seria, então, voltarmos a 1894, nos Estados Unidos, mas precisamente, quando Thomas Edison realiza a invenção de seu quinetoscópio. Tanto o quinetoscópio como o quinetógrafo — a câmera que fazia filmes para o quinetoscópio — foram inventos desenvolvidos nos laboratórios de Thomas Edison em West Oragen, New Jersey. O quinetoscópio foi extremamente bem aceito e em poucos meses tinha se espalhado por todos os salões de diversão da época, sendo o seu sucesso econômico o responsável pela garantia de que o cinema podia torna-se uma diversão comercialmente viável. Daí a sua grande relevância para a realização da arte cinematográfica enquanto um negócio. No entanto, enquanto Edison garantia o sucesso do seu empreendimento com o quinetoscópio e seu outro invento, o vistascópio, os Irmãos Lumière se adaptavam, cada vez mais, às necessidades de mercado. O que significava, naquele momento, atender às exigências do principal local de exibição dos Estados Unidos: os *vaudevilles*³. Atendendo ao mercado dos *vaudevilles*, os Lumière criaram um tipo de padrão pré-industrial de fornecimento do projetor, filmes e o operador. Fato que permitiu ao cinema preservar certa autonomia na exibição, mantendo assim seu caráter anárquico do espetáculo de variedades, já que ficava a cargo do operador decidir a ordem e a duração das seqüências cinematográficas.

Para entendermos o primeiro cinema é preciso nos atermos antes às especificidades dos modos como ele era exibido, o que nos leva a tomar a importância de lugares como *vaudeville* e os *nickelodeons* em nossa análise. Como já dissemos, estes lugares desfrutavam de uma atmosfera plebéia e de “baixo nível”, e o público que freqüentava estes espaços buscava diversão muito além do que podia ser conferido nas telas. “Quando, num primeiro momento, a venda de álcool era ainda tolerada nesses locais e a prostituição florescia ao seu redor, não era difícil que uma visita a uma dessas

³ Os vaudeviles surgiram a partir dos teatros de variedades – com conotações exclusivamente eróticas — que em geral funcionavam anexos aos chamados “salões de curiosidades” (que exibiam coisas como mulheres barbadas, anões, bicho de duas cabeças e outras aberrações).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

casas se transformasse em bebedeira, quebra-quebra ou aventura sexual.” (MACHADO, 1987, p. 87). Além dos estímulos e diversões propiciados por estes ambientes extras, as suas verdadeiras atrações, as primeiras seqüências cinematográficas ainda dividiam a atenção do público com outras formas de espetáculos como circos, curiosidades, feiras, carroças de mambembes, panoramas, dioramas ou peças teatrais. O cinema não era uma atração exclusiva, aliás, as salas de exibição dedicadas exclusivamente à difusão de filmes, como nos lembra Arlindo Machado, constituem um fenômeno mais recente.

Os primeiros filmes, portanto tinham herdado essa característica de serem atrações autônomas, que se encaixavam facilmente nas mais diferentes programações. Os filmes, em sua ampla maioria eram feitos em uma única tomada, eram poucos integrados a uma eventual cadeia narrativa. (COSTA, 1995, p. 43).

O fato de o primeiro cinema não gozar de uma autonomia enquanto espetáculo, aspecto este que pode ser explicado também pela própria duração das primeiras peças cinematográficas (de alguns segundos a não mais do que cinco minutos), influenciou a formação daquela que podemos apresentar como a primeira característica do primeiro cinema: a ausência de preocupação com a narrativa. Neste momento do cinema, narrar ficava em segundo plano, o prazer visual era muito mais importante que qualquer pretensão narrativa e os espectadores estavam mais interessados nos filmes mais como um espetáculo visual (atrações — views —) do que como maneiras de contar histórias.

A temática destes primeiros filmes dividia-se entre registros dos próprios números de *vaudeville*, atualidades reconstituídas, *gags* de comicidade popular, contos de fadas, pornografias, paisagens e quadros mágicos. Os filmes de perseguição⁴ também serão uma temática recorrente deste cinema, sendo extremamente relevantes para este período cinematográfico, pois trazem no seu próprio formato a junção entre narrativa e atrações. E segundo Flávia Cesarino Costa, neste primeiro momento do cinema, havia

⁴ Os filmes de perseguição foram as primeiras formas de narrativa freqüentes entre os anos de 1903 e 1906. Tom Gunning esclarece que “apesar de haver protótipos da chase form tão cedo como em 1901(em Stop Thief de Williamson)” esta forma só se tornou importante em 1904, pois “o gênero aparentemente dominante (em numero de filmes feitos) até 1903” era a narrativa de um plano só. Os filmes de perseguição compunham-se de um quadro inicial, em que acontecia uma ação que gerava algum tipo de perseguição se desenrolava e terminava. Eram, portanto filmes mais longos, que passaram a utilizar cenários naturais, cuja amplitude podia conter as pequenas multidões que essas histórias geravam. A existência destes filmes demonstra para Gunning, que “estavam em curso síntese entre atrações e narrativa”. Por um lado “a perseguição tinha sido a narrativa verdadeiramente original do cinema fornecendo um modelo para a causalidade e para linearidade assim como para a montagem em continuidade”. (COSTA, 1995, p. 49/50)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

uma falta de controle institucional e também a ausência de regras rígidas, tanto formais quanto morais, o que dava aos primeiros cineastas uma certa liberdade de criação.

Podemos mencionar uma segunda característica destes primeiros filmes: a falta de divisão clara entre o que era “real” e o que era “encenado”, ou seja, uma indefinição em relação às duas grandes vertentes cinematográficas a “ficção” e o “documentário”. Era comum neste período cinematográfico que alguns filmes documentassem situações reais enquanto outros já misturavam encenações e maquetes de eventos reais em reconstruções, muitas vezes sensacionalistas, de fatos históricos.

Os novos historiadores têm ajudado a derrubar o mito de que os filmes de Méliès e dos Lumière originaram duas tendências opostas dos cinemas o documentário e a ficção. Segundo esta visão mais tradicional, os filmes de Mèlie, por serem realizados em estúdio e tratarem de assuntos fantásticos, utilizando cenários estilizados, baseados em rotinas teatrais, representaria a vertente ficcional do cinema. Já os filmes de Lumière, por serem feitos em locações naturais, externas e autênticas, seriam a origem do que se chama realismo documentário. No entanto, essa distinção não se aplica ao primeiro cinema. Muitas vezes, as atualidades incluíam encenações dos fatos que pretendiam retratar: eram as atualidades reconstituídas. Nas atualidades, misturavam-se filmagens de situações autênticas com reconstituições em estúdios ou locações naturais, uso de maquetes e trucagens. (COSTA, 1995, P. 31)

Méliès, por exemplo, reconstitui o naufrágio do encouraçado Maine, no porto de Havana, apenas três meses após incidente, em agosto de 1898, combinando elementos reais com situações ficcionais. Misturando cinema e mágica, o artista elabora vários truques cinematográficos conhecidos como “trucagens”, e a parte ficcional de seus filmes foram criadas mediante estes efeitos. Esta indefinição entre o real e o encenado pode ser vista também na composição dos cenários destes filmes, que ora são reais, ora ostensivamente artificiais. Segundo Flávia Costa, esta convivência entre o real e o artificial ou entre a ficção e a realidade, funciona como um elemento diferenciador entre os primeiros filmes e o cinema clássico que o seguirá.

Já a sua terceira característica está ligada a um aspecto interessante do primeiro cinema, a relação que ele trava com o espectador. Nos primeiros filmes há uma maneira particular de se dirigir ao espectador, de forma, que a habilidade imperfeita de contar a história é superada pela busca da atenção do espectador que era quase sempre feita de forma clara. Às vezes chegando ao contato direto com a audiência, por exemplo, com as



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

olhadas que os atores dão em direção a câmera. “Neste cinema de atração, o objetivo é, como nas feiras de parques de diversões, espantar e maravilhar o espectador, cuja aparição já é em si, um acontecimento. Contar histórias não é primordial” (COSTA, 1995, p. 24). Através da “estética do espanto” e estimulação visual, o espectador era levado sempre à substituição rápida dos sentidos e a mobilidade do olhar, contrastando com o *voyeur* estático do teatro tradicional. A atenção do espectador era o objetivo principal deste cinema e, muitas vezes, a sua participação na leitura da obra determinante para a construção das primeiras seqüências. O cinema de atrações também era composto por narrativas incipientes que se tornavam compreendidas e aceitas somente se adequadas às circunstâncias de exibição ou do conhecimento cultural específico do espectador.

E a quarta e última característica deste cinema está relacionada ao “quadro primitivo” a forma narrativa como estes primeiros filmes são apresentados. As primeiras peças cinematográficas eram bastante curtas e esgotavam toda a ação num único “plano”. Este plano funcionava como quadros que eram encadeados de maneira descontínua e autônoma. Um bom exemplo do quadro primitivo pode ser encontrado nas *Paixões*, encenações da vida de cristo, por meio de quadros, como no ritual religioso da Via-Sacra. Segundo Arlindo Machado, *a Paixão* condessa tudo aquilo que veria a se tornar marca do primeiro cinema.

A *Paixão* seguia o formato dos espetáculos de *vaudevilles* e é importante que mencionemos que naquela época, ela era considerada não como um filme, mas como um conjunto de filmes, onde cada quadro poderia ser vendido isoladamente sem uma idéia de unidade narrativa. Um exibidor poderia, por exemplo, comprar apenas um quadro e exibi-lo junto com outras atrações, ou comprar quadros de diferentes épocas e origens. O exibidor era, mais ou menos, o editor dos primeiros filmes, era ele quem editava os filmes, com base em quadros autônomos comprados de um fornecedor ou de vários.

As primeiras imagens cinematográficas eram realizadas como quadros primitivos e estes apresentavam as seguintes características: sempre muito confusos; desdobrados de forma autônoma; a câmera em geral não se movia; eram filmados sempre em um “plano geral”; havia as cartelas em que se lia o título do quadro seguinte,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

e eixo de filmagem era sempre frontal ao espectador e perpendicular ao cenário, correspondendo ao ponto de vista do espectador. Finalmente, a montagem não era um recurso ainda assimilado.

No quadro primitivo as ações aconteciam de forma simultânea, tornando o processo de legibilidade difícil, principalmente para os espectadores acostumados com a linearidade típica da literatura da época. O que exigia muitas vezes a intervenção de uma figura para explicar ou comentar o filme. “cabia ao comentador colocar ordem no caos do primeiro cinema, tornar “legível” a um público ilustrado o quadro “confuso” do filme, orientando o olho para os pontos importantes da imagem no desenvolvimento da narrativa” (MACHADO, 1997, p. 92). Porém, se esta figura funcionava enquanto auxílio da narrativa, por outro lado, quebrava também o encanto da sala escura, rompendo com a eficácia do ilusionismo necessário também ao espetáculo.

Mais ou menos na metade da primeira década, o primeiro cinema passa por uma transformação. É quando começa a se generalizar uma nova forma de percepção, no momento em que ela começa a se materializar em linguagem codificada e massificada das narrativas. Os espectadores, cada vez mais, tornam-se domesticados pelas formas de representação e exibição dos filmes. De 1908 a 1915, os filmes ficam mais longos e passam a ser exibidos como atrações exclusivas devido ao seu enorme sucesso, começando a enfrentar o desafio de construir cinematograficamente os elos de narração. É o começo da estabilidade narrativa. Há um aumento considerável do público do cinema, e os *nickelodeons*⁵ se tornam uma febre. A explosão na demanda de filmes causada pela expansão dos *nickelodeons* forçou uma reorganização da produção. As companhias produtoras de filmes dividiram-se nos diferentes setores da produção e organizaram-se industrialmente, adotando uma estrutura hierárquica centralizada. Os

⁵ A partir de 1905, muitos empresários de diversões começaram a utilizar espaços bem maiores que os *vaudevilles*, para a exibição exclusiva de filmes, depois de uma crise de público ocorrida entre 1900 e 1903. Ao contrário dos teatros, cafés ou dos próprios dos próprios *vaudevilles* freqüentados por uma classe média de composição diversificada, estes novos ambientes eram, em geral, grandes depósitos ou armazéns adaptados para exibir filmes para o maior número possível de pessoas, em geral de poucos recursos: os *storefront*, *theaters* ou *nickelodeons*. Eram locais rústicos, abafados e pouco confortáveis, onde muitas vezes os espectadores viam os filmes em pé, se a lotação estava completa. Mas ali se oferecia a diversão mais barata do momento: o ingresso custava 5 centavos de dólar, ou um níquel, daí seu nome. Os *Nickelodeons* foram adotados imediatamente pelas populações de baixo poder aquisitivo que habitavam os bairros operários das cidades norte-americanas. (COSTA, 1995, P: 30)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

filmes não são mais vendidos, e sim, alugados aos exibidores, garantindo ao produtor a posse da obra e impedindo a sua remontagem por terceiros.

Neste momento não houve apenas uma mudança na estrutura do cinema e em sua organização, mas também no seu público. Aqueles que ansiavam pelos prazeres visuais realizados pelo dispositivo cinematográfico, também sofreram mudanças. O sucesso dos *Nickelodeons* e sua forma de diversão não controlada pelos poderes institucionais se tornaram um grande problema para as elites da época. Estas julgaram, então, ser necessário controlar os ambientes subversivos que se multiplicavam no mesmo ritmo que seus lucros.

Em uma tentativa de moralizar os ambientes cinematográficos e atrair a classe média para audiência cinematográfica, foi criado um órgão de auto-regulamentação, em 1908, a Motion Pictures Patents Company. Este órgão garantiu que os filmes se tornassem cada vez mais moralistas e educativos, além do seu interesse implícito de conseguir o monopólio das atividades de produção, distribuição e exibição de filmes nos Estados Unidos. E se antes o cinema se dirigia a uma platéia predominantemente pobre, operária e urbana, agora precisava adquirir “respeitabilidade social”, e por isso, deveria se aproximar das formas burguesas de representação, ou seja, os romances, peças de teatro e poemas famosos. O que significa, de certo modo, substituir “os efeitos espetaculares” ou “as ações físicas” do cinema típico do *vaudeville* pelas motivações psicológicas que apareciam nos dramas burgueses que precisavam ser agora, representados na tela.

E até 1915, os filmes de longa metragem já estão tomando conta do mercado e há um aperfeiçoamento narrativo surgido na fase anterior. A linguagem cinematográfica e seus próprios meios expressivos começam a ganhar forma. O quadro primitivo⁶ e confuso é substituído pelas seqüências com mais de um plano, planos-detache, *close-up* e tudo que possibilita uma maior clareza da poluição visual do quadro primitivo caótico e ininteligível. No filme *Stop Thief* do inglês James Williamson, assim como nos filmes posteriores de Edwin S. Porter fica claro o início da linearização da narrativa com a introdução de mais dois quadros para exprimir uma ação, ligados entre si por nexos

⁶ O quadro primitivo era extremamente confuso. Algumas vezes, ações intrincadas ocorriam, todas no mesmo pano, e pela qualidade da película e o distanciamento da câmera, tanto as figuras coadjuvantes quanto as principais, se misturavam. Até bandidos e mocinhos poderiam ser confundidos pela falta de definição.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

MAFFESOLI, Michel. *A parte do diabo: resumo da subversão pós-moderna*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

_____. *No fundo das aparências*. 3ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2005.

_____. *A sombra de Dionísio: contribuição a uma sociologia da orgia*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985.

MORIN, Edgar. *O método 6: ética*. 3ª Ed. Porto Alegre: Sulinas, 2007.

SODRÉ, Muniz. *O social irradiado: violência urbana, negrotresco e mídia*. São Paulo: Cortez Editora, 1992.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

discursos críticos sobre o paradigma digital e o cinema contemporâneo; tendência que realiza certo retorno a modelos e procedimentos típicos das origens do cinema. “Dessa maneira, presencia-se o paradoxo de encontrar o mais antigo no que deveria ser o mais novo” (FELINTO, 2008 p. 422). E nesse sentido, um dos autores mais importantes, referência básica para esta abordagem, é Lev Manovich. Em sua obra *The Language of New Media*, ele defende a importância de uma perspectiva “arqueológica” do cinema para que se possa entender plenamente a sua relação com o paradigma digital. Neste texto, o teórico russo elabora uma aproximação entre o cinema digital e as experimentações pré-cinematográficas, assim como usa também esta relação para pensar uma questão maior: a própria história das mídias, afirmando o cinema como banco de dados para as interfaces digitais.

O autor afirma que a opção pelo cinema foi uma decisão no sentido de garantir aquilo que lhe parece fundamental no estudo atual das mídias: a continuidade histórica entre as “novas” e as “velhas”, bem como a valorização da potencialidade dessas últimas em relação às primeiras. Para Manovich, o cinema, ou melhor, o cinematismo, é a principal matriz das novas mídias e sua definição é realizada dentro de uma perspectiva histórica. O teórico russo assume uma postura de leitura das novas mídias a partir de suas possíveis continuidades e rupturas com as experiências passadas. Uma das idéias defendidas pelo autor, diz respeito ao retorno do cinema digital às práticas pré-cinematográficas do final do século XIX e início do século XX. Segundo ele, o cinema elaborado sob a égide da cultura digital, abriria mão da centralidade das imagens captadas pelas câmeras e se entregaria novamente aos processos de construção da realidade imagética, adotando certos princípios que poderiam ser visualizados já no primeiro cinema. Os novos artistas e designers da cinematografia, por exemplo, através das interfaces de vários *softwares* e *hardwares*, constroem novos objetos artísticos e a própria realidade cinematográfica usando técnicas e efeitos (*discrete motion*, *loops* e *superimposition*) que guardam algumas semelhanças com aquelas utilizadas pelos artistas que desenhavam à mão as imagens a serem projetadas em seus aparatos ópticos.

The privileged role played by the manual construction of images in digital cinema is one example of a larger trend – the return of pro-cinematic moving-image techniques. Although marginalized by the twentieth-century institution of live-action, narrative cinema, which relegated them to the realms of animation and special effects, these



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

techniques are reemerging as the foundation of digital filmmaking. What was once supplemental to cinema becomes its norm; what at the periphery comes into the center. Computer media return to us the repressed of the cinema⁷. (p. 311)

Nos dispositivos do final do século XIX e início do século XX, as imagens eram criadas e animadas manualmente. Segundo Manovich, os operadores da Lanterna mágica ou das Fantasmagorias, por exemplo, moviam-se atrás das telas para projetar as imagens na frente dos espectadores. Muitas vezes, eles não usavam apenas as mãos, mas o corpo todo para colocar as figuras em movimento. Aparelhos como mutoscópio, zootrópio, vistascópio, quinetoscópio entre outros eram, freqüentemente, utilizados em ambientes privados e o mecanismo de funcionamento deles exigiam em vários instantes a ação manual de seus operadores. A base do seu funcionamento era o *loop*, que de acordo com a competência de cada dispositivo permitia que uma ou mais seqüências de uma ação completa fossem repetidas seguidamente. O cinema e a obsessão pela intensificação do movimento teriam transformado estes instrumentos com capacidade limitada para animação de imagens em tecnologias obsoletas diante do cinematógrafo. Quando o regime visual do cinema nasce, a irregularidade, o acidente e outros traços do corpo humano que acompanhavam o movimento das imagens em exibição são substituídos pela uniformidade proporcionada pela máquina de visão do cinema.

Once the cinema was stabilized as a technology, it cut all references to its origins in artifice. Everything that characterized moving pictures before the twentieth century – the manual construction of images, loop actions, the discrete nature of space and movement – was delegated to cinema's bastard relative, its supplement and shadow – animation. Twentieth-century animation became a depository for nineteenth-century moving-image techniques left behind by cinema⁸. (MANOVICH, 2001, p.298)

⁷ O papel privilegiado da construção manual das imagens no cinema digital é um exemplo de uma tendência maior – o retorno das técnicas pré – cinemáticas da imagem em movimento. Embora marginalizadas pela instituição da ação ao vivo no século XX e pela narrativa cinematográfica, que as relegou ao terreno da animação e dos efeitos especiais, estas técnicas estão reemergindo na fundação da filmagem digital, o que foi outrora era suplementar ao cinema torna-se sua norma, o que estava na sua periferia passa ao centro. As mídias computadorizadas nos trazem de volta o reprimido do cinema.

⁸ Quando o cinema foi estabelecido como uma tecnologia, ele cortou todas as referências a suas origens de artifício. Tudo o que caracterizava as imagens em movimento antes do século XX – a construção manual das imagens, os loops e o espaço de natureza discreta presente no movimento – foram delegadas ao parente bastardo do cinema, o seu suplemento e sombra a animação. No século XX, a animação tornou-se um depósito das técnicas da imagem em movimento do século XIX deixadas de lado pelo cinema.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Para Manovich, na década de 90, o cinema descobre-se novamente nas novas mídias e todas as técnicas que foram marginalizadas durante o século XX, com a predominância das filmagens da ação ao vivo, voltam novamente ao centro da prática cinematográfica. As técnicas de construção manual e animação das imagens presentes no nascimento do cinema reaparecem na fundação do cinema digital. Desta forma, o filme de George Lucas *Stars Wars: Episode 1 – The Phantom Menace*, que teve apenas 5% de sua produção realizada em um set tradicional de filmagem e 95 % do filme construído via computador serve como um bom exemplo para ilustrar o argumento do teórico russo sobre o retorno das técnicas manuais de construção da imagem. Outro exemplo interessante que aqui pode ser mencionado são os softwares como *Quick Time*⁹ e *CD-ROMs* que inventaram um tipo diferente de linguagem em que estratégias como movimentos discretos e *loops* usadas no século XIX e no cinema de animação são novamente descobertos e utilizados.

The introduction of Quick Time in 1991 can be compared to the introduction of the Kinetoscope in 1895: Both were used to present short loops, both featured images approximately two by three inches in size, both called for private viewing rather than collective exhibition. The two technologies even appear to play a similar cultural role. If in the early 1890s the public patronized Kinetoscope parlors where peep-hole machines presented them with the latest marvel – tiny, moving photographs arranged in short loops – exactly a hundred years later, computer users were equally fascinated with tiny Quick Time movies that turned a computer in a film projector, however imperfect. (MANOVICH, 2001, p. 313)¹⁰

E seguindo os rastros de teóricos como Manovich, tentaremos, aqui, destacar pelo menos algumas das principais características das origens do cinema que tornam possível que façamos certas aproximações entre elas e a leitura que pretendemos, aqui, sobre o cinema hoje e suas formas de espetatorialidades na contemporaneidade.

⁹ Programa que permite que computadores pessoais reproduzam filmes.

¹⁰ A introdução do *Quick Time*, em 1991 pode ser comparada à introdução do Kinetoscópio em 1895: ambos foram utilizados para apresentar circuitos curtos, caracterizados por imagens de aproximadamente dois centímetros de tamanho, tanto para o espectador privado quanto para exposição coletiva. As duas tecnologias desenvolvem até um papel semelhante culturalmente. No início dos anos de 1890, o público padrão dos salões do Kinetoscópio onde estas máquinas foram apresentadas como uma última maravilha – pequenas imagens em movimento dispostas em circuitos – exatamente cem anos depois, os utilizadores de computadores estão fascinados com Quick Time que é uma mistura de computador e projetor cinematográfico, porém imperfeito.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Talvez a associação mais clara entre as origens cinematográficas e o momento atual vivido pelo cinema está na própria indefinição desta arte presente em ambos os momentos de sua trajetória. Se de um lado temos as indeterminações e imprecisões normais de um meio que tenta dar os seus primeiros passos, construindo-se como espetáculo e como arte, de outro lado, temos o atual momento do cinema em que ele se vê confrontando com o problema de redefinir suas práticas, poéticas e fronteiras diante do desafio tecnológico. E, por isso, vários teóricos e realizadores não se cansam de declarar a possível morte da arte cinematográfica na atualidade ou a sua necessidade de reinvenção. O aforismo de Bazin “*Le cinema n’est pas encore inventé*” parece nunca ter feito tanto sentido como hoje.

Desse modo, iniciamos nossa análise apresentando a primeira característica, que defenderemos aqui como comum ao cinema na atualidade e ao primeiro cinema. Essa característica diz respeito ao não isolamento do cinema assim como à ausência de uma autonomia sua em relação às demais mídias. Nos seus primeiros anos, o cinema era um espetáculo que não se sustentava sozinho. Ele funcionava quase como uma técnica meramente auxiliar para incrementar as atrações em casas de espetáculos de variedade como, por exemplo, vaudeville e feiras, dividindo atenção do público com panoramas, dioramas, performances teatrais entre outros divertimentos.

Salas de exibição dedicadas exclusivamente à difusão de filmes é um fenômeno mais recente. O cinema era então uma das atrações entre as outras tantas oferecidas pelos vaudevilles, mas nunca uma atração exclusiva, nem a mesmo a principal. A própria duração dos filmes impedia que se pensasse em sessões exclusivas de cinema nos primeiros anos do cinematógrafo. (MACHADO, 1997, p. 78)

Além disso, o cinema não só dividia atenção do público com as demais mídias, mas também constituía sua linguagem a partir de uma hibridização de mídias. Não foi incomum, por exemplo, que no desenvolvimento da história em quadrinhos o seu enquadramento sofresse aumentos e deslocamentos análogos aos primeiros deslocamentos de câmera no cinema ou então os enredos cinematográficos que tinham sua origem em músicas populares, assim como os personagens-tipo fossem tirados dos *comics*. E vários outros exemplos poderiam ser citados para evidenciar o hibridismo e diálogos entre mídias presentes no primeiro cinema.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Quando pensamos o contexto atual do cinema percebemos que a experiência cinematográfica tende a seguir esta mesma direção. Há uma tendência hoje do cinema em explodir o espaço das telas, desdobrando-se em várias outras mídias. São incontáveis exemplos de filmes que são lançados, ao mesmo tempo, que seus *sites*, *games*, livros, DVDs, séries televisivas¹¹. A hegemonia do cinema entendido como aquilo que se dá na experiência espectral da sala de exibição, na qual o público se senta para assistir um filme, parece estar com os dias contados. Ou, pelo menos, o cinema parece voltar ao *status* de ser mais uma atração entre tantas outras, dividindo atenção de seu público com as novas formas em que a experiência cinematográfica tem se realizado. Os processos de convergência midiática, assim como a variedade de mídias e linguagens apresentadas pelo paradigma digital funcionam hoje como um estímulo à exploração simultânea das mais variadas maneiras de se interagir como uma história. E estas possibilidades alternativas de recepção e variadas formas de atualização de uma mesma mensagem constituem um dado verificável hoje nas mídias contemporâneas e, de certa forma, presentes também no primeiro cinema mesmo que de maneira incipiente.

As tecnologias digitais também intensificaram os inúmeros processos de hibridização de suportes e linguagens de diferentes mídias que se dão hoje no cinema contemporâneo. Outra característica importante é o contexto de leitura cinematográfica imposto por estes dois momentos da história cinematográfica. Nas origens do cinema, os espectadores se entregavam aos prazeres visuais, na maioria das vezes, em espaços públicos como panoramas, dioramas, dispositivos similares e casas de espetáculos, nas quais se podia também comer, beber e dançar. E os primeiros filmes eram exibidos nestes locais como atrações não exclusivas e repartiam com outras mídias a atenção do público. “Este ambiente concorria diretamente com o lugar simbólico da tela, desviando a atenção do espectador e solicitando-o permanentemente” (apud COSTA, 1995: p. 100).

Depois de tecnologias como o vídeo e a televisão, o paradigma digital tem facilitado o acesso às formas de assistir a filmes e vídeos a partir de computadores pessoais, *players* de dimensão reduzida (MP4, *ipods*, *palms*, *laptops*, etc.) e telefones

¹¹ Esse tipo de desdobramento da narrativa entre diferentes mídias tem sido hoje denominado “transmedia storytelling”. Ver Jenkins, Henry (2006).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

móveis, dispositivos que tornam móveis e fluidos os espaços de consumo das imagens. Cada vez mais, aumentam-se as possibilidades de que produções audiovisuais sejam vistas fora das salas de projeção cinematográfica. E esta diversificação nas formas de consumir filmes tem alterado a prática espectral e transformado a experiência filmica. Quando tomamos o contexto de leitura cinematográfica fora do ambiente das salas de cinemas e o levamos para os ambientes das mídias digitais, percebemos que assistir filmes nestes dispositivos significa, muitas vezes, a retirada do corpo do mergulho nos ambientes imersivos, fazendo com que as experiências de imersão das salas de cinema sejam substituídas por outros tipos de diálogos sensoriais. Neste sentido, podemos tomar no cenário contemporâneo, como exemplo, uma performance de um *VJ*¹² que manipula seus vídeos em telas múltiplas e dispersas, ao mesmo tempo, que mistura seu espetáculo visual à música eletrônica, ao teatro e outras atrações. Este espetáculo se dá em um ambiente marcado por uma gama infinita de estímulos sensoriais e no qual as pessoas podem chegar em horários variados, tendo a opção de beber, dançar ou assistir a uma performance de um *DJ* na sala ao lado. Cada indivíduo tem sua experiência própria de acordo com sua vontade. Percebemos neste exemplo que alguns dos elementos que compõem a estrutura de seu espetáculo poderiam ser de certa forma uma reatualização dos modos de exibição dos primeiros filmes nas casas de variedades do início do século passado. As casas noturnas e *raves* onde estas novas experiências visuais têm se realizado assim como os vaudevilles do primeiro cinema pertencem a um universo *Underground* e ambos são ambientes que podem ser facilmente associados aos prazeres corporais. A figura do exibidor do primeiro cinema que determinava a ordem e o tempo de duração de cada sequência cinematográfica pode ser comparada à figura do *VJ* que também é o responsável pela manipulação de imagens em tempo real em performances audiovisuais produzidas neste novo contexto tecnológico. A ausência de preocupação com a narrativa e o desejo de chocar e espantar

¹² O *Vjing* propriamente dito é um fenômeno muito recente [menos de trinta anos], resultado de evoluções importantes no campo social, artístico, cultural e tecnológico. Portanto, pensá-lo inclui olhar para várias referências. O fenômeno não seria compreendido se observado somente a partir de sua história recente e da cena moderna. Para uma melhor compreensão acerca do assunto precisamos fazer uma busca sobre suas raízes e influências. Elas remontam ao surgimento do cinema, passando pela televisão e pelo vídeo, e ainda complementada pelas artes performáticas, digitais e cultura *clubber*.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

o público são características presentes tanto na produção cinematográfica do início do século passado como nas performances visuais contemporâneas em festas eletrônicas.

A percepção da imagem em movimento não é mais apreendida sob a forma exclusiva nos ambientes tecnológicos, se deslocando para o contexto da vida de modo geral e sendo necessária sempre a consideração das condições de recepção às quais estão submetidas. Por exemplo, alguém que assiste ao filme recém baixado da *internet* em um celular enquanto está sentando em um vagão qualquer do metrô em direção a sua casa trava com a tela e com o seu conteúdo uma relação bastante diferente daquela que se dá dentro e uma sala de cinema. Em certos sentidos, pode se assemelhar àquela desenvolvida pelo espectador do primeiro cinema que, em um *vaudeville* qualquer, tinha sua atenção disputada pela tela de projeção e algumas charmosas dançarinas que se apresentavam logo ao lado. Os contextos das audiências tanto no cinema pré-clássico e pós-clássico dão ao espectador uma maior oportunidade de interagir com o filme, uma maior consciência da exibição e dos intertextos culturais. E é neste contexto que as mídias parecem se encaminhar em direção a uma forma de experiência total, que exige novos modelos de olhar, de pensar e de experimentar.

Bibliografia:

AUMONT, Jacques. *O olho interminável – cinema e pintura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

_____. *A Estética do Filme*. São Paulo: Papyrus, 1994

_____. *A Imagem*. São Paulo: Papyrus, 1993.

BAZIN, André. *Cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BRASIL, Márcia. *Pertencer ao Movimento*. Rio de Janeiro: Comum, V.12 – N 28, 2007.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e a história da cultura*. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BOLTER, Jay D. & GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts, 1998.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

CANEPA, Laura. Cinema Novo Alemão In: In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006.

COSTA, Flávia. *O primeiro Cinema: espetáculo, narração e domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 1995.

CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and Modernity in the Nineteenth century*. London, England: MIT Press, 1994.

_____. Modernity and the problem of Attention. In: *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge, Massachusetts: London: MIT Press, 1999.

DANCYNGER, Ken. *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo*. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

FABRIS, Mariarosaria. *Neo-realismo Italiano* In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006.

FELINTO, Erick. *Cinema e Tecnologias Digitais*. In: Fernando Mascarello. (Org.).

FIORESE, Fernando. *Cinema Escrito – Apostila de Introdução ao Cinema*. Juiz de Fora: UFJF, 1981.

FRIEDBERG, Anne. *Window Shopping*. California: University california Press, 1993.

HASEN, Miriam. *Babel & Babylon. Spectatorship in American Silent Film*. Havard: University Press, 1991.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001

MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997.

MANEVY, Alfredo. Nouvelle Vague In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006.

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

_____. “What is Digital Cinema?” Disponível em <http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>

MARTINS, Fernanda. Impressionismo Francês In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006.

MASCARELO, Fernando. *História do Cinema Mundial*. Campinas: Papirus, 2006.

MICHELI, Mário. *As vanguardas Artísticas do Século XX*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

VIRILIO, Paul. *O cinema e a Guerra*. São Paulo: Boitempo, 2005.

SARAIVA, Leandro. *A montagem soviética* In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006

SCHWARTZ, Vanessa e CHARNEY, Leo. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

KITTLER, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. 2 ed. Califórnia: Stanford University Press, 1999.

WIBEL, P. e SHAW, J (orgs). *The cinematic imaginary after film*. Cambridge: The MIT PRESS. (2003).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

TRAJETÓRIA DA NARRATIVA FÍLMICA: IMPACTO TECNOLÓGICO NA PERCEPÇÃO¹

Raquel TIMPONI²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

No contexto da tecnologia digital, nascem discussões contemporâneas que parecem indicar uma transformação da produção da narrativa fílmica e nos modos de assistir os produtos, ou seja, nas diferentes maneiras de experimentar, perceber e apreender as imagens em movimento. O presente artigo se propõe a traçar as tendências da transformação na linguagem das imagens em movimento, na narrativa do cinema e a investigar se o impacto tecnológico digital reconfigura o cinema, amparado agora por várias outras mídias complementares e por recursos multimídia. As mídias complementares exigem maior esforço do usuário na busca de informações extras para filme e para uma compreensão mais completa da narrativa? As mídias anteriores, neste sentido, auxiliariam no processo de reconhecimento de padrões com as novas experiências perceptivas?

PALAVRAS-CHAVE: narrativa fílmica, mídias digitais, percepção.

Introdução

Na atualidade, há uma tendência em se discutir o cinema digital que aponta caminhos para uma maior participação do espectador, seja pelo cinema expandido em várias mídias ou pela recuperação de parte de recursos de mídias anteriores.

Porém, o cinema tradicional também é afetado pelas tecnologias digitais. Por isso, observa-se nos filmes atuais a tentativa de subverter os enredos cronologicamente, de tentar deixar os espectadores perdidos, exigindo-lhes uma dada cognição, o preenchimento de lacunas das cenas mentalmente. Isso ocorre porque o espectador já se habituou a ficar atento às referências da história, e raciocina como um investigador entre as imagens telescópicas das várias tramas presentes que se entrelaçam, dos vários núcleos que aparecem sem explicação e desvenda a história. No seriado, o espectador realiza essa função, ligando referências de um episódio a outro, pelas citações; no filme, desvenda o que pode na sala de cinema e, posteriormente, tem a opção de rever a

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Cinema.

² Raquel Timponi é mestranda na linha de pesquisa Tecnologias da Comunicação e Cultura do programa de Pós-graduação em Comunicação da UERJ. E-mail: raquel.timponi@gmail.com.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

narrativa em casa e desvendar seus mistérios, por exemplo, usando o DVD, voltando frame a frame. É possível utilizar os DVDs como maior possibilidade de escolha entre as opções de diversos finais para um mesmo filme mesmo nas decisões se restrinjam às construções mentais da narrativa múltiplas de um filme. Além disso, há a possibilidade de o espectador buscar informações extras, seja por sites oficiais, por redes de comentários multimídia de fãs que abordam o assunto, por *blogs* temáticos, entre outros produtos criados a partir do filme (publicidade, games, trilogias, criação de vídeos no *you tube* e o *samplear* de novos produtos artísticos).

O que se quer levantar neste artigo são as mudanças ocorridas no processo narrativo dos filmes atuais, unindo a complexa possibilidade de montagem da narrativa à multiplicidade de informações presentes em várias mídias. Entretanto, é importante considerar, logo de início, que a suposta transformação da narrativa fílmica, que agora conta com produtos multimídia, não necessariamente significa uma evolução da mídia ou que a estrutura esteja caminhando para um lado bom ou ruim dos produtos fílmicos. A complementaridade do filme com outros produtos é uma abertura a novas possibilidades para o cinema e pode, perfeitamente, coexistir com as formas de produção de filme tradicionais.

Neste contexto, é importante um breve resgate histórico dos primeiros trinta anos do cinema, uma contextualização de cada etapa que o cinema passa (primeiramente cinema de registro da realidade, seguido do cinema narrativo, da descoberta de planos, do cinema de montagem dos russos e cinema experimental das vanguardas de 20 e 60 que exige diferentes percepções do espectador e trabalha com estímulos sensoriais nas experiências cinemáticas), para se chegar aos novos códigos/linguagens, suportes e mídias que funcionam de forma complementar ao filme.

Os 30 primeiros anos do cinema

O nascimento do cinema está ligado às experiências técnico-científicas – transmitem aos olhos do observador a impressão de imagens em movimento, ao surgimento de uma linguagem – espécie de gramática de planos, enquadramentos, movimentos de câmera, corte e montagem, recursos sonoros, cor e efeitos especiais – desenvolvida nas três primeiras décadas de sua existência. A experiência do cinema



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

tornou necessária a aprendizagem do espectador, a automatização do olhar para este novo código surgido.

No início, fomos acostumados com pequenas “doses” da linguagem do cinema para que pudéssemos compreender, atualmente, os planos, a influência os movimentos de vanguarda, todos os efeitos especiais e o apelo para as sensorialidades, na tentativa de quebra do limite da tela com o corpo (fim da separação ficção/realidade). A função das primeiras imagens em movimento era a de registro da realidade, planos parados, gerais, que ficaram muito conhecidos pelas exposições dos irmãos Lumière. Ao longo do tempo, observa-se a criação da linguagem, de um código. Surgem as narrativas nas histórias imagéticas (com o ilusionista Georges Méliès e, posteriormente, com Edwin Porter dá início à estrutura da narrativa linear). Acidentes de câmera levam à descoberta de planos (muitos descobertos pelo mestre do cinema Griffith), “trucagens” dos filmes. Por exemplo, o corte do plano da narrativa, na cintura dos personagens em uma história de faroeste, de Edwin Porter (plano americano), ocasionou a mesma reação de choque do público, assim como ocorreu na primeira sessão pública de cinema, no *Le grand Café*, em Paris, quando as pessoas se espantaram com a representação da imagem de um trem vindo em sua direção e saíram correndo. Fátima Regis explica este tipo de choque ocorre porque os “órgãos sensoriais e perceptivos nunca antes haviam sido submetidos à experiência de assistir a uma imagem em movimento, representando a realidade” (REGIS, 2008, p.13). Porém, logo depois do público compreender que imagem do trem em movimento não o esmagaria, rapidamente compreendia a seqüência dos acontecimentos ordenados, fictícios.

Os primeiros filmes apresentavam o personagem-vilão, sombrio, através de dicas³ hoje vistas como clichês na narrativa. Posteriormente, no cinema russo, cineastas (como Pudovkin e Eisenstein) brincavam, cortando filmes já existentes, realizando novas montagens. Assim, aos poucos, a linguagem do cinema foi sendo construída com novos códigos.

Antônio Costa (1989), por meio das palavras de Casetti, explica que “o código específico do cinema foi se articulando, sucessivamente, entre o estudo dos códigos específicos da linguagem cinematográfica e dos códigos heterogêneos que entram em

³ As conhecidas setas intermitentes, termo utilizado pelo autor Steven Jonhson (2005), em referências a setas indicativas, explicativas na narrativa. Serviam de suporte, guia, para o foco do olhar do espectador.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

função em cada filme” (CASSETTI, 1978, p. 93 apud COSTA, 1989, p. 36). Como os códigos automatizados funcionam no processo de identificação dos regimes perceptivos que atuam na visão fílmica, a cada novo código do cinema, novas percepções são exigidas. Costa caracteriza essas diferentes fases do cinema com “idades do cinema” (referência às técnicas que determinam diferentes níveis de linguagem cinematográfica, desde a invenção das imagens em movimento até o cinema no universo da comunicação eletrônica) em que o espectador deve aprender as “regras do jogo” de leitura, para a compreensão das imagens em movimento. Portanto, a linguagem passa a ser compreendida a partir da repetição de seu uso.

Construção de uma linguagem

Ao longo dos anos, o processo de construção da linguagem cinematográfica foi se desenvolvendo. No início do cinema, as técnicas da imagem eram desconhecidas pelo público. Poucos espectadores podiam absorver a linguagem sem ajuda ou sem se esforçarem. Relatos do nascimento do cinema indicam que a seqüência de imagens, diferentemente das palavras de um livro ou das representações teatrais, exigia a presença de um “explicador”, posicionado ao lado da tela, que esclarecia o sentido da história, através do encadeamento das imagens, seqüência das cenas. Jean Claude Carrière (1995, p.13) assim descreve o explicador: “De pé, com um longo bastão, o homem apontava os personagens na tela e explicava o que eles estavam fazendo”. Tal como um professor que, no papel de alfabetizar, apresenta e esclarece os códigos de uma linguagem a um público que a desconhece; no cinema, uma nova linguagem, a gramática da imagem - dos planos-sequência e seus significados de desenvolvimento da história e do plano psicológico - era aprendida pelo entretenimento nas sessões. Flávia Cesarino Costa (1995, p.55) explica que havia outra alternativa de entendimento que não a presença do explicador nos filmes iniciais. Segundo ela, a compreensão desses filmes também poderia ocorrer se o assunto fosse previamente conhecido pelo público (se já fosse fato abordado por outras mídias), ou, ainda, se fosse realizada uma narrativa simples, capaz de ser entendida pelo público sem ajuda externa.

Mas a historiografia do cinema considera uma nova linguagem realmente só surge após o advento do corte. A relação invisível entre uma cena e outra é que criou um



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

vocabulário próprio do filme que trabalha com lacunas entre os tempos das cenas (percursos lineares omitidos e significações do que ocorreu entre os diferentes planos) que o espectador, com o passar do tempo, passa a preencher automaticamente. Em um exemplo que a justaposição das imagens é necessária, Carrière revela a necessidade do raciocínio do espectador para dar encadeamento às idéias, à narrativa:

Um homem, num quarto fechado se aproxima de uma janela e olha para fora. Outra imagem, tomada externa, sucede a primeira. Aparece a rua, onde vemos dois personagens – a mulher do homem e o amante dela. [...] o rosto [em seguida] enraivecido na espreita, desta vez perto da câmera [nova mudança, tamanho de figura do enquadramento, novo uso do espaço]. Interpretamos [hoje] corretamente e sem esforço, essas imagens justapostas, essa linguagem. [Em poucos anos] nem percebemos mais que essa conexão elementar é automática, reflexiva. Como uma espécie de sentido extra, essa capacidade já faz parte de nossa percepção (CARRIÈRE, 1995, p.15).

Recursos de câmera, de planos, sons, iluminação, composição da cena e seqüência dão significados distintos à narrativa fílmica, dependendo de como o diretor pensa a seqüência. Assim como dois atores interpretam uma cena de modo diferente, “dois montadores ao utilizarem o mesmo trecho filmado, editam de maneira diferente, o que pode provocar emoções diversas e, até mesmo contraditórias ou conferir à história um novo significado”(Ibidem, p. 31-32).

Eisenstein também prova que “dois fragmentos de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente, criam um novo conceito, uma nova qualidade que surge da justaposição” (EISENSTEIN, 2002-b, p.14). Isso pode ser observado no cotidiano, pela percepção das palavras e situações separadas que contém um conceito individual. Um exemplo é quando Lewis Carroll trabalha com o conceito das palavras “terrível” e “horrível”. Segundo ele, pela síntese, na dedução de uma mente equilibrada, as palavras justapõem-se como “torrível” (Cf. CARROL apud EISENSTEIN, 2002-b, p.15). Na montagem acontece o mesmo. A justaposição de dois fragmentos⁴ de

⁴ Para chegar a esta fórmula entre as cenas do filme, Eisenstein se baseou em formas da escrita japonesa, nos hieróglifos. A combinação de dois hieróglifos corresponde a um conceito, o ideograma. Porém separados, correspondem a objetos com significados particulares. Eisenstein exemplifica que o desenho da água somado ao desenho de um olho significa chorar; o desenho de uma orelha junto a uma porta significa escutar; uma boca mais um pássaro, cantar; uma faca, mais coração, dor. Na verdade, isto é exatamente o que a montagem realiza no cinema: ao combinar os planos descritivos neutros em seu conteúdo, formam contextos, significados (Cf. EISENSTEIN, 1958, p. 49). Analogamente, Pudovkin (apud LEONE & MOURÃO, 1987, p. 52) também utiliza a idéia do hieróglifo. Se unirmos o plano de um ator, sorrindo, com outro de um revólver, ameaçando, e continuamos com um terceiro do mesmo ator,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

montagem de um filme, mesmo quando não relacionados, se transforma em uma terceira, que ganha sentido na mente do espectador; ou seja, a imagem que se segue determina a impressão sobre o que a antecede e que, portanto, o sentido não está na imagem, mas na sucessão de planos por contigüidade.

Essa justaposição direciona a percepção do espectador. Porém, “um filme de montagem é também um filme a ser decifrado nas remontagens que a mente interpretante do espectador articula [influenciado por suas vivências]” (Idem).

Por isso são utilizadas estratégias de aproximação do espectador para um aprendizado mais fácil foram utilizadas, como referências às técnicas anteriores do teatro (seqüência de imagens estáticas, cortina, sala escura), da fotografia, da pintura, do auxílio da música, de legendas, gestos e expressões que acompanhavam os filmes mudos. Jean Claude Carrière conceitua o cinema, em seu início, como um “produto de um encontro histórico entre teatro, *vaudeville*, *music hall*, pintura, fotografia e toda uma série de progressos técnicos” (Ibidem, p.9). Portanto, a referência a produtos já conhecidos facilita a compreensão de novas técnicas que exigem mudanças no aparelho cognitivo do homem.

Assim, o espectador, aos poucos, foi automatizando a postura estética que o cinema assumiu. Mas, para o cineasta Carrière, apesar de o efeito do cinema na percepção ter sido grande, bastaram “quatro gerações de freqüentadores de cinema para que a linguagem ficasse gravada em nossa memória cultural, em nossos reflexos, talvez até em nossos genes” (Ibidem, p. 48). E ainda completa a respeito das seqüências cinematográficas: elas “nos envolvem e nos inundam [...] hoje em dia são tão numerosas e interligadas que se poderia dizer que elas constituem o que Milan Kundera chama de ‘rio semântico’. Nele, nós e nossos pares nadamos sem esforço, encorajados por correntes familiares” (Idem).

Numa mídia visual, nada é percebido mais imediatamente por uma platéia do que um velho efeito, algo já visto, algo já realizado.[...] Uma coisa familiar conforta e tranquiliza.[...] É claro que não podemos inventar toda uma nova linguagem escrita para cada livro. Mas uma linguagem em permanente autodescoberta, uma linguagem que está sempre criando formas e se enriquecendo, obviamente não pode apenas reciclar velhos ingredientes. Logo degeneraria em

aterrorizado, a impressão do espectador sobre a personagem será de covardia. Entretanto, se a ordem dos planos for invertida, passará a impressão de heroísmo, desafio que foi vencido pelo personagem. Dessa forma, a articulação em ordem diferente dos mesmos planos produz um efeito emocional diferente.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

palavras ocas. É preciso inovar, ousar – e, de vez em quando, fracassar – para narrar e expor (Ibidem, p. 21).

Narrativas múltiplas

Com relação a narrativas numerosas e interligadas, estas são potencializadas com a tecnologia digital. Por isso, é interessante realizar um levantamento das modificações sofridas pela narrativa fílmica nas produções atuais (década de 2000), influenciadas pela linguagem de hipertexto da Internet, tal como narrativas de inserção, fragmentárias e múltiplas.

Desde os anos 50 alguns filmes trabalham com a montagem de múltiplas visões, em *flash-back*, narrativas alternadas, paralelas ou com múltiplos pontos de vista amarrados pelo diretor, estrategicamente, num mesmo filme. São bons exemplos desse fato, o filme japonês *Rashomon*, de Akira Kurosawa (1950) e o italiano *La commare secca* (A morte), de Bernardo Bertolucci (1962), que falam de crimes e em que há o julgamento e depoimento das diferentes pessoas presentes na cena do crime ou que estão indiretamente ligadas a este (através do *flash-back*). Filmes atuais mantêm a estrutura de histórias paralelas que convergem no final da narrativa (tal como costuma realizar o diretor Almodóvar em seus filmes *Hable con ella* (2002) e *Volver* (2006)), utilizam narrativas fragmentárias (acumulação desorganizada em que a unidade não está num fio, mas na ótica de seleção e representação dos fragmentos da realidade, como no filme *Paris eu te amo* (2006)), além de outras opções já vindas de modelos literários, televisivos.

Mas as mudanças ocasionadas pelos sistemas informatizados estão levando à busca por estruturas narrativas mais complexas, como as narrativas de inserção e narrativas múltiplas.

As narrativas de inserção são compostas pela justaposição de planos pertencentes a ordens espaciais ou temporais diferentes, cujo objetivo é gerar uma espécie de representação simultânea de acontecimentos subtraídos a qualquer relação de causalidade. Demonstram a influência do digital, e dos vídeo-artistas na estética do cinema. Alguns exemplos são técnicas de sobreposição de várias janelas e elementos artísticos na tela, como demonstra Peter Greenway, em *Livro de Cabeceira* (1996), e o uso de duas imagens em fusão, presente no atual *Ensaio sobre a cegueira* (2008), de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Fernando Meirelles, que tem por objetivo simular a sensação de visão turva de quando uma pessoa está ficando cega.

Já as narrativas múltiplas se assemelham à estética do hipertexto na Internet. São constituídas de várias possibilidades de desenvolvimento de uma mesma história, colocadas em seqüência na montagem de um filme (várias narrativas fechadas). Esses acontecimentos múltiplos podem se entrelaçar de forma que os pontos-de-vista se complementem, dando sentido geral à história. Um exemplo é o filme *Vantage Point* (Ponto-de-vista), de Pete Travis (2008), que separa narrativas de diversos pontos de vista por blocos. Mesmo exibido nos padrões convencionais, o espectador “monta em sua cabeça” as peças e somente no fim tem a noção do todo. Ou ainda essas narrativas múltiplas podem ser estruturas permutativas abertas, narração condicional que explora as potencialidades do destino narrativo das personagens e elabora as categorias de simultaneidade, multiplicidade e diferença. Cada novo desfecho assume-se como história autônoma que transforma as características emocionais e as relações entre os personagens. A conclusão do discurso é deixada em suspenso ou então prolongada para além do filme, exigindo a escolha do melhor desfecho ou a reflexão do espectador para a solução final. São exemplos filmes de narrativa múltipla aberta, *Smoking* (1993) e *No Smoking* (1993), ambos de Alain Renais, e a montagem baseada na estética dos quadrinhos *Corra, Lola, Corra* (1998). Antonellis defende esse processo de relativização, da prática de seleção múltipla dos discursos do cinema contemporâneo como um “cinema destino” (Cf. ANTONELLIS, 2002, p.1). Desta forma, mesmo sendo produzidos com base nos recursos da cinematografia tradicional, os filmes assumem, em suas estruturas sintáticas, elementos estéticos novos, trabalham com a multiplicidade⁵ de trechos narrativos e revelam a existência autônoma destes. Num sistema complexo com novas tecnologias digitais de produção e mediação, a síntese numérica já contribui para a utilização de diferentes formatos em obras híbridas e novas possibilidades se abrem para a criação narrativa.

As mídias digitais têm possibilitado maiores referências a produtos extras, complementares aos filmes atuais. As narrativas, assim, também exigem um

⁵ Conceito de Ítalo Calvino, da Literatura, que se refere às produções que utilizam diferentes maneiras para a estruturação múltipla, através do dialogismo, linguagens, histórias, referências narrativas formatos, estéticas escolas que formam um sistema complexo. No cinema, uma estrutura permutativa das imagens.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

complemento multimídia⁶ e maior esforço do espectador/usuário na busca de informações referentes ao filme. Um exemplo é o filme *Matrix*, com referência à teoria de Jean Baudrillard (*Simulacros e Simulações*), à filosofia do Oriente – oráculo – e à *Animatrix*, desenho animado complementar ao filme que conta o início do desenvolvimento da história de *Matrix*. Se o espectador não assiste, não deixa de entender a história. Porém se o conhece, terá maior domínio da trama do filme. Quanto mais referências possuir, maior conhecimento terá do todo, da complexidade dos personagens em quem foram inspirados intelectualmente, citações, intertextualidade⁷ etc. Todavia, um aspecto é importante: o espectador, nessa lógica de cinema de montagem já não tão linear, exercita os sentidos na composição do conteúdo para o entendimento completo, seja pelo acesso à blogs, redes de comentário sobre o filme, curiosidades postadas na Internet, etc. Esse tipo de filme exige mais da atenção do espectador que a tradicional linguagem das narrativas lineares do entretenimento (distraem o espectador).

Convergência das mídias

Como construir experiências interativas ainda não é completamente possível, para Leone, é viável criar novos discursos que articulem a função do hipertexto com a montagem tradicional da narrativa audiovisual. Assim, a narrativa do filme, transposta para o digital, poderia se apresentar como uma espécie de hipertexto em que o usuário escolhe os caminhos da história, interfere na edição e no sentido da história. Leone defende que o cinema tenha consolidado as possibilidades originais narrativas, e “a televisão, o vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para

⁶ Para essa investigação completa a pesquisa de mestrado pretende realizar uma comparação de filmes hollywoodianos entre as décadas de 80 e 2000, selecionados pelo critério de grandes bilheterias (pelos sites *Filme B* e *The Internet Movie Database*⁶), dos gêneros ação/aventura (vários filmes do Batman, Spiderman, Superman, Hulk, Iron Man, Indiana Jones e 007) e analisar os produtos advindos dos filmes, tais como games, redes de comentários, blogs, referência de publicidade, citações, remixabilidade, etc.

⁷ Conceito de Umberto Eco, refere-se à contextualização de uma outra mídia. Adaptações desse conceito foram feitas para a mídia digital, como o termo *cibertexto* de Aarseth (1997), *cibertextualidade*, de Fátima Régis (2008), *citações e referências externas* de Steven Johnson (2005), além de termos como o *sampling* (obter trecho de uma obra) e a remixabilidade (termo de Lev Manovich (2007) que envolve a transformação de blocos de uma amostra). Esses termos se diferenciam da cópia, da apropriação e da colagem (que seriam inserir trechos de uma obra em outra). O remix transforma blocos de informação de bits e bytes anteriores que serão utilizados na formação de outro produto, obra, software, para outras funções. Interessante observar, dessa maneira, como se tornam discutíveis as questões da autoria e do usuário da rede como co-autor das produções (transformadas de produtos anteriores).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

criar novas possibilidades e novas metodologias na construção dos discursos audiovisuais e dos discursos em hipertexto” (LEONE, 2005, p.103). Segundo ele, todas as mídias, debaixo do manto da edição, acabam se encontrando nas estruturas de dramatização, pois o trabalho de articulação produz o discurso com seus tempos e seus espaços (Idem).

Vários outros autores destacam a tendência de hibridismos e referências a meios anteriores. Lúcia Santaella aborda o surgimento de dispositivos híbridos de linguagens e meios desde os anos 80. Ela explica que novas técnicas potencializam as cópias, desde os videocassetes, os DVDs. Mais atualmente, os downloads que geram uma cultura da disponibilização, videoclipes são a mescla de vídeo eletrônicos, superposição de imagens e da TV), TV a cabo utilizam menu similar aos DVDs, entre outros referências de produtos antigos para sua construção estética. Segundo Santaella, “esses dispositivos tecnológicos e as linguagens criadas para circular em neles propiciaram a escolha e o consumo individualizados, fornecendo o treinamento adequado para buscarmos as informações e os entretenimentos desejados com a chegada dos meios digitais” (SANTAELLA, 2003, p.17). Esse processo de referência a meios anteriores para criar novos discursos é o que Santaella chama de convergência das mídias. O mesmo conceito é utilizado por Wilson Dizard (2000), quando propõe que as tecnologias digitais estão promovendo a junção de várias mídias no computador (tais como o celular, em que o usuário tem acesso à internet, a um computador, sons, imagens de TV, jornais, vídeos criados ou não pelos usuários da rede, blogs, etc). Bolter e Grusin (2000), por sua vez, indicam três termos que nomeiam o processo da convergência. São eles: imediação, hipermediação e remediação. Imediação seria a tentativa de transmitir a sensação de ausência do meio, da moldura, algo que a artista plástica americana Tony Dove⁸ chama de tentativa da quebra da “quarta parede”, ou seja, tentativa de fazer parecer que estamos em relação direta com o meio, sem telas entre o ator e a platéia. O exemplo clássico de imediação seria a experiência da realidade virtual. A hipermediação é a combinação do fragmento com múltiplos meios. Seria o que Gene Youngblood nos anos 70 propunha como *expanded cinema*, a

⁸ Considerada uma das pioneiras na aplicação de instalações com a idéia de cinema interativo, desde 1990 produz trabalhos que redefinem a forma da narrativa tradicional, utilizando componentes interativos que permitem ao usuário participar ativamente das narrativas. Para ela o cinema interativo é uma espécie de híbrido do tradicional com a estrutura narrativa dos games.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

explosão da tela para outros meios. Mas o termo de Bolter e Grusin não somente pode ser aplicado ao cinema, como também a mídias que comportem juntos imagem, música, texto, som, vídeo. O computador é um de seus exemplos, assim como o celular. E, por fim, a remediação seria a representação de um meio em outro, seja pela transposição de suportes (como filmes passados para DVD), seja pela expansão do meio pelo acréscimo de linguagem (como um museu também disponível digitalmente), ou seja ainda pela absolvição completa de um meio em outro (como ocorre no videocassete para o DVD, ou no videogame com relação ao cinema). A remediação não surge com o digital⁹, mas é potencializada por ele.

As atividades de referência em vários produtos que se complementam, são verdadeiros desafios à atenção, à percepção sensorial e criatividade. Atualmente, a atenção é exigida em vários focos paralelos da narrativa dos filmes. O olhar do espectador deve ser múltiplo. Mas se o observador for atraído por um campo visual, uma música, ou algo que associe a uma vivência, memória, ele se desconecta daquilo que está fazendo, cada vez mais saturado de estímulos. Além disso, como o espectador preenche as lacunas, intervalos da narrativa, algo que passe despercebido ocasiona o não entendimento de uma referência. Conseqüentemente ou o espectador só vai entender mais à frente, quando a trama retorna ao assunto ou terá que ver o filme novamente. Então as narrativas exigem mais da memória ou do ver e rever das imagens.

Além disso, possuímos uma deficiência no olho e não conseguimos captar todas as imagens. Portanto, apesar de estarmos com os olhos abertos, algumas das inúmeras imagens passam fugazmente diante dos olhos, pois mantemos os tabus, hábitos nos focos de atenção e destacamos, interpretamos cenas, de acordo com a vivência pessoal:

Quantas vezes poderíamos dizer, referindo-se a nós mesmos ou a outros, que um filme não chegou realmente a ser visto? Por muitas razões, algumas não muito claras e outras que não podemos admitir, nós vemos com deficiência. Recusamo-nos a ver, ou então vemos algo diferente [...] Em todo filme há uma região de sombra ou uma reserva do não-visto, que pode ser colocada pelos autores intencionalmente, pode aparecer trazida pelo espectador em particular, ou, ainda, apenas

⁹ Há registro da remediação desde a antiguidade não só em mídias como também em referências à culturas passadas. Nas formas de representação da imagem ela está presente na pintura, fotografia, cinema, entre outros, apesar de os suportes serem distintos em cada época.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

naquele dia o espectador pode não querer ver tudo (CARRIÈRE, 1995, p. 10).

Entretanto, é a atenção focada em somente alguns pontos que impede a nossa percepção de ser um fluxo caótico de sensações, processos motores e mentais, uma defesa contra o caos, que permite alcançar a clareza e o foco restrito, reordenando a visão. (Cf. CRARY, 1999, p. 73).

Ao descrever que as transformações tecnológicas e culturais do século XIX como os hiperestímulos urbanos, influenciam o corpo nas reações de choque, tal como descreve Simmel, em *A Metrópole e a vida mental*, Singer acredita que estes hiperestímulos ocasionam desgaste nos nervos e que, por isso, “as sensações têm que ser cada vez mais fortes para penetrar os sentidos atenuados para formar uma impressão e redespertar uma percepção” (Cf. SINGER, 2004, p. 140).

Analogamente, o entretenimento fica mais intenso, para condicionar os sentidos para vida das cidades. O cinema sugere a modificação da percepção e dos sentidos. Para Benjamin, seus choques funcionavam como preparação ou imunização contra os choques do ambiente moderno.

O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana. Fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas – é essa a tarefa histórica cuja realização dá ao cinema o seu verdadeiro sentido (BENJAMIN, 1986, p. 174).

Cinema interativo

Cinema interativo, expandido, “hipercontextualização”. Vários são os termos utilizados para discutir o rumo do cinema, devido às afetações das novas tecnologias digitais, e o aparecimento das chamadas “novas mídias”. Duas posições que têm sido tomadas a respeito do cinema interativo. Uma de idealização, que traça as potencialidades do cinema e que, segundo Lunenfeld (2005, p. 372), se tornou “espécie de mito criado a respeito de um modelo de cinema interativo”, devido ao entusiasmo ocasionado pelas novas tecnologias digitais e suas possibilidades de imersão em ambientes e ampliação dos sentidos. Seguem essa postura de idealismo, Shaw, Peter Weibel, entre outros contemporâneos. A postura de Shaw é a de que “o modelo de fazer filmes, encontrado por Hollywood (prima pelo excesso de efeitos especiais), está quase



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

sendo superado pelas potencialidades das novas tecnologias e mídias digitais para a ascensão do videogame e indústria do entretenimento de realidade alterada” (SHAW, 2005, p. 355). Para ele, o espectador pode se tornar usuário participante e assumir um papel de câmera e editor no cinema. Peter Weibel vai mais além ao dizer que os espectadores vão atuar na frente e atrás da tela e estão capacitados para ser não só o novo editor, como também autor, câmera e narrador nas instalações do futuro (Cf. WEIBEL, 2005, p.352). Porém, para Peter Lunenfeld o cinema interativo fracassou¹⁰. Entretanto, o “fracasso” dessa forma nunca diminuiu o entusiasmo de seus proponentes. A própria falta de sucesso ocasionalmente inspirou um fervor ainda maior de endireitá-la (Cf. LUNENFELD, 2005, p. 369). Entretanto, um outro olhar mais simplista, focado em recursos anteriores, potencializados agora pelas novas mídias, pode ser a solução para o cinema interativo, já que anda não há tecnologia aplicada no cinema interativo.

Utilização de formatos antigos

Explorar novos usos de mídias anteriores com recursos digitais, tem sido uma boa opção para o cinema. A possibilidade de maior participação do usuário na escolha da ordem de blocos narrativos, pela narrativa aberta, permite ao espectador/usuário assumir um papel mais participativo, de editor, de escolha da narrativa, do desenvolver da história, porém previamente gravada entre as possibilidades imagéticas. Isso poderia ser aplicado em filmes produzidos no formato tradicional que possuem uma estrutura da narrativa fragmentada, de inserção e múltipla. É viável separar trechos do filme para que o usuário monte sua ordem lógica da história, dispositivo similar ao já utilizado em várias opções de um final para filmes, (como foi realizado no filme *Adaptação* (2002), dirigido por Spike Jonze – o DVD disponibiliza cinco opções diferentes de final). Portanto estes filmes poderiam ser vistos com cenas selecionadas aleatoriamente (filme dividido em fragmentos), sem que o espectador/participante, perdesse a compreensão da narrativa. Uma aplicação semelhante às potencialidades do DVD na separação de

¹⁰ A Referência do ‘fracasso’ do cinema interativo que Peter faz não se dá em relação à exibição do filme “Eu sou o seu homem” (*I’m your man*), dirigido por Bob Bejan, que reivindicou ser o primeiro filme interativo do mundo. Estreou em poucos cinemas e observadores tinham botões nos braços das poltronas para decidirem pontos específicos da narrativa, seguir um personagem, escolher a trajetórias dos movimentos. O questionamento de Peter é em referência ao uso do termo interatividade (termo empregado de forma radical, segundo ele) (Cf. LUNENFELD, 2005, p.372).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

fragmentos para a exposição da narrativa foi realizada no projeto de doutorado de Denis Porto Renó, da UMESP¹¹.

Do mesmo modo que a fotografia possibilitou o advento do cinema, da impressão de movimento na seqüência dos planos e de construção de sentido na montagem, os processos da câmera escura e da fotografia pinhole tornaram possível o uso de recursos de panoramas de 360°, em volta de um centro. Além do desenvolvimento de procedimentos técnicos para a produção da sensação de uma perspectiva em 3D no cinema, hoje, da mesma maneira, o *loop* do antigo cinema experimental retorna em possibilidades de narrativa na Internet, e é replicado também em planos horizontais, verticais e na diagonal.

Por conta das limitações do hardware, dos filmes serem pesados para a Internet e terem que ser comprimidos, os designers de CD-ROM inventaram um novo tipo de linguagem cinemática em que a estratégia era desenvolver movimentos discretos, loops e a superposição das imagens, o que será previamente utilizado no século XIX em apresentações de imagens de movimento, na animação do século XX e na tradição de vanguarda do cinema gráfico, aplicado em fotográficas ou imagens sintéticas.[...] A fotografia e o gráfico se divorciaram quando o cinema e a animação caminharam em caminhos distintos, mas se encontraram novamente na tela com computador. (MANOVICH, 2001, p. 311)

Assim, com a limitação dos hardwares, designers adaptam essa técnica para o formato interativo. Um bom exemplo de reutilização de tecnologias anteriores, potencializadas pelo digital é a velha técnica usual do loop, agora presente em design de games, softwares (como o Quick Time Player) que transmitem a impressão de imersão e de movimento. Segundo Manovich, a introdução do Quick Time em 1991 pode ser comparada à criação do kinetoscópio de Thomas Edison em 1892 já que ambos são usados para apresentar pequenos loops e possibilitam uma visão individual de uma

¹¹ Informação retirada do artigo do autor de título “Narrativa audiovisual: uma possibilidade de interatividade na Internet”, apresentado no Núcleo de Pesquisa Folkcomunicação, do Intercom 2007. Procurando promover uma avaliação quanto a uma narração mais participativa, associada à idéia da estrutura fragmentária do hipertexto, o pesquisador fragmentou o filme *Aurora* em 8 partes diferentes e as disponibilizou em ordem aleatória, fora diferentes da ordem original do filme, no You Tube. Após isso, selecionou um grupo de professores para ordenar os fragmentos numa narrativa com o sentido lógico e artístico. Com a idéia, os usuários realizam um novo roteiro de leitura dos trechos a cada ordem diferente escolhida. O participante deveria assistir todos os fragmentos e decidir qual seria a ordenação ideal para a obra, remontando-a e definindo a sua visão da narrativa, ordem própria de exibição. Nos 8 fragmentos, por permutação a possibilidade seria de obter 40.320 resultados diferentes, o que mais da metade dos participantes acredita ser uma forma de interatividade (75% dos analisados).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

exibição de uma coleção (uma numa caixa fechada e outra na tela do computador) e não a imagem para um público. (Cf. *Ibidem*, p. 313). Peter Weibel também trabalha com a questão dos cilindros panorâmicos, da manipulação de botões que permitem ao usuário controlar seu movimento pelas cenas, fazer girar uma plataforma da imagem numa perspectiva de 360 graus. A instalação interativa disponível na internet “What we will”¹², é um exemplo que utiliza narrativas em panoramas, aliadas ao potencial interativo do formato do Quick Time¹³. São 24 panoramas fotográficos, combinados com sons compostos mesclados nos ambientes de cenas navegáveis (panoramas navegáveis em *loops* de 360°) como hiperlinks de imagens, disponíveis ao usuário que escolhe a ordem da narrativa pelo *click* do *mouse*. As panorâmicas são vistas de um ponto central da imagem, o que dá a impressão do movimento contínuo¹⁴. Shaw descreve como funciona esse processo:

O movimento do mouse no espaço determinado (interface em certo ponto espacial da imagem panorâmica) ativa a liberação de palavras, sons, imagens, um outro ambiente dentro daquele inicial”. Assim há um conjunto de narrativas autônomas captadas na gravação do vídeo (das panorâmicas). Por outro, a hipernarrativa de relações de experiências interativas são afetadas pela jornada explorativa do observador no ambiente. (SHAW, 2005, p. 364).

Trabalhos que procuram transformar a tela de projeção plana do cinema convencional em espaço de visualização tridimensional, cinético, arquitetônico podem ser aplicados em funções similares às do *What we will*¹⁵.

¹² Concepção de Giles Perring, James Waite, John Cayley e Douglas Cape.

¹³ O programa Quick Time torna ativa as zonas em que é possível interagir, com música, com “cliques” no mouse (adentrando em ambientes), além de possibilitar o a animação de objetos e registro de documentários.

¹⁴ Na verdade, são fotografias disparadas em torno de uma paisagem no mesmo segundo (mesmo recurso utilizado no filme *Matrix* – luta final entre o Sr. Smith e Neo – também presente na abertura da novela *Global 7 Pecados*). Essa técnica consiste na fotografia tirada no mesmo instante de vários ângulos diferentes. Interessante notar que é o mesmo princípio da câmera escura anterior ao cinema, usada para experimentos da imagem. Se tiverem vários furos distribuídos ao longo de uma lata em 360 graus, o efeito é o mesmo).

¹⁵ O mesmo site <wwwz360.com> disponibiliza vários experimentos que captam não são a perspectiva horizontal da percepção em 360 graus entorno de um objeto, como também outros se aproximam do tridimensional, já que o usuário tem acesso às dimensões também na vertical e na diagonal. O usuário, assim, tem a aparência de estar em imersão em um ambiente similar ao dos games, interativo. São exemplos o (*Chateau de Provence*) dispõe de um mapa com a planta do castelo para o usuário caminhar entre salas, diferentes andares e jardins, aproximar-se e afastar-se das imagens, etc. Este exemplo já é aplicado em visitas virtuais de hotéis (*Peninsula Hotel, Hong Kong Amanpulo Resort e Philippines*), vistas de mirantes de toda a cidade, praias, paisagens externas, vista das galáxias do interior de uma espaçonave e imersão em cavernas (*Hitchhikers Guide Pod* – espaçonave, *View from St Pauls, London*



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Mas unindo as duas linhas difusas do pensamento está a idéia de *soft cinema*, de Manovich, isto é, de transformar o filme tradicional em base de dados digitais e possibilitar inúmeras reconstruções narrativas executadas pelo software do computador em edição instantânea, aliado à aspectos de design gráfico. Independente do rumo que o cinema tomar, cada vez mais modificado pelas mídias digitais, é fundamental avaliar que uma mídia não deve ser excluir as formas de produção tradicionais. O interessante é agregar possibilidades de uso e não limitá-las.

Referências bibliográficas

ANTONELLIS, Rafaella de. *Cinema Condicional/ Cinema Destino: Os Caminhos da Simultaneidade*. In: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – INTERCOM. Núcleo de Pesquisa Comunicação Audiovisual, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05 set. 2002.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e a história da cultura*. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BOLTER, JAY D. & GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts, 1998.

CARRIÈRE, Jean Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Trad. Fernando Albagli; Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

COSTA, Flávia. *O primeiro Cinema: espetáculo, narração e domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 1995.

COSTA, Ricardo. *Os olhos e o cinema: mimesis e onomatopéia*. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/costa-ricardo-olhos-cinema.pdf>>. Acesso em: 13/07/2008.

CRARY, JONATHAN. Modernity and the problem of Attention. In: *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge, Massachusetts: London: MIT Press, 1999.

2006, *Hackney Empire, London* e *The Cave of Antiparos*). O programa de busca de mapas *Google Maps* também possui uma ferramenta de nome “vista da rua” em que é possível ter a visão tridimensional do ambiente. Se o usuário acompanha com o mouse a seta em qualquer direção que desejar terá a perspectiva do olhar da imagem real da rua, fotografada via satélite. Esse recurso já é um passo a mais da fotografia, já que se aproxima da estética da narrativa do videogame, apesar de todo ambiente ser construído por fotos sequenciais.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002. (a)

_____. *O sentido do filme*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002. (b)

_____. *Réflexions d'un cinéaste*. Moscou: Ed. en Langues Etrangères, 1958.

FELINTO, Erick. Cinema e Tecnologias Digitais. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006.

LEONE, Eduardo & MOURÃO, Maria Dora Genis. *Cinema e montagem*. São Paulo: Editora Ática, 1987.

LUNENFELD, Peter. Os mitos do cinema interativo. In LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005.

MANOVICH, Lev. Novas Mídias como tecnologias e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005, p. 25-49.

_____. *Remixing and Remixability*, 2005. Disponível em: <http://www.manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc>

_____. *The Language of the new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

_____.; KRATKY, Andreas. *Soft cinemas: navigating the database*. Cambridge: MIT Press, 2005.

REGIS, Fátima. *Tecnologias de Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura*. Rio de Janeiro: Projeto de Pesquisa UERJ – Programa Prociência, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura as mídias à cibercultura*. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SHAW, Jeffrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005, p. 355-383.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio Guilherme (org.) *O fenômeno urbano*. Trad. Sérgio Marques dos Reis. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo e R. SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Trad. Thompson, Regina. São Paulo: Cosac & Naif Edições, 2001.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

WEIBEL, Peter. Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro). In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005. p. 333-352.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: E. P. Dutton & Co., 1970.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

TOUCH SCREEN: A REPROGRAMAÇÃO DAS SENSORIALIDADES NUMA PERSPECTIVA TRIDIMENSIONAL¹

Ana Amélia ERTHAL²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Essa pesquisa pretende explorar o contato da tecnologia com o corpo, analisando práticas e técnicas aprendidas na relação com interfaces que devem ser tocadas para interação homem-máquina, denominadas Touch Screen. Sistemas criados para reproduzir, ainda que subjetivamente, a sensação física de intervenção pessoal e imediata em uma mídia, em uma imagem ou qualquer outro tipo de conteúdo. São as telas do telefone celular, do computador, do mini-player de vídeo e música, dos palmtops, dos terminais automáticos de atendimento bancário, terminais em quiosques de informação, mesas de som para DJ's, televisores digitais e games. Todas têm em comum o fato de que só se comunicam conosco se soubermos manipulá-las pelo toque dos dedos: o que antes só poderia ser visto, agora deve ser tocado.

PALAVRAS-CHAVE: Touch screen; Sensorialidades; Comunicação tátil; Tecnologia.

“One of the consequences of living in a society of the image is that our hands are often hungry for what only our eyes are able to take in.”

Constance Classen

Em 2002, *Minority Report*, um filme de ficção estrelado por Tom Cruise e dirigido por Steven Spielberg, mexeu com o imaginário coletivo projetando imagens de um futuro relativamente próximo. A narrativa acontece em Washington, em 2054, e relata a trajetória de John Anderton, líder da equipe de policiais do Departamento de Pré-Crime, que trabalha ativamente para atenuar a ausência que sente e a culpa que carrega desde o dia do desaparecimento de seu filho de quatro anos. A armadilha política do enredo não é tão interessante quanto às sugestões propostas de aparatos tecnológicos e experiências multisensoriais.

Numa cena do filme, o ‘ciberpirata’ Rufus T. Riley (Jason Antoon) apresenta o cardápio de sua loja de entretenimentos: “Temos todos os tipos de fantasias desportivas”. Ao ingressar

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Novas Tecnologias (Mix).

² Mestranda do Programa de Comunicação da UERJ.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

em uma cabine de realidade virtual, o cliente poderia simular um voo pelo Grand Canyon, saltar de *bunglee jumping*, vivenciar sexo como uma mulher, ou com várias mulheres ao mesmo tempo: “Uma sensação incrível e que não causa infarto”, vende Rufus.

Muito antes da disseminação da experiência tecnológica tátil, Derrick de Kerckhove afirmava o interesse dos investigadores de realidades virtuais em criar tecnologias do virtual e de telepresença que estendem e exaltam o sentido do toque, produzindo simulações verossímeis ao tato. Segundo Kerckhove, usamos nossos sentidos reais para ver, tocar, sentir e ouvir, também nos ambientes virtuais:

Penetrando no ecrã com a luva virtual, a mão real transforma-se numa metáfora técnica, tornando tangíveis as coisas que anteriormente eram apenas visíveis. (1997, 79)

Entre todos os símbolos tecnológicos do ambiente de *Minority Report*, o que gerou mais comentários e desejo de consumo foi a tela em que trabalhava o policial John Anderton (Tom Cruise). Uma superfície transparente retangular, medindo aproximadamente dois metros de largura por dois metros de altura. Todas as imagens recebidas dos paranormais sobre os crimes eram projetadas ali, além de outras informações vindas do sistema do Departamento de Segurança. Em pé, de frente para a tela, com o movimento das mãos e braços, Anderton deslocava as imagens como se tocasse em objetos com plasticidade real. Mexendo os dedos separava imagens mixadas, aumentava e diminuía o tamanho, regulava a velocidade do vídeo. Bastava a agitação de suas mãos para que a imagem sumisse da tela, ou retornasse. Não havia o toque, ele se distanciava quase um metro da tela, mas usava sensores nos dedos, que controlavam as ações. A sensação que o filme deixou foi a de que um dia, no futuro, todos trabalharíamos como John Anderton. Executaríamos tarefas tocando as telas de nossos aparatos tecnológicos. O futuro era mais próximo do que imaginamos.





II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Cena capturada do filme – Anderton manipulando as imagens

Já é possível trabalhar em interfaces sensíveis ao toque. Chamadas de *touch screen*, elas permitem a interação dos usuários através da pressão exercida pelos dedos. Como no filme é possível ampliar, diminuir, descartar, girar uma imagem, apenas usando o movimento dos dedos sobre a tela. Temos aparatos que promovem a experiência sensorial da tecnologia do toque, como os telefones táteis iPhone (Apple) e Touch (HTC); mesa de edição musical, a música tátil do Reactable; DIT, Digital Interactive Table - também conhecida como Surface - uma interface tátil plana, como o nome sugere, uma mesa de interação e entretenimento com objetos virtuais; e recentemente lançado, o Microsoft Surface Sphere, a mesma tecnologia da Surface, aplicada numa esfera digital que proporciona uma nova concepção de informação visual em 360°.

Mas como o corpo se comporta diante dessa nova cultura de interação com interfaces?

O objetivo desse artigo é explorar como as novas tecnologias que se utilizam dos sensores táteis para interação estabelecem novos níveis de percepção sensorial e cinestésias. Como o corpo se altera para experimentar a “metáfora técnica” de Kerckhove, tocando o que antes era apenas visível? A proposta não é fazer uma arqueologia das sensorialidades, mas demonstrar como as mídias eletrônicas de toque contribuem para reingresso dos sentidos em nossa cultura – já afetada por outros ambientes midiáticos polissensoriais – abandonando o status de cultura áudio-visual, para cultura áudio-tátil-visual, em que nossos sentidos trabalham tridimensionalmente e alteram as práticas de comunicação.

Para investigar tais práticas vamos nos inspirar nas idéias de Marshall McLuhan sobre o espaço acústico, em que estavam mergulhados os homens da cultura pré-letrada:

Para antecipar um pouco, me é dado sugerir que a cibernetização tem muita coisa em comum com o mundo acústico, e muito pouca com o mundo visual. Falando em termos configuracionais, a cibernetização tende a restaurar os padrões de trabalho e saber integrais e inclusivos que caracterizaram a idade do caçador e do coletor de alimentos, mas tendeu a desaparecer com o advento neolítico da revolução especializada no trabalho e atividade humana. (MCLUHAN, STAINES, 2005, pg. 78)³

Para McLuhan, toda tecnologia reconfigura o meio em que estamos inseridos e reprograma nossa vida sensorial. O ingresso do alfabeto fonético na cultura e a tecnologia da escrita transformaram os hábitos multisensoriais do homem tribal em seu complexo auditivo e tátil para o complexo meramente visual. Ele sugere que a tecnologia estaria tirando o homem do ambiente dos dados classificados e retrocedendo aos padrões integrais e de percepção

³ Trecho transcrito da palestra realizada no 175º Simpósio sobre Cibernética e Sociedade, realizado em Washington, em 1964, na Universidade de Georgetown.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

coletiva, “passando a era da especialização para a era do envolvimento abrangente.” (Ibid., pg. 82)

Comunicação multimodal: táctil, auditiva, visualmente tridimensional

O período neolítico foi marcado pela passagem do homem nômade e caçador para o homem especializado, que desenvolveu ferramentas para o trabalho e habilidades artesanais, como a escrita. Por volta do ano 3.000 a.C. o homem começou a criar os primeiros recintos planejados para moradia, o que só poderia ter sido possível pela arte da escrita. Ainda assim, até 700 a.C. a cultura ocidental - a cultura grega - foi sustentada por uma base inteiramente oral. O corpo era a mídia primeira, o meio de comunicação, servia de suporte para inscrições, pinturas e tatuagens. Os sentidos eram usados em um regime holístico, em que toda a cultura ressoava no corpo do homem.

Eric Havelock (1996) faz uma análise profunda sobre os fenômenos decorrentes da passagem da cultura do discurso oral (tridimensão dos sentidos) para a cultura visual ocorridos com a mudança da tecnologia da comunicação com o ingresso da escrita e a alfabetização. O discurso oral registrava toda a enciclopédia cultural na memória de atores que declamavam os valores culturais e os modos gregos em narrativas miméticas, que envolviam o seu corpo e o corpo dos ouvintes num transe quase hipnótico.

Registros de documentos e inscrições indicam a utilização da escrita desde o século VIII a.C., quando Homero, considerado o maior poeta grego consagrou o gênero épico com as obras *Ilíada* e *Odisséia*. Ainda assim, quatrocentos anos depois, Platão registrava sua crítica à tradição oral em *A República*, indicando que a cultura grega muito lentamente se pré-alfabetizava e que o Estado mantinha o status quo com a narrativa poética. Para o filósofo, o problema da poesia era que a memória coletiva, duradoura e confiável, constituía um pré-requisito social indispensável à manutenção da organização de qualquer civilização, mantendo a sociedade num sono poético, do qual só poderia ser despertada pelo raciocínio lógico e a crítica que a escrita proporcionava. “Uma capacidade tão grande de memorização poética poderia ser adquirida somente ao preço de total falta de objetividade. O alvo de Platão era, na verdade, o procedimento educacional e todo um modo de vida”. Não vamos detalhar o drama da experiência da memória em relação ao modelo de alfabetização proposto por Platão, mas vamos observar em Havelock a descrição do estado de completo envolvimento pessoal e, portanto, de identificação emotiva com a essência do enunciado poetizado que deveria ser armazenado na memória.

Toda memorização da tradição poetizada dependia da recitação constante e reiterada. As palavras e frases formuladas deviam ser passíveis de repetição. O treinamento da técnica verbal



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

usava um cadenciamento de palavras e métricas intercambiáveis que facilitavam a memorização da densa massa informacional. Os poetas jovens eram solicitados a repetir e comparar suas memórias entre si e com as dos mais velhos. Essa técnica era estruturada oralmente sobre uma diretriz auditiva e não visual, para memorização e transmissão verbal. A experiência sensorial que forjava a produção narrativa era acompanhada por reflexos físicos rítmicos, executados pelos dedos, com o auxílio de um instrumento de cordas e um complexo dos movimentos do pulmão, laringe, língua e dentes. O recitador combinava os sons de sua fala com o acompanhamento simultâneo, criando um efeito acústico que o faz ouvir a si mesmo, reforçando continuamente sua mnemotécnica. O movimento das pernas e pés funcionam como a marcação de um compasso, que se assemelha a uma dança e auxilia na representação da recitação. Esse processo reverbera então no público, que pode acompanhar a seqüência memorizada com reflexos corporais involuntários, seguindo o ritmo com movimentos imperceptíveis. A narrativa poética suscitava um processo imagético coletivo e todo um contingente emocional quase hipnótico que em nenhum momento, sob nenhuma hipótese poderia ser interrompido. (Ibid., passim)

A psicologia da declamação poética foi assim resumida por Havelock:

Os princípios psicológicos que regulam esse complexo [narrativo rítmico] são simples, porém fundamentais. Em primeiro lugar, todo discurso falado é obviamente produzido por movimentos físicos executados na garganta e na boca. Em segundo, numa cultura oral, todo discurso falado deve igualmente ser produzido dessa maneira. Em terceiro, ele somente pode ser conservado quando lembrado e repetido. Em quarto, para garantir a facilidade na repetição, os movimentos físicos da boca e da garganta devem ser organizados de uma maneira especial. Em quinto, essa organização consiste em construir padrões de movimentos altamente econômicos (isto é, rítmicos). Em sexto, esses padrões transformam-se em seguida, em reflexos automáticos. Em sétimo, o comportamento automático numa parte do corpo (os órgãos vocais) é então reforçado pelo comportamento em outras partes do corpo (ouvidos, pernas e braços). **O sistema nervoso como um todo, em suma, é atrelado ao trabalho de memorização.** (Ibid., pg 169, grifo nosso)

O ingresso da tecnologia da escrita dá fim ao corpo hegemônico. O contato corporal foi substituído pela sua representação em mil palavras. O mundo visual estabelece um regime monossensorial - se sobrepondo à realidade multisensorial do espaço acústico -, com uma nova relação tempo-espaço, em que o homem se individualiza e se fragmenta numa cultura áudio-visual, estabelecendo um modo analítico de pensamento, com ênfase sobre a linearidade (MCLUHAN, 1964). Com a mudança da tecnologia da comunicação por meio da universalização do alfabeto fonético grego, a energia psíquica consumida nos processos



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

miméticos é liberada para um rearranjo da memória: o que antes precisava ser ouvido ou sentido, agora precisa ser escrito. A dinâmica do tempo, reação e seqüência também foram alteradas. “Nas sociedades orais, as mensagens discursivas sempre são recebidas no mesmo contexto em que são produzidas. Mas, após o surgimento da escrita, os textos se separam do contexto vivo em que foram produzidos” (LÉVY, 1999, pg. 15). Hoje, com a era de eletricidade e das tecnologias digitais de comunicação, retornamos ao modelo oral, como sugere McLuhan, “Today the action and the reaction occur almost at the same time” (op. cit., pg. 6).

O homem letrado, fracionado, cria um mundo homogeneizado mais simples do que as complexas sociedades orais, constituídas por gente diferenciada, habitações não-especializadas e um mundo interior de singulares misturas emocionais e sentimentos complexos, abolidos pelo homem prático ocidental no interesse da eficiência, da praticidade e da produção. “Unaware of our typographic cultural bias, our testers assume that uniform and continuous habits are a sign of intelligences, thus eliminating the ear man and the tactile man. (MCLUHAN, op. cit., pg. 30).

A entrada da eletricidade e das tecnologias digitais de comunicação retomam a característica do mundo oral - em que os sentidos se constroem tridimensionalmente -, ao mesmo tempo em que promove novas experiências de percepção, em que a tecnologia é suporte para interações entre o homem e o ambiente, reconfigurando a cultura. No entanto, estamos tão condicionados pela cultura visual que temos dificuldades em perceber essas alterações. Ou como explica McLuhan, “We are numb in our new electric word as the native involved in our literate and mechanical culture” (Ibid., pg. 29).

A diversidade de tecnologias da cultura contemporânea promove novos ambientes, novas percepções e novos modos de comunicação, como afirma Vinícius Andrade Pereira (2008). É sem fim o número de aparatos criados para atender as demandas do homem da era do excesso de informações e escassez de tempo. Seu corpo está viciado em hiperestímulos desde o final do século XIX - quando experimentou o caos visual e auditivo e as reviravoltas sensoriais com as tecnologias aceleradas e desorientadoras afetando o corpo-, até os dias de hoje. Segundo Ben Singer (2004) teóricos daquela época, como Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin, concentraram-se nas experiências perceptivas do ambiente urbanizado moderno para entender a concepção neurológica da modernidade. “Em meio à turbulência sem precedentes no tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões [...] vitrines e anúncios da cidade grande, o indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial” (SINGER, op.cit.) A mudança da percepção humana estimulava a renovação das sensorialidades corporais e os estímulos nervosos entraram em sincronia com o mundo acelerado. O corpo ficou condicionado a uma necessidade constante por novos estímulos sensoriais. As tecnologias



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

mecânicas, elétricas e mais recentemente, digitais, passaram a tentar dar conta das demandas do homem contemporâneo, suprimindo a carência por hiperestímulos e reintroduzindo a polissensorialidade através de mais um sentido na experiência comunicacional: o tato.

O mundo eletrônico [...] pode ser recortado em diferentes experiências, a partir dos meios aos quais se faça alusão. Os pontos em comum que podem aproximar as diferentes experiências e, assim, compreender a construção de uma nova realidade elaborada a partir destes meios é a velocidade da transmissão das mensagens, a simultaneidade com que os processo de comunicação e percepção começam a se dar, o envolvimento de mais um sentido na experiência comunicacional e, assim, a retomada de um envolvimento sensorial maior, nos processos de comunicação, que parecia banido com o mundo letrado. (PEREIRA, op.cit.)

Háptica, a Ciência do Toque

Cada sensação, sendo rigorosamente a primeira, a última e a única de sua espécie, é um nascimento e uma morte
Maurice Merleau-Ponty

Todos os dias, nós realizamos inconscientemente milhares de escolhas e julgamentos através do sentido do toque (SHELDON, ARENS, in CLASSEN, 2005, pg. 426). Sentimos a maciez da roupa de cama, a umidade da toalha após o banho, o calor do dia, a textura do tecido de que é feita a roupa que vestimos, o vento que toca nosso rosto na rua, as formas dos objetos que tocamos, sua aspereza, seu peso. O tato é um sentido que toma decisões sobre gostar e não gostar, atração ou repulsa, aceitação ou rejeição de algum objeto. O tato é o sentido primitivo, régio, que fecunda os outros sentidos. Na visão temos o toque da imagem nos cones e bastonetes das retinas; na audição a vibração sonora toca nossas células capilares e é transformada em impulsos nervosos que o cérebro codifica e reconhece como sons; no paladar basta o toque dos alimentos com os poros das papilas gustativas, para que as moléculas do sabor enviem sinais elétricos para o cérebro.

O sentido do tato, absolutamente necessário para desempenharmos nossas habilidades físicas e para aprendermos – não é algo sobre o qual costumamos a pensar muito. Nem há uma definição formalizada sobre a Háptica, a ciência do toque. Segundo o Houaiss, o adjetivo ‘háptico’ quer dizer ‘relativo ao tato’, ‘sinônimo de tátil’, e provêm do grego *haptikós, ê, ón* ‘próprio para tocar, sensível ao tato’. É o correlato tátil da óptica (para o visual) e da acústica (para o auditivo). Recentemente, cunhou-se em inglês o substantivo *haptics* (que pode ser adaptado em português como "háptica") para designar a ciência do toque, dedicada a estudar e a simular a pressão, a textura, a vibração e outras sensações biológicas relacionadas ao toque.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Assim como as demais estruturas corporais, há uma proposta para o Sistema Háptico, definida por Gibson (1996, pg. 51-54 apud SANTAELA, 2006, pg. 42-43) da seguinte forma:

Seu modo de atenção é tatear, apalpar; seus receptores são mecânicos e provavelmente também térmicos, seus órgãos anatômicos são a pele, incluindo extensões e aberturas, as juntas, incluindo os ligamentos, músculos, inclusive os tendões. A atividade desses órgãos volta-se para vários tipos de exploração. O estímulo disponível é a deformação dos tecidos da pele, a configuração das juntas e o esticamento das fibras musculares. A informação obtida é o contato com os encontros mecânicos da terra, da forma dos objetos, seu estado material e sua solidez ou viscosidade. Esse sistema háptico consiste de um complexo de subsistemas. Ele não possui um órgão específico de sentido, mas receptores nos tecidos que estão por toda parte do corpo. Os receptores nas juntas colaboram com eles. Assim, as mãos e outros membros do corpo são, efetivamente, órgãos de recepção. Os *inputs* em combinação e co-variação podem especificar uma impressionante variedade de fatos sobre o mundo adjacente. O tato e a visão em combinação fornecem um *input* redundante de informação com dupla garantia.

Desta ciência surgiu um ramo tecnológico que é empregado, por exemplo, na construção de aeronaves (cujos manches vibram para indicar ao piloto um possível estol), de consoles de videogames (para conferir maior realismo ao jogo) e aparatos tecnológicos como os telefones celulares (características vibratórias, acelerômetro).

O Sistema Háptico seria, então, o mais extenso órgão de nosso corpo e abrigaria o sentido do tato. É através desse sistema que o ser humano entra em contato com o ambiente. “Our skin is what stands between us and the world”, afirma Diane Ackerman (1990), em sua análise arqueológica do sentido do toque. Ela defende que o tato não é apenas básico para nossa espécie, como também é a chave para mantê-la.

Touch is a sense with unique functions and qualities, but it also frequently combines with other senses. Touch affects the whole organism, as well as its culture and the individuals it comes into contact with. It's ten times stronger than verbal or emotional contact [...] and it affects damn near everything we do. No other sense can arouse you like touch; we always knew that, but, we never realized it had a biological basis (Ibid., pg. 77).

Ackerman confessa que o toque é um sentido de ser pesquisado, uma vez que inclui o corpo inteiro, a maioria de suas partes, juntas, músculos, e toda a sua superfície. Todos os outros sentidos têm um órgão chave para estudo, exceto o tato. O sistema sensorio tátil é tão complexo que não pode ser isolado ou recortado para estudo. “For touch that key organ is the skin, and it stretches over the whole body”, defende Ackerman (Ibid, pg.77). O principal campo de ação do tato é a pele. Nosso corpo inteiro é coberto por uma rede de sensores táteis, com algo



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

entre seis e 10 milhões deles⁴. “Scientists can study people who are blind to learn more about the vision, and people who are deaf or anosmic to learn more about hearing or smell, but it’s virtually impossible to do with touch”.

Outro aspecto importante é que a sensibilidade táctil se concentra nas extremidades do corpo: mãos, pés, boca e até mesmo língua, especialmente a ponta dos dedos da mão e do pé. Esses são órgãos sensoriais, exploratórios e, ao mesmo tempo, órgãos motores, performativos. (SANTAELA, op. cit., pg. 44). O que significa que, anatomicamente, usamos o mesmo sistema para tocar coisas e intervir no ambiente. “Tal combinação não se encontra no sistema visual [...]. Podemos explorar [...] mas não podemos alterar o ambiente com os olhos. Entretanto, podemos tanto explorar quanto alterar o ambiente com as mãos” (Ibid., pg. 45).

Embora seu órgão principal seja a pele, a primeira referência que se faz menção ao tato são as mãos, talvez justamente por fazer parte do conjunto de extremidades que concentram a sensibilidade do toque. A exuberante coleção de sensores em nossas mãos nos possibilita fazer muitas coisas, mesmo de olhos fechados. Podemos alcançar o despertador e desligá-lo, sem derrubar nenhum outro objeto sobre o criado-mudo. Localizamos e reconhecemos objetos na escuridão.

Immanuel Kant once said: The hand is the visible part of the brain. Hands have a history of their own, they have indeed, their own civilization, their special beauty; we concede to them the right to have their own development, their own wishes, feelings, moods and favorite occupations. (ACKERMAN, op.cit.)

Estudos antigos indicavam que cada sensorialidade tinha o seu próprio caminho até o cérebro, uma teoria que foi quebrada pelo modelo de conexão elétrica de impulsos entre os neurônios. “Touch, by clarifying and adding to the shorthand of the eyes, teach us that we live in a three-dimensional world”, esclarece Ackerman (op.cit., 94). Assim como McLuhan defende, talvez o toque não faça referência somente ao contato da pele, mas a um conjunto sinestésico dos sentidos (op.cit., 89). Essa linha de pensamento está em conjunção com as polissensorialidades contemporâneas, cultivadas e aprimoradas pelas tecnologias que valorizam a comunicação multimodal.

Nossos corpos se alteram em função das novas tecnologias e não mais pela seleção natural: para viver no mundo de hoje, é necessário saber lidar com os botões dos caixas automáticos dos bancos, com roletas eletrônicas nos transportes públicos, com a internet para a prestação de contas sobre nossos impostos com o governo, com o telefone celular que nos garantiu ubiqüidade e mobilidade. A proliferação das artes interativas e das interfaces sensoriais

⁴ Martin GRUNWALD, Ao alcance das mãos (Revista Mente & Cérebro/ Sentidos 2008, pg. 60)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

começa a valorizar a experiência do toque e da habilidade tátil. Assim, passaremos a usar a pele como dispositivo de comunicação, como sugeriu McLuhan teremos “instant sensory awareness of the whole” (op.cit., pg. 25).

Quando aprendemos a operar os aparatos tecnológicos que nos servem como ferramentas para nossas atividades diárias e para o entretenimento, estamos expondo nossos corpos a novas sensorialidades táteis que temos que aprender e dominar. Até o momento presente, manipulamos circuitos e não substâncias. Com o ingresso das tecnologias touch screen, essa situação se reverteu. Deixamos de lado o teclado, o mouse, os botões e as canetas stylus, que serviam como condutores passivos na nossa integração com as interfaces, e vivenciamos uma nova era de educação tátil, em que nossos dedos interagem diretamente com o sistema e seus objetos, tocando aquilo que antes era apenas uma representação visual, marcando um envolvimento sensorial maior no processo da comunicação.

O aprendizado da pele - a tatilidade - é especialmente desenvolvida em pessoas com deficiências visuais. Ela pode ser educada e é constantemente aprimorada, sem a percepção consciente. São técnicas corporais, que absorvemos em nosso acervo gestuário e que, conforme utilização, vão garantindo o refinamento da tatilidade.

Tecnologias para sentir

Quando uma nova tecnologia é introduzida, lança uma guerra não declarada à cultura existente
Derrick de Kerckhove

No início da era dos computadores, nos primórdios das *mainframes*, Marshall McLuhan concluiu que a digitalização levaria ao tato:

As palavras “agarrar” ou “apreensão” apontam para o processo de chegar a uma coisa através de outra, de manusear ou de sentir mais do que uma faceta ao mesmo tempo. Começa a ser evidente que o ‘tato’ não diz respeito apenas à pele, mas à interação dos sentidos, e que “manter-se em contacto” e “entrar em contacto” tem a ver com um encontro frutuoso dos sentidos, da visão traduzida em som e o som em movimento, sabor e cheiro. (apud KERCKHOVE, 1997, pg. 79)

O contato com as interfaces digitais reconfigurou a lista de intervenções possíveis. Ainda não encontramos nas ruas a loja de Rufus Riley, citado na introdução desse artigo, mas já podemos ter experiências sensoriais digitais em ambientes reais.

É o caso do Nintendo Wii (homófona heterográfica da palavra inglesa *We*), que trocou a passividade do *joystick* por um controle com acelerômetro. O acelerômetro é um sensor que funciona como a propriocepção humana - cotada como o sexto sentido por inúmeros teóricos -



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

que permite ao corpo a se orientar através de seus movimentos no espaço. Para jogar, basta segurar o controle e realizar os movimentos naturais de nosso corpo. Sacar com a raquete, lançar a bola de boliche, andar para frente, para os lados, atirar com uma arma, lutar, saltar. Embora a interface de interação seja a tela da televisão ou do computador, o corpo transpira, a pulsação cardíaca aumenta, e o jogador tem a sensação real de jogo.

Um pouco mais sofisticada e ainda inacessível ao mercado, a *Virtusphere*⁵ é outro exemplo de imersão em games onde é possível dar socos, pontapés, correr, saltar ou rodopiar sem nenhum tipo de obstáculo físico, apenas os que forem encontrados no cenário de simulação. “O que você sente num campo de treinamento?”, é a inscrição da abertura da esfera com 2,5 metros de diâmetro, produzida em polipropileno rígido. Esta esfera roda 360° em seu eixo e permite uma grande liberdade de movimentos ao usuário. O jogador usa um capacete, que veda a visão do mundo real e mostra o ambiente virtual em primeira pessoa, e um console que usa para os disparos contra seus inimigos. A habilidade corporal exigida para o jogo é desconhecida para a maioria da população, mesmo entre os *gamers* profissionais, ou como sugere Anna Munster:

The experience of virtual space for the user is a negotiation between this digitized spatiality and her own habituation to ordinary, every embodied movement. (Ibid., 2006, pg 96)

Equilíbrio, primeira lição. O corpo não está acostumado à flutuação de uma esfera girando em qualquer direção, de acordo com o movimento de nossos pés. O corpo está acostumado com gravidade e a estabilidade do chão. Coordenação motora, segunda lição. Na simulação, enquanto corre, pula, abaixa, desvia, o jogador deve atingir seus adversários com os braços e mãos. Coordenar as órbitas oculares, terceira lição. Além de todas as ações acima, o jogador ainda deve aprender a definir o seu alvo com os olhos. Ele mira o seu adversário com o olhar e aciona o controle de tiros com os dedos (simulando o uso de um armamento) para liquidá-lo. Exercícios reais, sensorialidades reais em um cenário de simulação em que o corpo não é virtualizado.

⁵ <http://br.youtube.com/watch?v=IX-gAXQnrMs>



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008



Virtusphere instalada no Campus Party 2008, em São Paulo

A fragmentação dessas experiências com tecnologias sensoriais e realidade virtual, produziu um sem número de aparatos que ingressam aos poucos em nossa cultura e demarcam seu espaço no dia-a-dia das pessoas. Entre eles, estão as interfaces *touch screen*.

No site YouTube, a pesquisa com a sentença *touch screen* retorna cerca de 18 mil resultados⁶: exibições de sistemas em que a mediação acontece diretamente entre usuário e interface através do toque dos dedos, mas nem todos sob a chancela “Minority Report becomes reality”. Algumas pesquisas foram produzidas para outros fins, como *Bodymaps: artifacts of touch*, de Thecla Schiphorst, apresentada pela primeira vez em 1996, como uma instalação artística e o *Reactable*, um instrumento musical colaborativo em forma de mesa que ganhou popularidade por ser utilizado na turnê mundial da cantora e compositora Björk. Vários usuários simultâneos partilham o controle do *Reactable*, deslocando e rodando fichas e cubos transparentes sobre uma mesa luminosa. Cada face das fichas e dos cubos, em contato com a mesa, altera a topologia sonora, criando complexas audibilidades.

⁶ Pesquisa realizada em 10 de outubro de 2008



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008



Reactable, exposto no Campus Party 2008, em São Paulo

Como McLuhan sugeriu, “*as information levels rise, almost any sort of material can be adapted to any sort of use*”(op. cit., pg. 464), a tecnologia de toque começa a ser utilizada em diferentes áreas para diversas aplicações. Uma delas atingiu um dos aparelhos que mais contribuíram para a reconfiguração de espaço e tempo da cultura contemporânea: o telefone celular (BAUMAN, 2001, pg. 18).

Lançado em junho de 2007, o iPhone (Apple), primeiro telefone celular com interface tátil, não tem botões de discagem ou navegação. Todas as operações são feitas diretamente na tela – *chamada touchpad* - de vidro de qualidade óptica, especialmente criada para ser usada com um dedo, ou múltiplos dedos para sensibilidade *multi-touch*. O *multi-touch* permite não só executar comandos tocando na tela, mas ir além, rolando listas com o deslizar do dedo e ampliando e reduzindo imagens com o movimento de pinça do polegar e do indicador. A tela é capaz de reconhecer toques simultâneos - reconhecer gestos de toque - e oferecer uma interação mais rica na manipulação dos objetos. O dispositivo carrega na tela um teclado virtual para a digitação de texto e possui um sistema de correção ortográfica, previsão de palavras e um dicionário inteligente com capacidade de aprender novas palavras. Nenhuma caneta *stylus* pode ser usada: o sistema é sensível apenas ao calor emitido pela pele humana.



Cenas extraídas do vídeo Finger Tips # 11, que ensina como personalizar os ícones na tela do iPhone



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Embora universo computacional reproduza as coordenadas da experiência corporal humana (MUNSTER, op. cit., pg 93), a experiência sensorial do iPhone demanda o desenvolvimento uma nova tatilidade: pressão ou deslize dos dedos são binariamente programados no *touchpad*. Mesmo sendo reconhecida como uma empresa que valoriza e promove experiências corporais e sensoriais, em termos de interface e plataformas, a Apple identificou inúmeras dificuldades e frustrações dos usuários de iPhone e iniciou uma campanha para ensinar as tatilidades do aparelho. Publicou vários vídeos no site, demonstrando o posicionamento e a movimentação corretos dos dedos; como pinçar objetos e redimensioná-los; todos os atalhos possíveis em todas as interações possíveis. Um exemplo claro de como a cultura do toque modifica nossa técnica corporal: a tela do telefone celular era apenas uma superfície visual que mostrava o alcance de possibilidades e ferramentas do aparelho através da passividade dos botões alfanuméricos. Além disso, era evitado qualquer contato com dedos ou pele que pudessem engordurar ou embaçar o visor.

Com a corrida do mercado para lançamentos touch screen, a HTC apresentou em julho de 2008 o modelo Touch Diamond (HTC), com recursos além dos oferecidos pelo iPhone. Entre eles, um dos mais interessantes é o game Teeter, uma versão digital da bilha de metal que deve percorrer um percurso labiríntico até alcançar o seu alvo. O “peso” da bilha “batendo” nas paredes do labirinto, “caindo” nas armadilhas do caminho, ou “acertando” o alvo, pode ser sentido pelo usuário por vibração no celular.

Aprendendo a cultivar o toque

“Our hands and bodies learn to speak a certain language of touch, shaped by culture and inflected by individuals”
Constance Classen

O ingresso da escrita na cultura mudou a performance de comunicação entre os corpos, assim como as tecnologias contemporâneas estão reconfigurando nossas sensorialidades para um modelo tridimensional, onde passamos a aprimorar os sentidos táteis e auditivos nucleares, tanto quanto os visuais lineares.

A tradição intelectual literária abstrata, que ignorava e temia a aprendizagem através do tato, começou a ser modificada, conforme McLuhan, com a televisão, nos anos 60 (op. cit., 462) Ainda assim, nossa cultura ocidental nunca valorizou a experiência do toque nos nossos hábitos sensoriais, muito pelo contrário, nossa cultura anglo-saxônica sempre usou a pele como meio de exclusão, como indicador da sociedade individualizada.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Com o ingresso das tecnologias digitais, computadores, robôs, realidade virtual, acabamos por digitalizar também os nossos corpos. Aprendemos novas técnicas corporais que nos permitem operar e interagir com as máquinas e incorporamos o digital do mundo em nossa pele, como Charles Chaplin representou a mecanização do corpo em Tempos Modernos. O comportamento por si mesmo se tornou mais digital, não apenas as mídias (MARKS, 2002, pg.152). A proliferação das artes interativas e das interfaces sensoriais começa a valorizar a experiência do toque e da habilidade tátil. As experiências com aparatos disponíveis demonstram que estamos próximos da difusão da tecnologia *multi touch screen*, e a possibilidade de tocar diretamente a superfície das máquinas será possível em diversos níveis de interação e imersão, desde grandes computadores com jogos, manipulação de imagens e informação, até miniaturizadas interfaces como as dos celulares. Será necessário o treinamento – mesmo que inconsciente – dos nossos dedos para essa tutilidade e passaremos a usar novamente o corpo como dispositivo de comunicação, como sugeriu McLuhan (op. cit.).

Desse modo, somos convidados a cultivar o sentido do tato. A tecnologia do toque nos incentiva a mudar o comportamento corporal com a finalidade de interagir com mídias e interfaces digitais, tocando e sentido de forma inédita para os hábitos sensoriais.

Enquanto aprimoramos rapidamente o sentido do toque no ambiente tecno-sensorial, nossa cultura caminha na mesma direção nos ambientes reais. As escolas começam a valorizar a experiência do toque e as crianças não são rigorosamente reprimidas por tocar em objetos da vitrine ou estranhos nas ruas. Na cultura de produção de massa valorizamos os trabalhos feitos pelas mãos, desde carros luxuosos à sapatos ou bonecas de pano. Para Kerckhove (op. cit.129), hoje estamos mais “aptos” para nos relacionarmos entre nós mesmos e a nossa pele, o que nos deixa mais confortáveis no âmbito social.

Zygmunt Bauman diz que “estar apto” significa ter um corpo flexível, absorvente e ajustável, pronto para viver sensações não experimentadas e impossíveis de serem descritas sem experiência (op. cit., 2001 pg 91). Assim sendo, podemos concluir os corpos da cultura contemporânea não apenas estão “aptos” para testar e explorar as novas sensorialidades produzidas pelas mídias da tecnologia do toque, projetando eletronicamente o sistema nervoso, criando extensões tecno-sensoriais – ou simplesmente traduzindo mil palavras em um gesto -: ele está ávido por essa experiência.

Referências bibliográficas

ACKERMAN, Diane. **A Natural History of the Senses**. New York: Vintage Books, 1990



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Tradução, Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

BREWSTER, Stephen et al. **Haptic human-Computer Interaction**. New York: Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2001.

CASTELLS, Manuel et al. **Mobile Communication and Society: A global perspective**. Cambridge: The Mit Press, 2006.

CARPENTER, Edmund; MCLUHAN, Marshall. **Revolução na comunicação**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1974

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (Org.). **O Cinema e a invenção da vida moderna**. Tradução: Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

CLASSEN, Constance (Org.). **The Book of Touch**. New York: Berg, 2005.

DE KERCKHOVE, Derrick. **A Pele da Cultura** : Uma investigação sobre a nova realidade eletrônica. Tradução, Luís Soares e Catarina Carvalho. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 1997.

HAVELOCK, Eric. **Prefácio a Platão**. Tradução: Enid Abreu Dobránszky. Campinas, SP: Papirus, 1996.

GRUNWALD, Martin. Ao alcance das mãos. **Revista Mente & Cérebro - Especial Sentidos**, edição 12 : 60-67, São Paulo, 2007.

HANSEN, Mark B. N. **Bodies in Code – Interfaces with digital media**. New York: Routledge, 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARKS, Laura U. **Touch** : Sensuous theory and multisensory media. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

MAUSS, Marcel. As técnicas corporais. **Journal de Psychologie**, XXXII, nº 3-4, 15 de março – 15 de abril de 1936, pág 210 a 233.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: The extensions of a man**. Critical Edition. Corte Madera, CA: Gingko Press, 1964.

MCLUHAN, Stephanie; STAINES, David (Org.). **McLuhan por McLuhan**. Tradução: Antonio de Pádua Danesi. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. 3 ed. Tradução, Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MUNSTER, Anna. **Materializing New Media: Embodiment in information aesthetics**. Lebanon, NH: University Press of New England, 2006.

PEREIRA, Vinicius Andrade. Reflexões sobre as materialidades dos meios: Embodiment, Afetividade e Sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias. Artigo apresentado ao NP8 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2005

_____. As tecnologias de comunicação como gramáticas: meio, conteúdo e mensagem na obra de Marshall McLuhan. Artigo apresentado ao NP8 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2004

_____. G.A.M.E.S. 2.0 – Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades. Artigo apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura, do XVII Encontro da COMPÓS, 2008

SANTAELA, Lucia. **Corpo e Comunicação** – Sintoma da Cultura. São Paulo: Paulus, 2006.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O PÓS-HUMANO REPRESENTADO NA REDE¹

Mauro Schulz de CARVALHO²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este artigo pretende explicar, em linhas gerais, os principais objetivos a serem alcançados em meu trabalho de pesquisa no mestrado. Além disso, irá demonstrar por meio de exemplos, os resultados alcançados até o presente momento. A pesquisa é de natureza essencialmente bibliográfica e empírica, tendo como foco a análise de discurso de websites de organizações que tratam do tema do pós-humanismo. Em minha dissertação procurarei demonstrar a existência de uma relação íntima entre tecnologia e religiosidade, especialmente na contemporaneidade. Também tentarei comprovar que os websites de organizações transhumanistas – que tratam do pós-humano como entusiastas – utilizam-se de artifícios do discurso mítico-religioso em seus manifestos; comprovando, finalmente, que o pós-humanismo é um conceito carregado de influências mítico-religiosas.

PALAVRAS-CHAVE: Pós-Humano; Cibercultura; Comunicação.

Introdução ao Tema

Com o surgimento das tecnologias digitais de informação e comunicação um novo e interessante campo de estudos de comunicação se abriu. Rapidamente, o computador, a Internet, e suas novas formas de comunicação virtual chamaram atenção de pesquisadores e se tornaram em alguns dos objetos mais estudados no âmbito da pesquisa em comunicação. Contudo, podemos constatar que parte significativa de uma literatura popular, sobre as transformações culturais desencadeadas pelo desenvolvimento das novas tecnologias de informação e comunicação faz uso de um repertório de imagens e noções oriundas de sistemas de pensamento pré-modernos e de natureza essencialmente religiosa.

Nesse contexto encontra-se a cibercultura, o campo mais avançado em termos de estudos de representações tecnológicas, com um bom número de autores e pesquisadores do assunto, como por exemplo: Dery (1996), Davis (1998), Halberstam

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Novas Tecnologias (Mix).

² Mauro Schulz de Carvalho é mestrando do PPGC – UERJ. Bolsista da CAPES. Orientador: Prof. Dr. Erick Felinto. E-mail: mschulz_c@yahoo.com.br.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

& Livingston (1998), Lévy (1999), Coyne (2001), Lemos (2002), Felinto (2005), entre outros.

Dentro do campo da cibercultura, podemos afirmar que existe uma série de subculturas com suas singularidades: idéias, estilos de vida, visões de mundo, rituais, etc. Todas elas colaboram para a formação de um imaginário cibercultural. O conceito de pós-humanismo é um deles. Difundido em inúmeros *websites* que tratam do presente tema, percebemos que dentro desse universo da cibercultura existe um imaginário repleto de representações, que retoma os discursos mítico-religiosos arcaicos, muitas vezes de forma ingênua ou não proposital. O discurso sobre o pós-humanismo, por exemplo, utiliza-se dessas características ao tratar do ser humano amplificado pelas tecnologias como alguém de capacidades quase mágicas, capaz de transcender todos os limites existentes e impostos aos seres humanos ditos “normais” (*standard*).

Apenas a título de exemplificação, podemos listar duas passagens de *websites* que indicam essas características. No *website* da *World Transhumanist Association* – Organização Transhumanista Mundial – fica evidente essa visão do humano “melhorado” através do uso de novas tecnologias:

Nós apoiamos o desenvolvimento e o acesso a novas tecnologias que possibilitem a todos usufruírem mentes melhores, corpos melhores e vidas melhores. Em outras palavras, nós queremos que as pessoas estejam melhores do que bem. (<http://www.transhumanism.org/index.php/WTA/index/>).³

Já no *Extropy Institute* – Instituto Extropiano –, ao ler a declaração da missão do instituto, é clara a esperança depositada na tecnologia para uma espécie de superação dos problemas da vida:

Avanços em tecnologia (incluindo “tecnologias sociais” de gerência de conhecimento, aprendizado, e tomada-de-decisão) estão começando a nos habilitar a mudarmos a própria natureza humana em seus aspectos físicos, emocionais e intelectuais. As possibilidades radicais agora surgindo podem causar grandes problemas ou podem melhorar enormemente a condição humana/transhumana. (<http://www.extropy.org/mission.htm>).⁴

³ **Do Original:** “We support the development of and access to new technologies that enable everyone to enjoy better minds, better bodies and better lives. In other words, we want people to be better than well”.

⁴ **Do Original:** “Advances in technology (including “social technologies” of knowledge management, warning, and decision-making) are starting to enable us to change human nature itself in its physical,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

São inúmeros os autores que tratam do tema do pós-humanismo como Halberstam & Livingston (1998), Hayles (1999), Badmington (2000), Gray (2001), Graham (2002), Terranova (2002), Fukuyama (2003), Wallace (2006), Waters (2006) entre muitos outros. Também no Brasil o termo pós-humano ganha expressão em obras de autores como Silva (2000), Santos (2002), Sibilia (2002), Santaella (2003), Felinto (2005) e Rüdiger (2007).

De uma maneira geral, o pós-humano pode ser definido como um ser híbrido, uma união de dois elementos – o humano e o tecnológico – que faz com que o homem ultrapasse suas limitações físicas ou mentais expandindo suas próprias capacidades utilizando-se de artifícios e recursos tecnológicos.

Contudo, os autores que trabalham o tema podem coincidir ou divergir em suas definições de acordo com o tipo de abordagem que utilizam para descrever o pós-humano. Alguns como Fukuyama (2003) tratam da perspectiva biológica, outros como Graham (2002) tratam da perspectiva social e religiosa.

Na rede também são muitos os websites que tratam do tema. Alguns funcionam como organizações que apenas informam sobre essa “filosofia trans/pós-humanistas”⁵, outros agem como fóruns abertos para discussão ou fechados em um determinado grupo de membros, etc.

As definições são tantas que por mais que tentemos conceituar o pós-humano, muitas vezes encontramos divergências de idéias ao cruzar as diferentes definições presentes na rede ou de autores do tema. Essa falta de precisão nas definições é que acaba nos revelando uma característica típica dos discursos pós-humanistas que encontramos ao estudá-los: a fluidez conceitual.

Por isso, faz-se necessário um levantamento das características em comum das definições para a formação de um arcabouço teórico consistente que sirva de base para análise do pós-humano nessa dissertação. Por ser um campo novo e vasto, é preciso delimitar que autores e que conceitos serão utilizados.

emotional, and intellectual aspects. The radical possibilities now emerging could cause huge problems or could enormously improve the human/transhuman condition”.

⁵ O transhumanismo pode ser considerado tanto um estágio intermediário, em um sentido evolutivo, entre o humano e o pós-humano, ou é muitas vezes confundido com o pós-humanismo, pois pode ser ora descrito com as mesmas características, ora como um sinônimo para o pós-humano.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A Pesquisa em Linhas Gerais

A dissertação terá como objetivo geral analisar os discursos das associações na *web* e verificar de que modo elas produzem uma associação conceitual entre religiosidade e a tecnociência.

Como objetivos específicos, serão cinco a serem alcançados: 1) Definir o que é o imaginário do pós-humano; 2) Analisar dois *websites* nos quais o imaginário do pós-humano faz parte: *World Transhumanist Association* e *Extropy Institute*; 3) Cruzar os discursos dos dois *websites* para a obtenção das características em comum no que concerne o pós-humano nesses tipos de organizações; 4) Definir, comparar e analisar os discursos partindo da hipótese de que os signos e sentidos empregados nesses discursos apontam para uma concepção espiritualizada da tecnologia; 5) Produzir uma síntese final.

Inúmeros são os temas que brotam no campo da cibercultura. O pós-humanismo é um deles. O crescente uso deste termo por parte de inúmeros estudiosos do tema tem garantido ao pós-humano o status de um objeto legítimo dos estudos de comunicação.

O Pós-Humano, hoje, pode ser considerado um tema de ponta no campo da comunicação e da cibercultura não somente no exterior – especialmente EUA e Inglaterra –, mas também no Brasil, haja vista a grande produção bibliográfica que começa a se formar e o aumento da ocorrência desse tema em debates de congressos e seminários.

Há também um enorme crescimento de produção popular, além de um substancial interesse da sociedade em entender e discutir o tema. Uma pequena pesquisa no Google usando como palavra o termo *Posthuman*, gera algo em torno de 1 milhão de entradas e esse número é crescente.

O presente trabalho é fruto de uma pesquisa, que desenvolvo há mais de cinco anos. Em um primeiro momento como bolsista de iniciação científica PIBIC/UERJ, nos anos de 2003 a 2005, no projeto *Crítica do Imaginário Tecnológico: Novas Tecnologias e Imagens da Transcendência*. Em um segundo momento como mestrando, bolsista da CAPES, desde o ingresso no curso de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ. Durante todos esses anos escrevi junto com meu orientador e outros professores do programa uma monografia de conclusão de curso e oito artigos,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

todos relacionados ao tema do pós-humanismo, e, mesmo assim, percebo que este tema ainda possui uma vasta área a ser explorada.

O pós-humanismo constitui-se como um imaginário da cibercultura. Parto da hipótese de que esse imaginário, como tentarei demonstrar, baseia-se na idéia de um poder quase mágico ou religioso da tecnologia como instrumento para a transcendência humana – e que toma o pós-humano como um novo ser humano, muito melhor que o atual, capaz de se utilizar das tecnologias para a transcendência de suas limitações. De maneira mais pontual, acredito que o tipo de discurso utilizado pelas organizações transhumanistas (que propagam a idéia do pós-humanismo na internet) está permeado por tropos discursivos e metáforas que remetem ao discurso mítico-religioso.

Como metodologia, podemos classificar a pesquisa como sendo de natureza empírica, bibliográfica e teórica, comparativa, e deverá envolver a utilização de mecanismos de crítica textual e da fortuna crítica sobre os estudos do imaginário. Em um primeiro momento, um levantamento teórico de definições sobre o tema do pós-humano, encontrado em diferentes autores, será feito a título de embasamento a tudo que será investigado no site. A partir daí será adotado o método de análise de discurso, conforme delineado no livro de Eni P. Orlandi: “Análise de Discurso: Princípios e Procedimentos” (2002).

Nesse sentido, a metodologia de trabalho consistirá em procedimentos de análise de discurso, aplicados com vistas a identificar o que se poderia definir como uma ideologia global dos discursos ciberculturais no que se refere a suas proposições quanto à constituição do humano, da vida política e social e dos projetos de progresso e desenvolvimento implicados nessa ideologia.

Procurar-se-á definir um horizonte comum aos discursos que se manifestam no conjunto da literatura selecionada, mapeando suas principais metáforas e construções retóricas, identificando seus sentidos não-evidentes e situando-as no que podemos definir como os regimes de um imaginário tecnológico, que pensa a tecnologia a partir de uma imaginação utópica e não de uma racionalidade crítica; tendo como pano de fundo o Pós-Humano. Nesse sentido, os *websites* que escolhemos analisar (*World Transhumanist Association e Extropy Institute*) servirão como um estudo de caso no qual buscaremos identificar os grandes traços das narrativas ciberculturais,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

especialmente no que diz respeito a sua articulação entre tecnologia, religiosidade, transcendência e comunicação digital.

Descrevendo os Capítulos

No primeiro capítulo, intitulado *Religiosidade e Tecnologia*, Tentarei demonstrar que existe uma relação intensa entre tecnologia e religiosidade, demonstrando como vários autores percebem essa tendência na cibercultura. Tecnologia e religiosidade são considerados dois campos totalmente opostos. Na modernidade houve uma tentativa de ocultar tudo que era do campo do sagrado, contudo, podemos perceber como que esse paradoxo emerge com grande força. Para isso, será importante desenvolver três pontos importantes nesse capítulo: a relação da religiosidade com a criação de um projeto tecnológico, o conceito de tecnognose, e a questão do imaginário da transcendência no ciberespaço.

No segundo capítulo, que denominarei *O Humanismo e seus Descontentes*, tentarei responder algumas perguntas interessantes: O que é o pós-humano? Em que consiste o pós-humanismo? Quais suas características? Como se apresenta o discurso daqueles que compactuam com esses ideais? Para isso, abordaremos a figura do pós-humano como um todo, de maneira geral. Em um primeiro momento iremos analisar de maneira breve a evolução da história do pensamento do Humanismo para o Pós-Humanismo, comparando os dois ideais de sujeito que refletiram as aspirações de duas épocas distintas: Modernidade e Pós-Modernidade. Depois, passaremos para um mapeamento das diferentes definições do conceito de pós-humanismo, dissecando e comparando as diferentes visões de um personagem da cibercultura ainda em formação. Aqui iremos expor as diferentes definições de dois tipos de conceitos sobre o pós-humano: o crítico (dos autores) e o popular (do *websites*).

No terceiro capítulo, sob o título *Into The Web: Os Pós-Humanistas Descobrem a Rede*, a tarefa será mais empírica. Iremos analisar os discursos presentes na rede através de *websites* de duas organizações transhumanistas, pois são estes que pregam a filosofia do pós-humanismo de maneira entusiástica. Tentaremos identificar essa relação entre dois tipos de discurso distintos presentes nos manifestos pós-humanistas: o discurso tecno-científico e o mítico-religioso. Para isso utilizaremos as duas principais



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

organizações, a WTA e o Extropy, revelando suas principais características e que eles convergem entre si.

Já no quarto e último capítulo, que pretendo chamar de *Pós-Humanismo, Comunicação e Crítica*; trabalharemos dois pontos: a tecno-religião e a ideologia pós-humanista. No primeiro ponto iremos desconstruir essa idéia de transformar a ciência em uma religião da contemporaneidade, o que está totalmente ligado ao pós-humanismo (o surgimento de uma possível seita do pós-humanismo). No segundo ponto, faremos uma crítica sobre como que todos esses discursos do pós-humano popular têm um cunho político, ideológico e mercadológico. Demonstrar que por traz dessa pretensão “religiosa”, ou “racional”, existe um viés político excludente.

Resultados

Até o momento algumas hipóteses puderam ser comprovadas, assim como alguns objetivos foram alcançados. Com a conclusão dos dois primeiros capítulos da dissertação, já nos encontramos na metade do trabalho e muitas idéias foram explicitadas. O que se torna uma contribuição bastante rica, pois a parte teórica que servirá de embasamento para toda a análise dos websites encontra-se praticamente concluída.

Na primeira parte da pesquisa procurei explicar essa relação entre tecnologia e religiosidade, para isso demonstrei como que vários autores percebem essa tendência na cibercultura⁶, me atendo a três pontos importantes: a relação da religiosidade com a criação de um projeto tecnológico, o conceito de tecnognose, e a questão do imaginário da transcendência no ciberespaço.

Inúmeros autores têm acusado essa relação na cultura contemporânea. Dentre os que considero como mais importantes, destacaria Erik Davis (1998), David Noble (1999) e Erick Felinto (2005). Em todos eles podemos dizer que existe um horizonte em comum: que o projeto tecnológico de nossa civilização já se encontra contaminado por mitologias e imaginários da transcendência desde sua gênese.

O historiador David Noble, por exemplo, em sua obra de título bem sugestivo – *The Religion of Technology (A Religião da Tecnologia)* – demonstra como que o projeto

⁶ André Lemos afirma que Cibercultura também seria um sinônimo para Cultura do Contemporâneo.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

tecnológico de nossa civilização ocidental está contaminado por mitologias e imaginários da transcendência desde seu princípio. O objetivo do livro é demonstrar que nosso encantamento pelos objetos tecnológicos está enraizado em mitos e imaginários arcaicos e religiosos.

Partindo da Idade Média e passando por momentos cruciais da história como a Era Atômica e a Corrida Espacial, Noble faz um trajeto histórico dividido em dois pontos principais: Tecnologia e Transcendência e Tecnologias da Transcendência. O que o autor vai demonstrar com essa divisão é que, em um primeiro momento, a relação entre tecnologia e transcendência baseava-se na busca de superar um certo estado decaído da humanidade, ou seja, a tecnologia como forma de recuperar o conhecimento divino perdido por Adão; já em um segundo momento, a relação tecnologia e transcendência se dá pelas possibilidades que os meios tecnológicos proporcionam ao homem concretamente, em outras palavras, a tecnologia é a própria forma de transcendência por causa de suas potencialidades.

De acordo com Noble, o projeto moderno, herdeiro da visão milenarista, evoluiu do objetivo de atingir o conhecimento perdido de Adão para a missão de reconstruir o mundo e criar um novo homem, transformando-o em um criador. Todavia, o que essas novas tecnologias – informação, genética, inteligência artificial, etc – irão incentivar devido as suas potencialidades ilimitadas é um imaginário do homem como um próprio deus, um homem “divinizado” pela tecnologia.

Daí ser corretíssima a proposta de uma “religião da tecnologia” porque como afirma Erick Felinto:

Hoje não seria absurdo afirmar que uma nova história das tecnologias vem sendo escrita: uma história que narra as aventuras da imaginação humana no confronto com o mistério aparentemente insondável das máquinas e técnicas.
(2005, p. 54).

Com o avanço tecnológico, novos objetos e dispositivos surgirão e alterarão a nossa relação com os meios tecnológicos por causa de suas características particulares. Falo especificamente das tecnologias da informação e comunicação. Dos novos meios de comunicação. Poderíamos afirmar que esses aparatos criam uma possibilidade de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

“descorporificação”, que contribui para um imaginário da transcendência e, conseqüentemente, para o surgimento de uma tecno-religiosidade.

Pensemos então em quantos imaginários associados a esses novos meios irão brotar. Podemos ilustrar essa idéia ao olharmos com atenção para o telégrafo. Por causa de sua característica técnica, esse aparelho vai se utilizar de um elemento que sempre despertou a imaginação da humanidade: a eletricidade. Para muitos do século XVIII e XIX, a eletricidade era uma espécie de substância que servia para alimentar o corpo e a alma. Sem contar o fascínio que despertava em inúmeros pesquisadores como Thomas Edison, que com suas famosas experiências das pipas lutava para aprisionar essa, até então, indomável força da natureza.

A partir dessa nova era em que meios de comunicação se tornarão responsáveis por uma crescente conexão entre a tecnologia e o transcendente, por causa dos inúmeros imaginários provenientes da “descorporalidade”, um mundo paralelo começará a se abrir. Nesse “nível de relação entre os adventos tecnológicos e a religiosidade, a tecnologia passa ser a própria forma de transcendência, isto é, ela é transformada em uma nova “religião” (SILVA, 2004, p. 4). Essa nova religião, essa tecno-religiosidade é, na verdade, tributária de um impulso religioso presente no imaginário tecnológico dos meios de comunicação. Um impulso proveniente de uma concepção religiosa milenar: a gnose. No nosso caso, de maneira mais atual, esse impulso ganhará o nome de “tecnognose” (Cf. FELINTO, 2005).

Para Felinto, a tecnognose consiste nesse imaginário cibercultural no qual certos aspectos da maneira de pensar gnóstica se manifestam em uma nova roupagem. Com as vestimentas da tecnologia, a concepção de dualidade corpo-espírito do gnosticismo se manifestam de forma contundente ao tratar da dualidade material-virtual. A possibilidade de transcendência dentro do ciberespaço é que nos remete a essa idéia. Estão embutidos os anseios e as esperanças depositadas nas tecnologias. A fetichização da tecnologia baseia-se justamente na concepção libertária, não excludente, igualitária, sem conflitos, que caracteriza a cibercultura. Um “paraíso artificial” onde o conflito, desigualdade e exclusão são resolvidos magicamente” (FELINTO, 2005, p. 69).

A partir da segunda metade do século XX e já se encaminhando para a segunda metade do século XXI a internet comporá uma parte importante de nossa cultura e terá



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

uma grande influência na maneira que pensamos e agimos. Os diferentes imaginários que surgirão por causa das novas dinâmicas da rede trarão cada vez mais à tona essas idéias anteriormente expostas, pois é o próprio ciberespaço, repositório dos bens ciberculturais, que irá nos remeter as manifestações mítico-religiosas. Pois entre o gnosticismo e a cibercultura existe uma interseção de características comuns.

Nos impulsos que dirigem a gnose e a cibercultura existem, de fato, traços semelhantes. O ciberespaço, como concebido por muitos de seus intérpretes, permite o traçado de analogias estruturais com as fantasias herméticas e gnósticas. Ele pode ser encarado, nas palavras de Lemos, como “a encarnação (sic) tecnológica do velho sonho de criação de um mundo paralelo, de uma memória coletiva, do imaginário, dos mitos e símbolos que perseguem o homem”. Porém, algumas afirmações do texto, como “a manipulação mágica do mundo, como a manipulação de dados no ciberespaço, se situam na mesma dinâmica” e “podemos assim, ver a gnose e o hermetismo como antecipadores do ciberespaço e da cibercultura [...]”. (FELINTO, 2005, p. 58).

Esse advento das tecnologias digitais acarretou grandes transformações não apenas nas estruturas e formas do processo comunicacional, mas também nos modos como as sociedades imaginam e representam suas experiências tecnológicas. Na qualidade de metáforas, essas imagens parecem procurar minimizar o impacto das novas tecnologias por meio de sua aproximação com o arcaico e já conhecido. Com isso, não é de se surpreender que nossas idéias sobre comunicação e os procedimentos de mediação tecnológica venham se modificando nos últimos anos.

Pensando em algo como o “imaginário tecnológico”, podemos defini-lo como um “conjunto de idéias, representações, conceitos ou mitemas a respeito das tecnologias (especialmente as tecnologias de comunicação, que estão mais diretamente presentes no cotidiano dos sujeitos contemporâneos)” (CARVALHO, 2004, p. 2).

De acordo com Erick Felinto:

Da sociedade do espetáculo de Debord à tecnocultura contemporânea ou cibercultura de Lévy, não há quase distância. Na verdade, a tecnocultura pode ser pensada como uma intensificação da sociedade espetacularizada, segundo sugestão de Geoff Waite (1996) [...] Desse modo, mais que em qualquer outro campo do pensamento, o discurso sobre as novas tecnologias cai vítima de uma *retórica* e de uma *mitologia espetaculares* nas quais as idéias de visão total, ubiquidade, transparência, proximidade e unidade desempenham papel essencial. (2005, p. 79-80).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Então, seguindo os pensamentos da passagem acima, naquilo que pode ser definido como “imaginário tecnológico”, os antigos mitos, as pulsões religiosas, as filosofias arcaicas, todos esses pensamentos antes esquecidos ou deixados na marginalidade retornam agora em uma forma amplificada e espetacularizada. Daí essa relação estreita entre ciência e religiosidade na contemporaneidade.

Já na segunda parte da pesquisa, abordamos a figura do pós-humano como um todo, de maneira geral. Para tal tarefa, analisamos de maneira breve a evolução da história do pensamento do Humanismo para o Pós-Humanismo, comparando os dois ideais de sujeito que refletiram as aspirações de duas épocas distintas: Modernidade e Pós-Modernidade.

A partir daí, passamos para um mapeamento das diferentes definições do conceito de pós-humanismo, dissecando e comparando as diferentes visões de um personagem da cibercultura ainda em formação. Desde já, adianto que o pós-humanismo ainda é um conceito em aberto, mas que já é possível retirarmos algumas características generalizantes de todos conceito existentes.

A emergência do Pós-Humano pode ser explicada por um processo da história do pensamento ocidental, que se deu em cinco grandes rupturas. São elas:

TABELA – 1

Emergência do Pós-Humano	
1ª Ruptura	Charles Darwin (homem/animal): Dissolução de fronteiras entre o humano e o animal.
2ª Ruptura	Matéria, Vida e Pensamento (vivo/não-vivo; pensa/não-pensa): A biologia decreta que não há diferença entre matéria inerte e ser vivo, há apenas de complexidade. Ciências cognitivas, inteligência artificial e filosofia demonstram que o pensamento e a inteligência não dependem da consciência de si. Também, atividades como tomadas de decisões e raciocínio lógico-matemático não são exclusividades do ser humano.
3ª Ruptura	Integrações Sucessivas (visível/invisível; físico/não-físico): Diversas disciplinas, como a cibernética, levaram à constatação de que máquinas e seres vivos são sistemas de sistemas, composto por níveis de complexidade, integrados entre si.
4ª Ruptura	Mudanças de Espacialidade (corpo/pensamento/espaco físico): Acoplagem do corpo às máquinas; desenvolvimento de atividades mentais como um processo partilhado por humanos e máquinas; espacialidade moderna pensada por Newton é questionada.
5ª Ruptura	Procedimentos Científicos: Utilização da síntese na ciência; simulação



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

	de possibilidades variação dos sistemas (permite o estudo de sistemas complexos); o homem se torna capaz de intervir sobre os mecanismos da vida.
--	---

Fonte: RÉGIS, 2002; 2007.

São essas idéias acima que corroboraram para o surgimento de um novo conceito de humano, hoje difundido no ambiente da rede através de grupos que se autodenominam como Pós-Humanistas, no qual cultuam um novo ser humano, liberto dos paradigmas da modernidade e aperfeiçoado através de novas tecnologias.

A trajetória do Humanismo ao Pós-Humanismo, portanto, pode indicar dois caminhos: o da evolução e o da ruptura. Na primeira teríamos o Pós-Humanismo não seria necessariamente um novo ser humano, mas a vitória do Humanismo em sua busca de superação através da ciência e da razão, representadas pela tecnologia. Já na segunda, teríamos o Pós-Humanismo como uma ruptura com os conceitos do Humanismo Moderno, ou seja, a fundação de um novo ser humano, graças à incorporação das novas tecnologias, que não somente modificariam seu corpo, mas também sua subjetividade.

O que poderíamos caracterizar como um fim do humano não implicaria necessariamente em uma escolha entre um corpo tecnologizado ou um organismo não mediado, com sua subjetividade natural autônoma. O que envolve, na verdade, são modos de Pós-Humanidade nas quais as ferramentas e os ambientes são veículos para a formação de uma nova identidade, de uma nova subjetividade.

O Pós-Humanismo pode ser encarado de diversas formas de acordo com cada pessoa, porém, o que é inegável é que o imaginário do pós-humano reflete uma manifestação cultural de nosso tempo. Ele é uma nova representação do humano que surge em um contexto de proliferação e convergência de novas tecnologias, que por sua vez impacta diretamente em nossa subjetividade e em nossa maneira de encararmos até a nós mesmos.

O quadro abaixo enumera as características principais do ideal do sujeito pós-humano:

TABELA – 2

Ideal do Sujeito Pós-Humano	
Características	Híbrido Orgânico-Artificial
	Aperfeiçoado/Corrigido
	Ciborgue



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

	Criatura do Futuro
	Superior ao Homem Natural
	Mente Expandida
	Superou as Determinações da Natureza
	Imortal

Contudo, por mais generalizante e didático seja o conceito acima, é importante lembrarmos que não existe um consenso sobre o que seja o pós-humano. As características acima apenas refletem alguns pontos em comum nas inúmeras explicações que encontramos tanto de teóricos, quanto de entusiastas. E essa talvez seja a característica principal nos conceitos sobre o pós-humano: a fluidez conceitual. De tal forma que alguns autores encontram dois tipos de pós-humano.

De acordo com Elaine Graham, existem duas concepções do pós-humanismo. A primeira explora como que a ficção científica e o transhumanismo abordam os limites entre homens e máquinas, natural e artificial, mantendo a integridade do humanismo ocidental no centro de suas visões tecnofílicas. A segunda considera as possibilidades que concernem à obsolescência, evolução e dissolução da exclusividade humana (Cf. GRAHAM, 2002). E é essa talvez a proposta mais aceitável acerca de uma classificação, se assim podemos dizer, de um novo tipo de humano, o pós-humano.

Já em relação aos discursos dos pós-humanistas, constatamos que ele é composto de pontos em comum, não no conteúdo, mas em forma. Todos utilizam linguagem no futuro; são imprecisos, metafóricos e confusos; não possuem coesão uns com os outros e as visões que nos remetem pode ser facilmente confundida com visões da ficção científica.

Portanto, é possível afirmar que o discurso pós-humanista, que chamaremos aqui de popular, é detentor de duas características fundamentais:

- 1) O pós-humano é sempre projetado num futuro ainda a cumprir-se, o que aproxima os manifestos pós-humanistas dos textos de ficção científica. As narrativas são sempre feitas de maneiras expectantes e futuristas.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

- 2) Um caráter de imprecisão das definições e conceitos defendidos nos discursos e manifestos pós-humanistas. As formas discursivas têm no recurso à metáfora um de seus principais instrumentos.

Essas imagens nos demonstram como que as barreiras entre a tecnologia e a natureza humana estão cada vez mais maleáveis, e as inúmeras possibilidades de nós podermos interferir no biológico graças às tecnologias. Podemos perceber que a tecnologia cada vez mais se atrela ao corporal, ao humano, nos remetendo às idéias da robótica e do pós-humano. As ações de um corpo tecnologizado determinam muitas mudanças em nossos modos de perceber o mundo e acabam nos modificando.

Também fica bem claro, e isso será trabalhado com mais detalhes no próximo capítulo, que a fé depositada na tecnologia como algo salvador, redentor, apenas vem a comprovar essa estreita relação entre tecnologia e religiosidade. O pós-humano, como iremos constatar mais à frente na pesquisa, é um imaginário da cibercultura que remete à idéia do corpo perfeito, do “corpo angélico”. A busca pela perfeição perdida, como tratada no primeiro capítulo. Uma perfeição que hoje, de acordo com alguns grupos, se torna mais possível de ser atingida com o avanço tecnológico.

Considerações Finais

O que esperamos ter conseguido até aqui, neste artigo, é ter esclarecido um pouco melhor acerca do tema do pós-humano e do projeto de pesquisa. Podemos afirmar sem sombra de dúvidas que a nossa hipótese vem se comprovando até o momento, fato que ficou evidenciado após o exame de qualificação.

Também, mas não menos importante, esperamos que esse trabalho desperte o interesse de outras pessoas para os temas da cibercultura. Que esse universo cultural fascinante, repleto de subculturas e imaginários tão presentes em nossas vidas, possa ser cada vez melhor compreendido e mais estudado. E que o tema do pós-humanismo, ainda em um estágio inicial de pesquisas dentro da academia, possa se desenvolver cada vez mais, pois, como podemos perceber ao longo do trabalho, o pós-humanismo é um espírito do nosso tempo.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Referências bibliográficas

BADMINGTON, Neil. **Posthumanism: Readers in Cultural Criticism**. Palgrave, USA: Macmillan, 2000.

BELL, David & KENNEDY, Barbara (eds.). **The Cyberculture's Reader**. London: Routledge, 2002.

BLITZER, C. **A Era dos Reis**. Biblioteca de História Universal LIFE. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1971.

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

CARVALHO, M. S. **O Pós-Humanismo Representado na Rede**. In: X Simpósio de Pesquisa em Comunicação em da Região Sudeste – SIPEC, 2004. Rio de Janeiro, RJ. CD-ROM.

CASTELLS, M. **A Sociedade Em Rede: A Era da Informação**. Vol. 1. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

COYNE, Richard. **Technoromanticism: Digital Narrative, Holism, and the Romance of the Real**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

DAVIS, Erik. **Techgnosis: myth, magic + mysticism in the age of information**. New York: Three Rivers Press, 1998.

DERY, Mark. **Escape Velocity: Cyberculture at The End of The First Century**. New York: Grove Press, 1996.

DODGE, Martin & KITCHIN, Rob. **Mapping Cyberspace**. London: Routledge, 2001.

ECO, Umberto. **O Nome da Rosa**. São Paulo: Círculo do Livro, 1991.

FELINTO, Erick. **A Religião das Máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. **Passeando no Labirinto: ensaios sobre as tecnologias e as materialidades da comunicação**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

FOSTER, Thomas. **The Souls of Cyberfolk: posthumanism as a vernacular theory**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.

FOUCAULT, M. **As Palavras e as Coisas**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FRIEDMAN, Richard E. **The Disappearance of God: a divine mistery**. Toronto: Little Brown, 1995.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

FUKUYAMA, Francis. **Nosso Futuro Pós-Humano: Consequências da revolução biotecnológica.** Rio de Janeiro, Rocco, 2003.

GIBSON, William. **Neuromancer.** 4 ed. São Paulo: Aleph, 2008.

GOFFMAN, K; JOY, D. **Contracultura Através dos Tempos: Do Mito de Prometeu à Cultura Digital.** Rio de Janeiro, Ediouro, 2007.

GRAHAM, E. L. **Representations of the Post/Human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture.** New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2002.

GRAY, Chris Hables. **Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age.** New York: Routledge, 2001.

HALBERSTAM, Judith e LIVINGSTON, Ira. **Posthuman Bodies.** Indianápolis: Indiana University Press, 1995.

HALE, J. R. **Renascença.** Biblioteca de História Universal LIFE. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1970.

HALL, S. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade.** 7. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HARAWAY, Donna. "Manifesto Ciborgue". In: DA SILVA, Tomaz Tadeu. *Antropologia do Ciborgue.* Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HARVEY, D. **Condição Pós-Moderna.** 6 ed. São Paulo: Loyola, 1996.

HAYLES, K. **How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics.** Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

HOBSBAWN, E. J. **A Era das Revoluções 1789-1848.** 20 ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2006.

HEIM, Michael. **The Metaphysics of Virtual Reality.** Oxford: Oxford University Press, 1993.

LATOUR, Bruno. **Jamais Fomos Modernos.** São Paulo: Editora 34, 1994.

LEMOS, André. **Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. **Olhares Sobre a Cibercultura.** Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999

MARCONDES, D. **Iniciação à História da Filosofia: dos Pré-socráticos a Wittgenstein.** 7 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

MARTINS, Hermínio. **Hegel, Texas e Outros Ensaios de Teoria Social**. Lisboa: Século XXI, 1996.

MITCHELL, William J. **Me++: the cyborg self and the networked city**. Cambridge: The MIT Press, 2003.

NOBLE, David F. **The Religion of Technology: the divinity of man and the spirit of invention**. London: Penguin Books, 1999.

ORLANDI, Eni P. **Análise de Discurso: Princípios & Procedimentos**. Campinas, SP: Pontes, 4ª edição, 2002.

RÉGIS, F. **Nós, Ciborgues: A Ficção Científica Como Narrativa da Subjetividade Homens-Máquina**. ECO/UFRJ: 2002 (Tese de Doutorado).

_____. **Curso “Cibercultura”**. UERJ: Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2º sem, 2007 (Aula).

RÜDIGER, Francisco. **Elementos Para Crítica da Cibercultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

_____. **Breve História do Pós-Humanismo: Elementos de Genealogia e Criticismo**. E-Compós, Abril 2007 (Internet).

RUSSELL, B. **História do Pensamento Ocidental: a Aventura das Idéias dos Pré-socráticos a Wittgenstein**. 6. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003a.

_____. **Da Cultura das Mídias a Cibercultura: O Advento do Pós-Humano**. Revista Famecos, Porto Alegre, no 22, Dez 2003.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **Breve, O Pós-Humano**. Coleção Brasil Diferente. Barleu Edições: 2002.

SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media: electronic presence from telegraphy to television**. Durham: Duke University, 2000.

SIBILIA, Paula. **O Homem Pós-Orgânico: Corpo, Subjetividade e Tecnologias Digitais**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

SILVA, Tomaz Thadeu (org). **Antropologia do Ciborgue – as Vertigens do Pós-Humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

SILVA, F.S.L.C.E. **A Sacralidade das Tecnologias de Informação**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.

TERRANOVA, T. “**Post-Human Unbounded**: Artificial Evolution and High-Tech Subcultures”, in BELL, D; KENNEDY, B. M. (orgs). **The Cibercultures Reader**. New York: Routledge, 2002.

WALLACE, Jeff. **DH Lawrence, Science and The Posthuman**. Palgrave, USA: Macmillan, 2005.

WATERS, Brent. **From Human to Posthuman: Christian Theology and Technology in a Postmodern Age**. Ashgate, USA: Ashgate Publishing, 2006

WERTHEIM, Margaret. **The Pearly Gates of Cyberspace**: a history of space from Dante to the Internet. New York: W. W. Norton & Company, 1999.

WHITTAKER, Jason. **The Cyberspace Handbook**. London, Routledge, 2004.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

DO DIÁRIO AO BLOG CONFSSIONAL: CONTINUIDADE OU O SURGIMENTO DE UMA NOVA PRÁTICA?¹

Patrícia Pereira BATISTA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Narrar a própria intimidade é um hábito antigo, mas que costumava ser escondido há sete chaves, nos diários clássicos. Com a difusão das novas tecnologias, pessoas comuns passaram a expor suas vidas íntimas ao público em blogs. A idéia deste artigo é iniciar uma investigação para descobrir se os blogs confessionais podem ser considerados uma continuidade da prática do diarismo, só que tendo a internet e não o papel como suporte, ou se devem ser vistos como algo novo e diferente. Há uma série de semelhanças entre blogs e diários, mas também muitas diferenças, como a exposição do privado. O pontapé inicial nesta busca é estabelecer quais são as motivações para a escrita de diários e de blogs confessionais e, assim, descobrir se o blog é um diário online ou se ele responde a motivações distintas daquelas que levam alguém a escrever um diário.

PALAVRAS-CHAVE: blog confessional; escrita íntima; diário; exposição de si.

Introdução

O blog confessional, se encarado como uma nova modalidade de diário íntimo, inscreve-se na categoria dos gêneros autobiográficos, juntamente com as cartas, as autobiografias e as memórias. O que há de comum entre as várias formas deste gênero é o fato de haver uma identidade entre autor, narrador e personagem. Identidade que, para se diferenciar de histórias construídas na ficção, depende de um pacto com o leitor. “Se o leitor acredita que o autor, o narrador e o personagem principal de um relato são a mesma pessoa, então se trata de uma obra autobiográfica” (SIBILIA, 2007, p.183).

Assim como os diários íntimos clássicos, os blogs confessionais possuem certas características que os distinguem das demais formas narrativas autobiográficas. Oliveira (2002) explica que a relação com o tempo é um destes elementos que singularizam os diários (e os blogs confessionais). O diário não cultiva a narrativa sob retrospectiva, como ocorre nos caso da memória e da autobiografia. “Ele se atém ao momento presente, registrando no dia-a-dia fatos e eventos” (OLIVEIRA, 2002, p. 17).

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Novas Tecnologias (Mix).

² Mestranda do Curso de Comunicação Social da UERJ, patypera@gmail.com.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Há, ainda segundo Oliveira (2002), o fato de os diários estarem sempre em processo de construção, diferente do romance e da autobiografia, que formam um todo artístico.

1. Do diário ao blog

A profusão da “escrita de si” se deu no século XIX e foi uma atividade burguesa por excelência. Surgiu e proliferou associada a um novo hábito: a criação de ambientes íntimos e privados, onde o sujeito moderno podia mergulhar em sua vida interior (SIBILIA, 2003). Segundo Sibilía, a escrita de si tornou-se uma prática habitual, que arrastou homens, mulheres e crianças.

Embora o diário, no modelo que conhecemos hoje, esteja muito associado a este furor da escrita de si, de modo privado, cultivada principalmente a partir do século XIX, sua história é mais antiga. “O caráter privado do diarismo [...] aparece pela primeira vez no século X, no Japão, com os *pillow books* [livros de cabeceira] das mulheres da corte de Heian [704-1185]. (OLIVEIRA, 2002, 18).

E, de acordo com Oliveira (2002), a história dos diários pessoais não pode ser resumida ao “livro do eu”, que prevalece a partir da segunda metade do século XIX. Ela explica que, na história dos diários, tanto no oriente (Japão) quanto no ocidente, este vai se inserir de forma “pública ou privada, comunitária ou individual, a depender do tipo de função que o diário vai exercer para aquela comunidade ou indivíduo engajado nas redes sociais” (OLIVEIRA, 2002, p. 18)

O diário [...] tem seus primeiros aparecimentos vinculados a uma natureza pública e comunitária. O caráter privado do diarismo, embora tenha prevalecido nos últimos 100 anos, aparece pela primeira vez no século X, no Japão [...]. O diário oferece, ainda, uma natureza semi-pública, quando, no século XVII, na Inglaterra, proliferam os diários espirituais, uma categoria de pré-diários que mais tarde vai contribuir para o aparecimento do diário íntimo como “o livro do eu”. (OLIVEIRA, 2002, p. 19)

Depois do “livro do eu”, o diário íntimo evolui ainda para o “Novo Diário”, como explica Oliveira (2002), forma na qual vai exercer, durante o século XX, a função de catarse com fins terapêuticos e também ser utilizado como instrumento de ensino-aprendizagem para melhorar a expressão verbal do aluno e o seu desenvolvimento em sala de aula.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Sendo assim, os diários evoluem em tipos e funções até chegarem à forma moderna do século XX, denominado de “O novo diário”, no final da década de 70, pela pesquisadora americana Tristine Rainer.

Em sua história dos diários, Oliveira (2002) adota a classificação do pesquisador inglês Robert A. Fothergill. Segundo essa classificação, o modelo de diário íntimo evoluiu a partir de quatro formas de proto ou pré-diários: “diários públicos, diários de viagem, diários de registro pessoal – análogos aos livros comunitários (*commonplace books*) – e diários de consciência ou espirituais” (OLIVEIRA, 2002, p. 30).

Os diários de consciência ou espirituais tornaram-se muito populares no século XVII, alimentando a prática do diarismo nos séculos XVIII e XIX. Focando sobre a realidade interior em detrimento de aspectos exteriores da vida do diarista, esses diários são responsáveis por pavimentar o caminho para o surgimento do diário como o “livro do eu”, surgido no século XIX. (Ibidem, p.44)

Foram os diários espirituais os principais responsáveis por eliminar o caráter público que os diários mantinham até então. Eles passaram a enfatizar a vida privada do diarista. “Com a Reforma e o Renascimento, os diários tornaram-se o lugar em que a singularidade e a auto-reflexão eram com frequência exercidas, de forma pessoal e privada” (Ibidem, p.44).

Mas o diário como o “livro do eu” somente surge, de fato, no final do século XIX, motivado por mudanças científicas e culturais que favoreceram o hábito de maior investigação e reflexão sobre si. Um dos fatores de mudança apontados é a descoberta de Freud sobre o consciente e a natureza do inconsciente, associada ao desenvolvimento do Romantismo, como elemento cultural. “A partir desse momento, diários tornaram-se o local onde o hábito de inquirir e refletir sobre si mesmo terminava se realizando” (OLIVEIRA, 2002, p. 48).

Na etapa seguinte, do “Novo Diário”, no século XX, esta forma de escrita passa a estar associada com a exploração da criatividade, do crescimento pessoal, da reparação ou da terapia, como explica Oliveira (2002). Sibilía (2003) lembra que os relatos autobiográficos, especialmente as diversas formas do diário íntimo, tiveram a sua morte anunciada e confirmada nas últimas décadas do século XX. No entanto, aponta a pesquisadora, houve um repentino ressurgimento nos ambientes virtuais – com os blogs confessionais.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Os blogs surgiram impulsionados pelo desenvolvimento e aperfeiçoamento de novas tecnologias de informação.

A “primeira onda da web escriturável” dar-se-ia na primeira fase de acesso dos diaristas on-line à rede, em meados da década de 1990, quando a linguagem de feitura de páginas era o *html*, que exige conhecimentos mais específicos para criação e postagem de páginas pessoais. A “segunda onda da web escriturável” ocorre quando surgem ferramentas, como o *blogger*, interfaces que facilitam o processo de feitura e postagem dos ciberdiários. (OLIVEIRA, 2002, p. 21)

Se em 1994/1995 era possível identificar e contar o número de diários pessoais publicados na internet, em poucos anos isso se tornou impossível. Como afirma Oliveira (2002), desde o pioneirismo de Justin Hall e Carolyn Burke, mais e mais pessoas foram se juntando a eles, sob as mais diferenciadas justificativas para manter a narrativa das próprias vidas on-line.

Nos blogs confessionais, o formato é de diário: com data e até hora de publicação em cada *post*. Os relatos também são semelhantes aos dos diários íntimos. Mas o conteúdo não se mantém privado, é publicado na rede, exposto aos olhos de todos. De acordo com Sibilia (2003), a exposição da intimidade verificada nos blogs confessionais segue uma tendência contemporânea.

[...] o fato dos novos diários íntimos serem publicados na Internet não é um detalhe menor, pois o principal objetivo de tais estilizações do eu parece ser, precisamente, a visibilidade – em perfeita sintonia, aliás, com outros fenômenos contemporâneos que se propõem a escancarar a minúcia mais “privada” de todas as vidas ou de uma vida qualquer. (SIBILIA, 2003)

Uma das polêmicas que permeiam os blogs confessionais e os afastam da categoria de “diários íntimos” é justamente o fato de darem publicidade ao que antes era considerado íntimo, privado e inconfessável. Mas cabe lembrar que, apesar de íntimos e privados, muitos dos antigos diários tradicionais que surgiram como “relatos do eu” foram publicados – com ou sem o consentimento de seus autores. Muitos desses já foram escritos com a intenção de ser publicados. Oliveira (2002) diz que a audiência nem sempre é expressamente pretendida pelos diaristas, mas cita Thomas Mallon³ para lembrar a opinião deste autor de que se alguém escreve - mesmo um diário -, é sempre

³ MALLON, Thomas. *A Book of One's own - People and Their Diaries*. Saint Paul, Minnesota: Hungry Mind Press, 3a Ed., 1995, 314 p.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

com a pretensão de ser lido. Ainda assim, para Oliveira (2002), a questão da audiência é polêmica:

Nem todos os diaristas assumiam a preocupação de escrever para um outro. Ao contrário, boa parte escrevia “para os próprios olhos”, tendo o próprio diário funcionado como uma audiência implícita, num processo de objetivação do eu. Nesse sentido, ele funcionaria como um alterego, uma espécie de “duplo”, no qual o escritor diria a si mesmo verdades inconfessáveis. (OLIVEIRA, 2002, P. 73)

É dentro deste quadro histórico, de evolução do diarismo, que se encontram os blogs confessionais. Diários íntimos publicados na internet?

2. Motivações para a escrita de blogs confessionais

Na literatura sobre blogs confessionais, podemos encontrar uma série de motivações apontadas como sendo responsáveis por levar uma pessoa comum a criar e manter um espaço, público, em que sua vida particular é contada. Seis dessas motivações têm uma presença mais constante nos artigos sobre o tema e serão analisadas de forma mais detalhada nos tópicos abaixo.

2.1. Constituição da subjetividade

Uma das motivações apontadas para a escrita de blogs confessionais é a constituição da subjetividade. Esta construção, como afirmam alguns teóricos que analisaremos a seguir, se dá no próprio momento da escrita - na criação e no registro dos relatos. Além disso, tais teóricos apontam que passou-se da formação de uma subjetividade interiorizada para uma subjetividade exteriorizada: exposta ao olhar do outro e dependente deste.

Segundo Bruno (2004), as tecnologias comunicacionais contemporâneas – aí incluídos os blogs - contribuíram na transformação do modo como os indivíduos constituem a si mesmos e modulam sua identidade a partir da relação com o outro, “mais especificamente com o ‘olhar’ do outro (BRUNO, 2004, p.1). Ao falar desta “subjetividade exteriorizada”, constituída a partir da exposição de si e do olhar do outro, Bruno explica que isto é diferente de dar visibilidade a uma interioridade já formada:

[...] os dispositivos contemporâneos vêm contribuir para a constituição de uma subjetividade exteriorizada onde vigoram a projeção e a antecipação. Exteriorizada porque encontra na exposição ‘pública’, ao



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

alcance do ‘olhar’, escrutínio ou conhecimento do outro, o domínio privilegiado de cuidados e controle sobre si. Nos weblogs de caráter ‘confessional’ e nas webcams pessoais esta exteriorização é patente. É importante notar que não se trata tanto da exteriorização de uma interioridade constituída, por natureza recôndita, que passa a se expor, mas principalmente de uma subjetividade que se constitui prioritariamente na própria exterioridade, no ato mesmo de se projetar e de se fazer visível a outrem. Depoimentos de diaristas e estudos sobre webcams e a escrita de si na Internet mostram como a prática da exposição de si coincide com o processo de constituição do que os indivíduos tomam como seu ‘eu’ e sua identidade. (BRUNO, 2004, p.11, 12)

Paula Sibilia (2007) tem pensamento parecido. Segundo ela, a narração auto-referente não representa apenas a história que se vive no dia-a-dia, mas “ela a apresenta e de alguma maneira também a realiza, concedendo-lhe consistência e sentido, delinea seus contornos e a constitui. (2007, p. 184). Sibilia explica que a experiência da própria vida adquire forma e conteúdo, ganha consistência e sentido, enquanto vai se cimentando ao redor de um determinado eu (op. cit.)

De acordo com Sibilia (2007), apesar de os blogs confessionais trazerem relatos sobre a vida cotidiana, real, dos indivíduos, tais textos não deixam de ser uma espécie de ficção. Ela explica que, ao mesmo tempo em que o dono do blog é autor e narrador de seus textos, ele é também personagem de sua história. “[...] é um tipo bem especial de ficção, pois, além de se desprender do magma real da própria existência, acaba provocando um forte efeito no mundo: nada menos do que o eu de cada um” (SIBILIA, 2007, 184).

Ficção que é vista por Sibilia como necessária: “afinal, pois somos feitos desses relatos: eles são a matéria que nos constitui como sujeitos”, diz a autora na mesma página. Para Sibilia:

A linguagem nos dá consistência e relevos próprios, pessoais, singulares; e a substância que resulta desse cruzamento de narrações se (auto)denomina “eu”. Em suma, a experiência de si como um eu se deve à condição de narrador do sujeito, alguém que é capaz de organizar a sua experiência na primeira pessoa do singular. Mas tal sujeito não se expressa unívoca e linearmente através de suas palavras; ele, de fato, se constitui na vertigem desse córrego discursivo. (SIBILIA, 2007, 184)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Pelo exposto, podemos concluir que, com a escrita de blogs confessionais, pessoas comuns se autoconstroem como personagens reais, porém ao mesmo tempo ficcionalizados de suas próprias vidas (SIBILIA, 2007, p. 188).

Os blogs confessionais – ou “diários íntimos da Internet”, como se refere a eles Sibilía – seriam criados e mantidos com o propósito, não diretamente explícito e percebido pelo seu autor, de constituir a própria subjetividade de maneira alinhada à nova realidade contemporânea, mais calcada na exposição e na visibilidade do que na interioridade e na privacidade.

2.2. Desejo de singularidade e fama

Os blogs confessionais, sob a aparente e tão difundida função de narrar a vida privada de “pessoas comuns”, podem esconder um outro objetivo: ser um meio de se alcançar a fama. “Pessoas comuns” escreveriam tais diários e dariam publicidade a suas intimidades com o desejo de criar uma personalidade singular, capaz de se destacar da massa e sair do anonimato, ou seja, com o anseio de virar uma celebridade.

Sibilía (2007) explica que a cultura dos dias atuais não busca pelas causas profundas e sim está focalizada na produção de efeitos. Sendo assim, vive-se no “mercado das aparências”, no “culto à personalidade”. E será neste mercado e com essas regras que autores de blogs confessionais irão atuar para conquistar o almejado posto de celebridade.

Sibilía associa tais blogueiros a “autores sem obras”. Isso porque usam o espaço do blog para cultivar uma imagem de escritor mesmo que não tenham como base uma obra literária. No lugar da arte, a própria vida é encenada, daí a necessidade de expor a intimidade. “Hoje proliferam as subjetividades inspiradas nesse ‘estilo artístico’, que fazem de sua vida privada e de sua personalidade um espetáculo a ser constantemente exibido e atualizado” (SIBILIA, 2007, p.196). E afirma, na mesma página, “é assim como se encena, todos os dias, o *show do eu*. Fazendo da própria personalidade um espetáculo.”

Ao falar sobre os “autores sem obras”, Sibilía diz que a própria personalidade se tornou um valor em si, muitas vezes em detrimento da obra de fato criada.

Os autores de *blogs* e outros gêneros confessionais parecem ótimos exemplos desta nova classe em expansão: os ‘artistas sem obras’.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Talvez todas essas imagens auto-referentes e esses textos intimistas que hoje atordoam as telas tenham uma meta prioritária: permitir que seus *autores* se tornem *artistas* – ou melhor: *celebridades*. Essas novas formas de expressão e comunicação seriam uma mera desculpa para que os usuários da internet (entendidos como ‘qualquer um’ ou ‘gente comum’) possam criar e desenvolver à vontade aquilo que seria sua principal e verdadeira obra, isto é: sua personalidade. (SIBILIA, 2007, p.191)

2.3. Forma de sociabilidade

Os blogs – incluindo os confessionais – podem existir para servir como espaço de conversação entre o blogueiro e seus leitores (por meio da ferramenta de comentários) ou mesmo entre blogueiros, que fazem “visitas” recíprocas e mantêm links que referenciam outros blogs, formando uma espécie de comunidade.

No artigo “Blogs como espaços de conversação: Interações conversacionais na comunidade de blogs insanus”, Alex Primo e Ana Maria Smaniotto estudam os blogs como espaço de conversação. Para eles, “os blogs, além de uma grande inovação como sistema pessoal de publicação, motivam uma nova forma de interação social” (PRIMO e SMANIOTTO, 2006, p.5). Sendo assim, entre as motivações que levam alguém a escrever um blog onde se expõe a vida íntima, estaria esta, bem prosaica: a vontade de manter um espaço de conversação.

As tecnologias digitais possibilitaram o surgimento de novas formas gregárias, de encontro e de diálogo, uma delas seriam os blogs e as comunidades que se formam tendo esta ferramenta como base. Conversação esta que ocorre de diversas formas e pode ser vista como uma característica a diferenciar os blogs confessionais dos diários íntimos clássicos, em que a interação entre o autor e os possíveis leitores quase nunca ocorria.

2.4. Novo posto ocupado pela visibilidade

Blogs confessionais, assim como fotologs, webcams e todos os programas voltados para a exposição de si podem ter uma ligação direta com o papel que a visibilidade passou a ocupar hoje em dia: o olhar se voltou para a rotina de pessoas comuns e, de certa forma, passou a ser demandado.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Na modernidade, ao contrário do que acontecia no período anterior, em que os olhares se voltavam para os detentores do poder – reis e rainhas –, o olhar voltou-se para as pessoas comuns.

O olhar não recai mais sobre aqueles que exercem o poder, mas sobre aqueles 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. (...). Deste modo, o poder torna-se cada vez mais anônimo enquanto o indivíduo comum ou desviante, exposto à visibilidade, torna-se cada vez mais objetivado e atrelado a uma identidade – o criminoso, o doente, o louco, o aluno, o soldado, o trabalhador têm seus comportamentos, sintomas, manias, vícios, falhas, desempenhos, aptidões, méritos e deméritos investidos, conhecidos, registrados, classificados, recompensados, punidos por uma maquinaria de vigilâncias hierarquizadas. (BRUNO, 2004, p.2)

Desta forma (e resumindo muito a teoria de Foucault sobre o dispositivo disciplinar), na modernidade a visibilidade não era desejada por funcionar como uma forma de vigilância e de controle. O olhar era centralizado (modelo do Panóptico), dirigido de poucos sobre muitos, e tinha um caráter coercitivo. O poder se baseava na exposição do indivíduo comum à visibilidade. A visibilidade, portanto, era indesejável.

Na pós-modernidade, com o advento dos meios de comunicação de massa, em especial da TV, muitos voltaram a vigiar poucos. Só que, em vez de ter no centro dos olhares reis e rainhas, passou-se a ter celebridades do mundo televisivo. Por alguns anos, a visibilidade deixou, mais uma vez, de incidir sobre o indivíduo comum, ordinário e passou a estar centrada na figura de popstars.

Mas não demora muito tempo até que o indivíduo comum ingresse no reino televisivo.

O crescente aumento de programas de caráter confessional e ‘realista’ coloca os holofotes sobre o indivíduo e sua realidade ordinária, seus problemas psíquicos, conjugais, pessoais. [...] O que desejamos ressaltar é o retorno do foco de visibilidade sobre o indivíduo comum, agora residente não mais nas instituições disciplinares (BRUNO, 2004, p.10)

Bruno explica que novas ferramentas tecnológicas, como blogs e webcams, surgem como um novo campo de visibilidade para o indivíduo comum. Campo que apresenta duas características relevantes: “a vigilância e a exposição da vida íntima e privada” (BRUNO, 2004, p.10). Mas, ao contrário do que ocorria na modernidade, esta vigilância deixa de ser indesejável e não mais tem o caráter disciplinar e coercitivo. É o



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

próprio indivíduo quem agora expõe sua intimidade, dá visibilidade a ela e deseja o olhar alheio.

A visibilidade, a exposição ao olhar o outro, passa a ser voluntária. Bruno arrisca a hipótese de que “o olhar do outro deixa de ser dado pelo coletivo, pela sociedade e passa a ser demandado, conquistado pelo próprio indivíduo” (BRUNO, 2004, p.14).

É neste ponto que o novo posto ocupado pela visibilidade aparece como uma das motivações para a escrita de blogs confessionais. Segundo Bruno (2005), atualmente, o olhar público parece não mais estar dado, precisando ser conquistado pelos próprios indivíduos. “As práticas de exposição de si na Internet podem ser vistas neste sentido como uma demanda pelo olhar do outro, que se torna assim uma conquista individual, privada e não mais um dado público” (BRUNO, 2004, p.15).

Blogs confessionais servem para ampliar a visibilidade de pessoas comuns. Visibilidade que se tornou almejada como forma de reconhecimento, em uma sociedade em que o indivíduo só existe se ele é capaz de fazer saber que ele existe (BRUNO, 2004). Como lembra Paula Sibilia:

Se no século XIX, em plena efervescência dos diários, das cartas, dos romances e dos folhetins, tinha-se a sensação de que tudo existia para ser contado em um livro – para lembrar a célebre expressão de Stéphane Mallarmé –, hoje a impressão é de que só acontece aquilo que é exibido em uma tela. (SIBILIA, 2003)

2.5. Presenteísmo

Um dos traços da pós-modernidade é a valorização do presente e o esvaziamento do passado e do futuro. A escrita de blogs confessionais segue esta tendência ao “presenteísmo”, que pode ser notado de diversas formas nestes diários.

A primeira delas fica evidente na organização cronológica dos blogs: as atualizações mais recentes encabeçam a página do diário, com data e hora (e, muitas vezes, minutos e segundos), para que o visitante saiba se o texto postado é atual ou “velho”. Os *posts* mais antigos ficam nas partes inferiores da página ou mesmo no arquivo, em outro link. Para Sibilia (2005), os blogs exibem uma série de recortes de instantes colados um após o outro: “retratos instantâneos de momentos presentes que vão *passando*, mas não se articulam e sedimentam para constituir um *passado* à moda antiga” (SIBILIA, 2005, p. 48, grifo do autor)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Numa época tão calcada na instantaneidade, o passado vem deixando de ocupar a função que antes a ele cabia – de “alicerce fundamental do eu” (SIBILIA, 2005). A pesquisadora explica que o passado acabou perdendo boa parte de seu sentido como causa do presente. “[...] não serve mais para conceder inteligibilidade ao caótico fluir do tempo, e nem para explicar o presente ou a mítica singularidade do *eu*” (SIBILIA, 2005, p.40, grifo do autor).

Sibilia (2005) explica que de acordo com a visão de mundo moderna, o passado tinha um sentido importantíssimo na configuração do presente e de tudo quanto é. Impunha-se um “mergulho na interioridade subjetiva de cada indivíduo à procura dos restos de experiências alojados na própria memória”, sinais que permitiam “decifrar o significado do presente e do *eu*” (SIBILIA, 2005, p.37, grifo do autor).

Mas o passado “não serve mais para conceder inteligibilidade ao caótico fluir do tempo, e nem para explicar o presente ou a mítica singularidade do *eu*” (Ibid., p.40, grifo do autor). Sibilia (2005) afirma que o estatuto do passado – assim como a idéia de interioridade – como alicerce do *eu*, que foi primordial na constituição das subjetividades modernas, apesar de ainda permanecer como fator relevante, perdeu seu peso na definição do que cada um é.

Diante do exposto, podemos notar que os blogs confessionais guardam uma série de semelhanças com o *presenteísmo*, comportamento típico da pós-modernidade que é apontado como uma das motivações para a escrita destes tipos de diários.

2.6. Forma de literatura

Sibilia (2007) levanta a hipótese (e a polêmica) de os blogs confessionais serem uma nova modalidade de literatura.

Todos esses textos auto-referentes e essas cenas da vida privada que agitam as telas interconectadas pela rede mundial de computadores mostram a vida de seus autores ou são obras de arte produzidas pelos novos artistas da era digital? É possível que sejam, ao mesmo tempo, vidas e obras? Ou seriam, talvez, algo completamente novo? Apesar das muitas dúvidas, cabe indagar se todas essas palavras e essa aluvião de imagens não fazem nada mais (e nada menos) do que exhibir fielmente a realidade ou se, ao contrário, criam e expõem diante do público um personagem fictício. Em síntese: são as obras de um artista – encarnam, portanto, uma nova forma de arte e um novo gênero de ficção – ou se trata de documentos verídicos acerca de vidas reais? (SIBILIA, 2007, p. 182)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Em outro trecho do mesmo artigo, Sibilia afirma que estas novas práticas podem ser consideradas como sendo pertencentes aos gêneros autobiográficos, “uma categoria artística (e, sobretudo, literária) que possui uma longa história e contempla uma diversidade de expressões: dos álbuns e memórias às cartas e diários íntimos” (Ibid., p. 183).

E volta a afirmar, na mesma página do artigo, que “se o leitor acredita que o autor, o narrador e o personagem principal de um relato são a mesma pessoa, então se trata de uma obra autobiográfica”. Segundo esta tese, os blogs confessionais seriam uma nova manifestação da literatura que se enquadra no gênero autobiográfico.

Oliveira (2002) segue pensamento parecido, já que ao longo de sua história dos diários ela posiciona o blog confessional como a etapa histórica mais recente do diarismo. E, sobre os diários, afirma que convencionou-se definir como literatura aqueles que são publicados e como “não-literatura” aqueles que não chegam a público, permanecem desconhecidos.

3. Conclusões

Contar a própria rotina ou os próprios pensamentos, no formato de diário, quase sempre esteve ligado a algo íntimo e sigiloso, ou seja, algo da esfera do privado. Uma das novidades dos blogs – e, talvez, a de maior destaque – foi tornar público o que antes era privado.

Há três linhas de suposição: questiona-se se o ato de escrever um blog confessional é uma forma de expor a privacidade de seu autor; se foi o conceito do que se costumava encarar como privado que mudou e, sendo assim, o que é exposto no blog é uma “privacidade inventada” (HELAL E GONÇALVES, 2002); ou, ainda, se as fronteiras entre o público e o privado é que estão se tornando mais borradas e tendendo a desaparecer.

Segundo Sibilia (2007), tem ocorrido um deslocamento em direção à intimidade, uma exposição de âmbitos da existência antes vistos como privados. Mas é importante lembrar que o público e o privado são invenções recentes, já que nem sempre houve esta separação de esferas.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Segundo Sibilía (2003), dar visibilidade à intimidade em blogs confessionais é um fenômeno que acompanha uma tendência contemporânea de expor em minúcias as vidas privadas dos mais diversos indivíduos. Tendência acompanhada pelo aguçamento da curiosidade e do desejo de ter acesso e informações sobre as vidas privadas alheias.

Diante disso, Sibilía (2003), questiona se hoje o privado se tornou público. Para ela, é algo mais complexo: vem ocorrendo uma interpenetração de ambos os espaços, que poderá tornar obsoleta tal distinção.

Sendo assim, o fato de os blogs confessionais exporem na tela a vida íntima, antes restrita às páginas secretas dos diários clássicos, não deveria ser visto como um corte na história do diarismo, mas apenas uma adaptação do diário aos valores dos tempos atuais e às novas tecnologias existentes. No entanto, é preciso estar atento a motivações novas para a escrita de tais “diários”, como usá-los para promover a sociabilidade, algo completamente descolado das motivações que levavam alguém a escrever um diário clássico.

Referências bibliográficas

BRUNO, Fernanda. *Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e de comunicação*. In: COMPÓS 2004 - XIII Congresso da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2004, São Bernardo do Campo. CD-ROM COMPÓS 2004, 2004.

GONÇALVES, Márcio Souza e HELAL, Ronaldo. *Do Grande aos Pequenos Irmãos - relação entre mídia e controle social*. INTERCOM (São Paulo), São Paulo, v. XXV, n. 2, 2002.

MALLON, Thomas. *A Book of One's own - People and Their Diaries*. Saint Paul, Minnesota: Hungry Mind Press, 3a Ed.,1995, 314 p. apud OLIVEIRA, Rosa M. C. *Diários públicos, mundos privados: diário íntimo como gênero discursivo e suas transformações na contemporaneidade*. Dissertação de Mestrado, UFBA, 2002.

OLIVEIRA, Rosa M. C. *Diários públicos, mundos privados: diário íntimo como gênero discursivo e suas transformações na contemporaneidade*. Dissertação de Mestrado, UFBA, 2002

PRIMO, A. F. T. ; SMANIOTTO, Ana Maria Reczek . *Blogs como espaços de conversação: interações conversacionais na comunidade de blogs insanus*. In: Compos, v. 1, n. 5, p. 1-21, 2006.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

SIBILIA, Paula. *A vida como relato na era do fast-forward e do real time*: algumas reflexões sobre o fenômeno dos blogs. In: *Em Questão*, Porto Alegre, v.11, n. 1, p. 35 a 51, jan./jun., 2005

_____. *Os diários íntimos na Internet e a crise da interioridade psicológica*. 2003. Disponível em: <<http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2003/GT12TB6.PDF>>. Acesso em julho de 2008.

_____. *O show da vida íntima na internet*: blogs, fotologs, videologs, orkut e webcams. In: CAIAFA, Janice; EIHAJJI, Mohammed. (Org.). *Comunicação e Sociabilidade: cenários contemporâneos*. Rio de Janeiro: Mauad, 2007, p. 181-199.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

TRANS-FORMAÇÕES SONORAS EXTREMAS¹

Rafael SARPA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

A pesquisa se concentra sobre os movimentos musicais *noise*, que têm a exacerbação do uso de ruído como um dos elementos chave para a produção de sua linguagem. Através de tais movimentos, a pesquisa tem como objetivo investigar, a formação de componentes sensoriais que estariam no cerne da constituição de uma estética do *noise*, assim como as condições que possibilitaram seu surgimento. Acompanhar tal processo nos conduz aos efeitos diretos das inserções maciças de novas tecnologias que caracterizou o séc. XX, em especial às tecnologias de gravação, reprodução e manipulação sonora, além das tecnologias envolvidas na constituição da vida urbana, entendidas como geradoras de um cenário de hiperestimulação.

PALAVRAS-CHAVE: ruído; novas tecnologias; hiperestímulos; vanguardas artísticas do século XX.

Ao observarmos as transformações ocorridas no perfil acústico planetário nos últimos séculos, queremos dizer, os tipos de sons e seus usos existentes na cultura, encontramos durante o séc. XX a culminação de processos decisivos em relação ao som e a sua escuta que foram desenvolvidos de modos jamais vistos até então. A tendência contínua de transformações tecnológicas, inovações técnicas e científicas que caracterizou o século, percorrendo vários campos de experiência, teve também um impacto impressionante sobre as práticas sonoras.

O surgimento das cidades modernas, com sua multiplicidade de eventos, suas máquinas ruidosas, seus procedimentos repetitivos, sobrecarregaram o ambiente de sons artificiais intensos, transformando-o de um silêncio permeado por figuras sonoras pontuais, em um fundo permanente e quase ininterrupto de sons sobrepostos. A introdução destas novas materialidades modifica drasticamente o espectro sonoro colocando seus habitantes imersos em novas paisagens sonoras. Não apenas estas

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Novas Tecnologias (Mix).

² Mestrando em Comunicação Social (FCS-UERJ) e graduando em Composição Musical (EM-UFRJ). (rasarasar@gmail.com)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

materialidades são mais “carregadas” de som em sua constituição quando comparadas aos sons naturais, como há, no mundo globalizado, um espectro sonoro que geralmente tende ao ruído, devido ao excesso de fontes sonoras em variedade e simultaneidade.

A constituição da vida urbana foi marcadamente intensa para a história do som. Um aumento na intensidade, simultaneidade e na variedade geral dos sons produzidos teria conseqüências enormes para a constituição de novas linguagens sonoras. Tal ambiente urbano viria marcado de intensidade numa série de níveis. Estimulações intensas, caóticas, contíguas, inevitáveis, tendo ao horizonte a fragilidade de um corpo e a falta de recursos experienciais para lidar e entender este novo quadro.

Schafer (2001) cunhou o conceito de “paisagem sonora” para melhor poder acompanhar tal processo. A paisagem sonora é o som total que chega aos ouvidos de alguém num determinado ambiente, podendo ser este ambiente um país, uma cidade, um lugar específico qualquer, ou o acompanhamento deste ambiente ao longo de um percurso histórico. Estudar uma paisagem sonora significa estudar os sons que circulam habitualmente naquele ambiente, identificando como são, qual sua duração, seu volume, causas, a que atividades tais sons estão relacionadas, quem são os responsáveis, se podem ser interrompidos ou não, etc.

Em “A Afinação do Mundo”, Schafer privilegiou acompanhar as transformações que a paisagem sonora teria sofrido ao longo da história das populações humanas. Inicialmente, o homem participaria de paisagens sonoras marcadas pelos sons da ecologia do ambiente onde vive. Deste modo, a referência de paisagem, neste momento são os sons oriundos da natureza, os sons dos corpos do próprio homem e de animais, e de eventos naturais como o vento, água corrente, o mar, tempestades, etc.. Mas a cada momento em que uma nova tecnologia ou técnica é inserida no ambiente, a paisagem sonora se modifica, incluindo novos sons, modificando sons já existentes e até eliminando ou tornando seu aparecimento mais ou menos freqüente.

Que constata Schafer neste percurso histórico até os dias de hoje? Que a partir das transformações envolvidas na constituição da vida urbana, e do surgimento de novas tecnologias possibilitadas pelo desenvolvimento de novas fontes de energia, como o carvão e o vapor na Revolução Industrial, e a eletricidade na Revolução Elétrica, o mundo foi passando, de um modo geral, de uma condição que ele denominou de *hi-fi*



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

para uma condição *lo-fi*. Uma paisagem sonora *hi-fi* se constitui quando há primazia de sons isolados intercalados por forte silêncio, onde se escuta cada som com clareza, de modo a soarem recortados uns dos outros, audíveis isoladamente. A paisagem *lo-fi*, em oposição, se dá quando a quantidade de sons abunda intermitentemente, gerando amplas faixas de ruído, conseqüentemente reduzindo os momentos de silêncio e fazendo com que as fontes sonoras se misturem, sendo mais difícil acompanhá-las em toda a sua duração.

As paisagens sonoras não haviam se alterado em tão alto grau como quanto a partir destes processos. Como resultado, as atividades humanas sofreram transformações drásticas e irreversíveis até o presente momento. Tais tecnologias ocasionaram um progressivo aumento de eventos sonoros em quase totalidade do globo, decorrentes do acúmulo de fatores em interação.

Habitar um espaço urbano traz consigo demandas que não figuram num espaço rural. Do mesmo modo que podemos acompanhar transformações no cenário tecnológico e socioeconômico, um outro nível correlato é aqui mais importante. Trata-se do tipo de experiência promovida por estar imerso nestes espaços. A paisagem sonora urbana teria impacto considerável sobre a constituição das experiências de seus habitantes.

Como defende Singer (2003), um dos modos de se entender a modernidade é pela análise do tipo de experiência distinta que estaria sendo promovida e oferecida para aqueles que habitam em seu seio. Ao fabricar um ambiente permeado de “choques físicos e perceptíveis”, tais características acabam por condicionar modos sensoriais que acompanhem o tipo específico de funcionamento deste ambiente, causando o que denomina como uma “modernidade neurológica”. Mais do que promover experiências novas, é a próprio modo de estruturar a experiência que é modificado.

Na interação com uma nova tecnologia, não apenas interagimos com seus subprodutos, com seus sons, suas imagens, com o modo que se acopla ao nosso corpo, mas passamos a interagir tecnologicamente, nos moldes da tecnologia envolvida. As tecnologias não são neutras, seus efeitos vão além do seu uso instrumental. Nossos valores, critérios de julgamento, modos de identificar e utilizar os estímulos que chegam a nossa percepção já são fruto de negociações entre mediações culturais e nosso corpo,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

enquanto tecnologia primeira, estendido pelas demais tecnologias que se insurgem. Quando uma nova tecnologia emerge neste campo, seus modos operatórios nos inserem suas estruturas de funcionamento, restabelecendo novas negociações sobre bases trazidas nestas estruturas.

O entendimento e a prática musical não escapariam ilesos deste processo de reconfiguração tecnológica levado a cabo no globo: novos modos de gerar e manipular som são criados, e a partir deles, emergem novas linguagens. Com o tempo, um conjunto de práticas e códigos simbólicos é gerado a partir do momento em que uma cultura promove relações com novas materialidades. Demandas antigas, que não recebiam o tratamento desejado em uma época devido às limitações das tecnologias deste tempo podem encontrar nestas novas tecnologias expressões mais adequadas. Na mesma medida, demandas novas surgem, e o século assistiu a prática musical, ao ser atravessada por tais fatores, se reconfigurar de modos inesperadamente interessantes.

Muitas destas práticas representadas pelas vanguardas musicais procuraram andar tangenciando e ultrapassando esses limites, retroalimentando as inovações tecnológicas ao se apropriar delas, fabricando linguagens específicas que explorem e enfatizem características específicas de tais materialidades. Nisto, assistimos nos pré, pós-guerras e além, uma série de ocorrências deste processo, a citar algumas delas: a exarcebação da velocidade e intensidade, e riqueza de ruídos do novo maquinário como na música futurista; os primeiros limites da gravação e manipulação do gravado como na música concreta; a geração eletrônica de som e exclusiva utilização disto como material musical como na música eletrônica; e tantos outros a serem discutidos mais pormenorizadamente a seguir.

O ponto central no cerne destas transformações sonoras foi a troca de ênfase nos parâmetros possíveis de utilização musical. A conseqüência que melhor sintetiza este acúmulo foi a emergência do par som/silêncio como parâmetro mais geral possível, confundindo e borrando as fronteiras definidas pelo par anterior música/não-música, ou talvez música/ruído.

O timbre, de intuitivo e secundário, passou a contar com ferramentas teóricas e técnicas que possibilitaram inicialmente, ser entendido, decomposto em classificações que lhe eram apropriadas, e posteriormente, manipulável em níveis objetivos. O projeto



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

moderno de domínio sobre a natureza se insinuou sobre o ouvir e sobre os dois sentidos de ouvido. Como relata Sterne,

As there was an Enlightenment, so too was there an “Ensoniment”. A series of conjunctures among ideas, institutions and practices rendered the world audible in new ways and valorized new constructs of hearing and listening. Between about 1750 and 1925, sound itself became an object and a domain of thought and practice, where it had previously been conceptualized in terms of particular idealized instances like voice or music. Hearing was reconstructed as a physiological process, a kind of receptivity and capacity based on physics, biology, and mechanics. Through techniques of listening, people harnessed, modified, and shaped their powers of auditory perception in the service of rationality. (2003, p.2)

A troca para o som foi possível através do surgimento do som enquanto objeto, não sendo mais entendido pela sua veiculação pela voz, instrumentos, musica, mas destacado de suas fontes sonoras para ser entendido em si mesmo.

A produção musical sofreu, em larga escala, uma transformação considerável em suas práticas mediante as tecnologias que foram desenvolvidas ao longo do séc. XX. Estas tecnologias alteravam as técnicas de sua produção, controle, escuta, manipulação, promovendo uma série de conseqüências devastadoras para com as práticas e possibilidades musicais reinantes até então.

Como nos mostra Chion (1994) podemos reunir as transformações causadas na prática musical em alguns efeitos técnicos de base que foram possibilitados a partir de tais tecnologias. Estes efeitos não apenas alteravam os modos de se produzir som, como também interferiam numa série de concepções nas quais repousava a prática musical, frutos das limitações tecnológicas anteriores.

O foco de tais transformações se concentrou na possibilidade de captação e registro dos eventos sonoros. Tais técnicas tornavam possível que qualquer som, ocorrendo em um ambiente, pudesse ser captado e reproduzido posteriormente, conservando as mesmas qualidades que o caracterizam e o tornam possível de ser reconhecido enquanto aquele som específico.

A conseqüência direta desta técnica foi a de gerar uma dissociação entre a fonte sonora e o seu resultado específico. Passava a não ser necessário para se ouvir um som específico que sua fonte causadora estivesse diante de nós, mas apenas que seu registro sonoro num suporte estivesse em nossa presença.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Não apenas não era necessária a presença da fonte, como nenhum grande esforço era exigido a mais para se ouvir música. As tecnologias de gravação e reprodução permitiam que se ouvisse um som, que teria ocorrido em outro momento, quando e quantas vezes fossem assim desejado, sem que, para isso, fossem necessários repetir os esforços mobilizados neste momento em que o som foi gerado.

Se tais tecnologias puderam exercer algumas modificações sobre a prática musical já existente, há, em outra partida, um tipo de música que somente consegue emergir a partir de tais aparatos tecnológicos. Trata-se de uma música concreta e de uma música eletrônica. Pela criação dos alto-falantes, que funcionam mediante o controle de pequenas variações na corrente elétrica que excitam suas membranas, passou-se a pensar na criação de geradores sonoros que atingissem diretamente ao alto-falante, sem precisar passar por um instrumento.

A nova música de suportes dependia intensamente destas novas redes de tratamento do sonoro. O som passava a ser tratado por novas teorias, como a Teoria Acústica e pelas novas tecnologias de manipulação sonora, que forneciam ferramentas onde o som poderia ser acessado nas fronteiras do que se passavam na ordem dos milisegundos.

Se por volta da metade do século, assistimos à gênese de uma música concreta e uma música eletrônica, fruto direto das possibilidades destas novas tecnologias, pudemos acompanhar o surgimento de práticas onde o aspecto da intensidade era o seu foco principal, retomando o caráter de experiência da modernidade. Calcadas no efeito de distorção causado por um uso extremo das tecnologias de amplificação sonora, o *rock* e conseqüentemente o movimento *punk*, abriram algumas portas em direção à intensidade, que funcionou como um dos elementos de peso, em meio a outros mais tradicionais para a estruturação musical.

É tendo este cenário como referência, que mais no final do século (predominantemente década de 80 em diante) vemos surgir uma série de gêneros cuja culminação dá origem a um movimento *noise*, que será o foco específico desta pesquisa em questão. O *noise* incorporou a produção de uma verdadeira estética do ruído, se alimentando da portabilidade, do acesso descentralizado e da intensidade das tecnologias sonoras e do contexto cultural do momento. Um desses gêneros, o



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

movimento musical Industrial dá a partida na direção de um modo específico de desenvolvimento do ruído enquanto técnica.

Em nenhum gênero musical como outro, a vontade de produzir mais ruído, mais volume, mais massas sonoras, mais sons estáticos e agressivos funcionou como princípio estético como nos gêneros marcados pelas práticas *noise*. Tal preocupação renderia o próprio termo *noise*, a idéia da produção de uma música de puro ruído.

Embora o termo seja mais frequentemente associado a uma prática que teve início com os artistas japoneses por volta dos anos 90, estas fronteiras não são tão definidas, e uma série de práticas vizinhas partilha, umas em maior, outras em menor grau, das mesmas referências, além da produção de linguagens semelhantes, recebendo outros nomes de gêneros como *power electronics*, *dark ambient*, *power noise*, *extreme electronic music*, etc..., tendo, em muito, o movimento Industrial como uma referência comum e ponto de partida.

No desenvolvimento da pesquisa, seguiremos tais práticas em seu conjunto comum de referências, demandas, técnicas, tecnologias e afins, enfatizando tais semelhanças, partindo das mesmas para acessar o material, ao invés de traçar a fronteira de saída, procurando definir quem faz parte do movimento *noise* e quem não faz. Deste modo, mais do que movimento *noise*, procuraremos seguir uma certa prática de *noise*, que embora seja um de seus elementos principais, é também diferente de ruído, como poderemos explorar melhor posteriormente.

Assim, nosso objetivo principal, é investigar através do estudo das condições que tornaram possível tal prática *noise*, de que modo suas práticas se constituem como singulares frente à estas condições. A pesquisa, que teve seu começo em 2008, ainda se encontra nos seus estágios iniciais, mas tentaremos através deste texto, mapear o cenário envolvido na constituição de um estudo desta ordem.

O que buscaremos focar será o entendimento das características que constituem e orientam a prática *noise*, buscando pensar o que é valorizado, o que está envolvido na geração de uma obra do gênero. Tais características participam de contextos específicos, nos quais tentaremos identificar antecedentes históricos, buscando momentos de continuidade e ruptura com movimentos culturais e artísticos anteriores.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Por condições, consideraremos fatores que se insurjam como indispensáveis ou como facilitadores de aspectos intrínsecos à prática *noise*, sejam eles de ordem técnica, tecnológica, redes discursivas, aspectos culturais ou econômicos. Procuraremos pensar qual o peso específico de cada condição detectada na “possibilitação” do movimento, buscando entender de que modo tais condições se relacionam e promovem desenvolvimentos uma sobre a outra.

Na investigação pelos aspectos tecnológicos, procuraremos entender o impacto das transformações tecnológicas de caráter geral, acompanhando marcos de passagem na linguagem comum à construção dos equipamentos, como as revoluções elétrica, eletrônica e digital. Além disso, tentaremos relacionar os tipos de equipamentos que estão envolvidos com os efeitos técnicos de base possibilitados por tais equipamentos.

Quanto a técnica, indagaremos que tipos de técnicas utilizadas pelo *noise* foram desenvolvidas a partir dos recursos tecnológicos existentes, ou então, por técnicas que apenas encontraram um modo de expressão efetivo após a invenção de um equipamento específico. Contamos ainda como técnica, as sensorialidades desenvolvidas a partir do contato com tais materialidades, nas quais poderemos detectar demandas sensoriais específicas, emergidas no contexto da produção de *noise*. É pela análise destas demandas técnicas que poderemos identificar certos modos específicos de selecionar e tratar materiais sonoros que caracterizam o gênero. Tais sensorialidades não apenas serão pensadas a partir de tecnologias sonoras, mas de quaisquer sensorialidades em geral que possam ser essenciais para a constituição do gênero.

No discurso tentaremos pensar quais os conceitos centrais que orientam e permitem o movimento. Indagaremos pelas questões estéticas, as quais procuraremos relacionar com transformações gerais que marcaram o pensamento e as artes contemporâneas, além da música do séc. XX. É necessário pensar se o *noise* partilha de uma outra concepção de música e musicalidade ou se podemos entendê-la como mais um dos movimentos do processo de transformação da categoria música, na categoria mais abrangente de som.

Sobre as transformações culturais, procuraremos situar, na cultura, o lugar de onde o *noise* pôde emergir, assim como o lugar que posteriormente veio a ocupar. Alguns fatores podem emergir como promotores de condições, como a constituição da



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

música popular do séc. XX e a indústria fonográfica, com enorme ênfase para o movimento punk. Buscaremos compreender os modos pelos quais o *noise* não pode ser compreendido na distinção entre fronteiras de alta cultura e cultura de massa. Tal distinção ainda sobrevive forte, especialmente no meio musical, onde há, quase que integralmente, uma série de oposições rígidas visando à demarcação de gêneros. Procuraremos situar as transformações que o lugar de músico de vanguarda sofreu, especialmente via processos de descentralização, tendo em vista à comparação com as vanguardas musicais do séc. XX.

Sendo uma referência constante na obra de muitos artistas do gênero, procuraremos relacionar as práticas *noise* com a formação de um certo mercado *underground* de consumo por produtos que proporcionem o contato com estimulações extremas, envolvidas na constituição de um imaginário de ilegalidade e violência, semelhante ao ocorrido nos gêneros cinematográficos, pela constituição dos chamados “paracinemas”, através de gêneros como *gore*, *mondo*, *splatter*, etc.

Serão valorizados os pontos de contato e ruptura com outros gêneros, visando situar o *noise* frente a um conjunto de artes, culturas e práticas sonoras contemporâneas que lhe serviram de diálogo ou influência. Inclusos nesta lista: a música erudita contemporânea, em especial a história da música concreta e da música eletrônica acadêmica; as vanguardas estéticas do começo do século passado, em especial ao Futurismo; a literatura libertina; as artes de performance e artes conceituais; a arte sonora; a constituição da música popular no séc. XX; o *free jazz*; o movimento *punk*; e acima de tudo, ao movimento Industrial.

Sobre os fatores econômicos, nossa ênfase se concentrará nas conseqüências do barateamento dos custos para utilização musical, acompanhando o processo de portabilização dos equipamentos e seus efeitos de descentralização para a emergência de novas estéticas estimuladas pela diminuição de peso sobre fatores de legitimação.

Muitas das variáveis estudadas aparecem fortemente identificáveis como efeitos de tais trocas de condições no campo tecnológico, comparecendo como reconfigurações provocadas pelo aparecimento de uma tecnologia específica. Deste modo, um dos focos do trabalho está em acompanhar de que modo tais demandas dependem diretamente de tais condições tecnológicas, ou o quanto são anteriores a estes processos. Procuraremos



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

constatar em que medida a ausência de certas condições tecnológicas, independentemente de haver demandas por uma prática *noise* em uma cultura, inviabilizam o estabelecimento de tal prática.

No centro de tal questão, exemplificando o problema, encontra-se o movimento futurista, cujos princípios pareceriam dar origem a uma música *noise*, mas, ainda assim, o ato futurista não obteve a mesma extensão que o movimento que analisamos aqui. Caberá ao trabalho indagar por tais motivos.

É válido ressaltar que esta separação de condições realizada aqui segue mais a fins didáticos, visando facilitar a compreensão do tipo de pesquisa almejado, e não a recortar dimensões estanques e independentes.

Assim, na mesma medida que busca-se entender o movimento *noise*, tem-se como um dos objetivos principais, do presente trabalho, entender o contexto geral no qual as práticas sonoras sofreram transformações radicais no séc. XX, utilizando o *noise* como uma chave para a compreensão destes processos.

Referências bibliográficas

ATTALI, J. *Noise. The Political Economy of Music*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1985.

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras Escolhidas I*. São Paulo; Brasiliense, 1985.

_____. Sobre Alguns Temas em Baudelaire. In: *Obras Escolhidas III*. Charles Baudelaire: Um Lírico no Auge do Capitalismo. São Paulo, Brasiliense, 1991.

BARRAUD, Henry. *Para compreender as músicas de hoje*. Editora Perspectiva: São Paulo; 1998

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. Remediation. *Understanding New Media*. Cambridge/London, The MIT Press, 1998.

BLACKMAN, L. *Hearing Voices: Embodiment and Experience*. Free Association Books, London, 2001.

CASCONE, K. "The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music", *Computer Music Journal*, vol. 24, no. 4, pp. 12-18, Winter 2000

CHION, M. *Música, media e tecnologia*. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

_____. *La Musique Electroacoustique*, col. Que sais-je, P.U.F., Paris, 1982.

COLLINS, N. *Handmade Electronic Music*. New York, Taylor & Francis Ltd., 2006

CSORDAS, T.J. *Embodiment and Experience: The Existential Ground of Culture and Self*. Cambridge, Cambridge University Press, 1994.

FORD, S. *Wreckers of Civilisation: the story of Coum Transmissions & Throbbing Gristle*. London: Black Dog Publishing, 1999.

GUMBRECHT, H. U.; PFEIFFER, K.L. (eds.). *Materialities of Communication*. Stanford, Stanford University Press, 1994.

GUMBRECHT, H. U. *O Campo Não-Hermenêutico e Adeus à Interpretação*. Cadernos da Pós. Rio de Janeiro: UERJ/IL, número 5, 1995.

_____. *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*. Stanford, Stanford University Press, 2004.

GRIFFITHS, P. *A música moderna: uma história concisa de Debussy a Boulez*. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

GROUT, D. J.e PALISCA, C. *História da música ocidental*. Lisboa: Gradiva, 1988.

HAVELOCK, E. *Preface to Plato*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press. 1963.

HEGARTY, P. *Noise/Music: A History*. London. Continuum International., 2007

HELMHOLTZ, H. *On the sensations of Tone as a Physiological Basis for the Theory of Music*. New York, Dover Publications, Inc, 1954.

HOME, S. *Assalto à cultura*. Rio de Janeiro. Conrad, 1999.

HUBER, D. e RUNSTEIN, R. *Modern Recording Techniques*. Focal Press, Boston, 1997.

KITTLER, F. *Discourse Networks 1880/1900*. Stanford: Stanford University Press, 1990.

_____. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999

MASSIN, J. & MASSIN, B. *História da Música Ocidental*, Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1997



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

McLUHAN, H.M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York, The New American Library, 1964.

_____.; McLuhan, E. *Laws of Media: The New Science*. Toronto: University of Toronto Press, 1988.

MENEZES, F. *Música eletroacústica - história e estéticas*. EDUSP. São Paulo; 1996

NYMAN, M. *Experimental Music: Cage and Beyond*. Second edition, Cambridge: Cambridge University Press, 1999

LEIPP, E. *Acoustique et Musique*. Seuil: Paris, 1984.

LOPEZ, F. *Schizophrenia vs l'objet sonore: soundscapes and artistic freedom*. Publicado apenas online em <http://www.franciscolopez.net/schizo.html>, 1997

SCHAEFER, R. Murray. *A afinação do mundo*. São Paulo, UNESP, 2001.

PEREIRA, V. A.; FELINTO, E. *A vida dos objetos: Um diálogo com o pensamento da materialidade*. Contemporânea – Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA. Vol 3, n.º1. Salvador, 2005.

PEREIRA, V. A. Entendendo os meios: as extensões de McLuhan. In: A. LEMOS e P. CUNHA (coords.), *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre, Sulina, 2003.

_____. *As tecnologias de Comunicação como gramáticas: meio, conteúdo e mensagem na obra de M. McLuhan*. Contracampo – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Niterói, 2004.

_____. *Reflexões sobre as materialidades dos meios: Embodiment, Afetividade e Sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias*. Fronteiras – Estudos Midiáticos, 2006.

PIANA, G. *A filosofia da música*. Bauru: EDUSC, 2001.

ROADS, C. *The Computer Music Tutorial*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1996.

ROEDERER, J. G. *Introdução à Física e Psicofísica da Música*. São Paulo: Edusp, 1988.

RUSSOLO, L. A arte do ruído. In: *Música eletroacústica - história e estéticas*; EDUSP; São Paulo; 1996

SCHAEFFER, P. *Traité des objets musicaux*. Paris: Ed. du Seuil, 1966.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

SOBCHACK, V. The Scene of The Screen. In: *Materialities of Communication*, Eds. Hans Ulrich Gumbrecht and K. Ludwig Pfeiffer, Stanford: Stanford University Press, 1994.

STERNE, J. *The audible past: Cultural origins of sound reproduction*. Durham/Londres, Duke University Press, 2003.

SINGER, B. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: L. CHARNEY e V. SCHWARTZ (orgs.), *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo, Cosac & Naif, 2001.

VALE, V.; JUNO, A. (Org). *RE/Search #6 & #7: Industrial Culture Handbook*. San Francisco, CA: Re/search Publications, 1983.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

HUMANO TAMBÉM NA SEGUNDA VIDA: UMA ANÁLISE DOS AVATARES NO SECOND LIFE ¹

Renata Cristina da SILVA ²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este trabalho traça um panorama dos estudos sobre Cibercultura com enfoque nos mundos virtuais, em especial o Second Life. Uma pequena contextualização histórica e do estado da arte é levantada para, em seguida, chegarmos ao ponto central de nossa discussão: a estética dos avatares.

PALAVRAS-CHAVE: cibercultura; mundos virtuais; Second Life.

Introdução

A interação em mundos virtuais através de avatares torna-se cada vez mais comum com a difusão da Web 2.0 e Internet Banda Larga. Embora possam remeter a ambientes de ilusão e fantasia, esses locais são vistos como novos canais de experiência e realidade, que vão além do entretenimento, e são utilizados para compras *on-line*, envios de mensagens, compartilhamento de fotos e vídeos, negócios, relacionamentos, entre outros fins.

Se, nos últimos séculos, as relações humanas se davam essencialmente a partir do contato físico, ao longo da história dos meios de comunicação essa condição corpórea foi se perdendo. Desde a invenção da escrita até as formas mais complexas de realidade virtual (RV), as possibilidades de interagir com o outro se transformaram.

A escrita representou a primeira tentativa de não-presença. Em seguida, a prensa viabilizou a produção em larga escala de idéias e descrições de mundos reais e imaginários. Já o telefone permitiu o deslocamento da voz e trouxe uma maior aproximação dos interlocutores. A fotografia, o cinema, a televisão e o rádio também contribuíram para desenvolver as potencialidades de “comunicar sem estar frente”. No entanto, somente com o advento da Internet, a realidade virtual tornou-se possível e, com ela, a criação de mundos paralelos amplamente povoados.

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Novas Tecnologias (Mix).

² Mestranda em Novas Tecnologias da Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), bolsista Capes, graduada em Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mail: rezoca@hotmail.com.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Ainda que seja um fenômeno recente, a vida em ambientes virtuais parece ganhar cada vez mais adeptos. O *World of Warcraft*, um mundo *on-line* criado em 2004 pela empresa americana Vivendi, alcançou a marca de 9 milhões de assinantes no ano passado. A China abocanha a maior parcela desses usuários, somando 4,5 milhões, enquanto que 2 milhões estão nos EUA e 1,5 milhões na Europa. Assim como o *Warcraft*, outros espaços semelhantes crescem consideravelmente em todo o mundo, como o *Cyworld*, da Coreia do Sul, com 15 milhões de membros, cerca de 25% da população cadastrada. O *Habbo Hotel*, da Suécia, chega a 5 milhões de membros ativos. Já o *Second Life (SL)* é um dos mais difundidos no ocidente. De acordo com estimativa da Linden Lab, empresa fabricante, há cerca de 9,7 milhões de cadastros. A comunidade brasileira é a terceira maior do mundo, com 800 mil usuários, atrás apenas dos Estados Unidos e Alemanha. Atualmente, o SL ganhou concorrência direta do gigante *Google*, com o lançamento do *Lively*.

Considerando a expressividade dos números, é que nos propomos a investigar as razões que impulsionam inúmeras pessoas a relacionarem-se em ambientes virtuais. Para isso, utilizaremos como fonte de pesquisa o *Second Life*, devido sua grande repercussão no Brasil. Esse é o tema apresentado nesse projeto: motivos dos usuários para interagir no *SL*. Pretendemos examinar o perfil desses residentes do metaverso de dois vértices: um do ponto de vista do avatar, considerando sua representação naquela ilha em que vive. O outro do ângulo do indivíduo por detrás do computador.

Através de uma investigação comparativa desses cenários, esperamos conhecer mais profundamente o processo de formação de múltiplas identidades por meio da Internet. O que impulsiona alguém a interagir em mundos virtuais? Por que não o contato presencial? Por que criar um avatar? Quais as preferências estéticas e de personalidade dos usuários? Como eles pensam a construção da sua representação / simulação naquele ambiente? Há formação de uma nova identidade para o meio? Quais as semelhanças e diferenças físicas e de personalidade do avatar em relação ao indivíduo de carne e osso?

Para tentar responder a essas questões, será necessária uma pesquisa de campo que consistirá em navegação no *SL* e contato com os avatares. Ainda assim, será imprescindível a realização de entrevistas com os usuários, a fim de extrair informações sobre a intenção de se manter uma identidade por meio de um avatar. Um questionário padrão deve ser elaborado para isso. Planejamos também nos apropriar de técnicas de análise do discurso para interpretar as respostas obtidas. Em grande parte, a pesquisa deste projeto tentará fazer um paralelo entre a representação digital e original dos indivíduos.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Nesse sentido, não vamos buscar históricos completos de avatares, nem mesmo pretendemos esgotar todas as reais causas de interação. O que esse estudo pretende é conhecer melhor a relação entre homem e mundos virtuais enquanto construtores de novas realidades.

Contexto

Para que este trabalho seja capaz de dimensionar a conjuntura dos mundos virtuais, é fundamental fazer um levantamento do contexto em que esses cenários estão inseridos. As tecnologias digitais e de comunicação trouxeram à tona um novo padrão comunicativo e de produção, intermediadas pelo computador, dando origem a um fenômeno denominado Cibercultura. E-mails, listas, fóruns, *chats*, *weblogs*, *mmorpg* e *games* são os exemplos mais populares dessas novas formas de interagir com o outro. Em geral, as pesquisas no campo da comunicação estão divididas em sub-temas, entre os quais os mais recorrentes são imaginários tecnoculturais, cibercidades, mobilidade, sociabilidade e subjetividades, jornalismo digital e imersão.

Pesquisadores brasileiros como André Lemos, Marcos Palacios e Wilson Gomes, focados em estudos sobre o ciberespaço, possuem uma obra vasta sobre os impactos das novas tecnologias na sociedade e na cultura contemporâneas, e oferecem um panorama amplo do tema, dando ênfase as cibercidades, jornalismo *on-line* e política na *web*. Um trabalho de referência nesse sentido é o livro “Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea” (2004), de Lemos. O autor é um dos pioneiros a estudar o tema no Brasil, e juntamente com Palacios, criou o Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura, em 1996, com sede na Universidade Federal da Bahia. Desde então, produz investigações dos mais variados assuntos ligados à Internet, abrangendo novos formatos jornalísticos e seus produtos, como TV digital e *e-books*; relações comunicacionais; reconfigurações corporais e comunicacionais, com o tema do *cyborg*; práticas sociais e comunicacionais, entre elas *hackers*, *cyberpunks* e ciberativistas; comércio, como o eletrônico, publicitário, de marketing *on-line* e de gestão da informação; artes eletrônicas, entre elas a *webart*, música eletrônica e a *body art*; práticas discursivas interativas, relacionadas ao hipertexto; além de questões ligadas à cidade e à esfera pública.

Outros pesquisadores no Brasil, como Fabio Duarte e Maria Lucia Becker ainda tratam do tema das cibercidades e cidadania, baseados no conceito de inteligência coletiva de Pierre Lévy, em que o conhecimento está distribuído na sociedade e pode ser mais bem difundido através da Internet.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Também trazendo uma visão macro sobre a cibercultura, a pesquisadora Lúcia Santaella aborda assuntos distintos, articulados com base na sociologia aplicada, semiótica e comunicação. Entre suas pesquisas recentes, estão “Aplicações nos processos de navegação no ciberespaço”, que deu origem aos livros “Navegar no ciberespaço - O perfil cognitivo do leitor imersivo” (2004). Sua obra “Linguagens líquidas na era da mobilidade” (2007) foi embasada no estudo “O paroxismo da auto-referencialidade nos games”.

Outros autores, como Francisco Menezes Martins, Luis Carlos Lopes Pereira e Adriana Amaral, fazem um trabalho que se assemelha aos de André Lemos e Santaella, no sentido de mapear esse novo fenômeno cultural, a Cibercultura, através de suas publicações. Na França, Pierre Lévy, é um dos mais conhecidos estudiosos do ciberespaço, e, em seu livro “Cibercultura” (1999), também tenta responder a indagações originárias na sociedade midiaticizada, questionando-se sobre as implicações dessa nova cultura no campo da educação, do trabalho, da política e dos direitos.

Lévy acredita que as novas formas de conhecimento e de distribuição do mesmo transformam não só as maneiras de manipular a informação, mas também toda a sociedade. Para ele, a cibercultura é sinônimo de toda essa mudança cultural que se refere a hábitos e maneiras desenvolvidas dentro de um ciberespaço. O lado utópico de Lévy pode ser visto quando compara a cibercultura a uma nova forma de universalidade, que simbolizaria um pedaço do projeto do Iluminismo, com a humanidade livre, a unidade da linguagem e o acesso à informação. Para ele, haveria a “universalidade sem a totalidade”, ou seja, uma participação virtual para todos com a possibilidade de diferentes origens e significados.

Juntamente com Lévy, Philippe Quéau está entre os pesquisadores europeus que encaram de forma otimista a existência de uma cultura “ciber” na sociedade atual. Esses pensadores acreditam que, além da Internet auxiliar na constituição de uma inteligência coletiva, na qual todos podem contribuir, visto que o pólo emissor de informação fica descentralizado, ela também favorece a manutenção de relações cada vez menos hierárquicas, criando condições para a formação de comunidades virtuais e, conseqüentemente, de múltiplas identidades.

O americano Howard Rheingold, autor do termo “comunidades virtuais”, antes mesmo da popularização da Internet, no ano de 93, é outra referência para o campo da cibercultura. Sua obra concentra trabalhos sobre novas tecnologias, Internet e mundos digitais. Rheingold enxerga o fenômeno de maneira positiva e acredita que os relacionamentos *on-line* podem nos ajudar a concretizar o sonho de um mundo mais colaborativo.

No campo da sociologia, os europeus Manuel Castells e Dominique Wolton, estudam os impactos das novas tecnologias na atualidade. Sociabilidade na Internet, manutenção de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

identidades despolarizadas, novos comportamentos, potencialidades desenvolvidas a partir da midiatização social são alguns dos assuntos tratados em suas pesquisas. Em “A galáxia da Internet” (2003), Castells realiza uma cronologia dos fatos que marcaram a criação histórica, cultural e política da Internet. O russo Lev Manovich, em “The Language of the New Media” (2001), também traça uma genealogia desse contexto atual.

Já pesquisadores brasileiros, como André Parente, Kátia Maciel, Suzete Venturelli, Denise Siqueira e Nizia Villaça analisam o impacto da cibercultura sob a ótica das produções artísticas. Nesse sentido, os mundos virtuais ganham especial atenção em experiências com instalações, projetos de realidade virtual e desenho gráfico. A maioria dos trabalhos parece convergir para a humanização das tecnologias através da arte.

Diana Domingues, artista interativa e pesquisadora, é uma das pioneiras no ramo e sua pesquisa atual analisa as novas formas de comportamento expandidas pelas tecnologias das interfaces. Em sua obra mais importante, “My Body, My Blood” (1997), apresentada no *8th International Symposium on Electronic Art, Isea 97*, em Chicago, um ambiente sensorializado, no qual os corpos dos visitantes faziam contato com dispositivos eletrônicos, a questão do corpo e da tecnologia começou a ser mais explorada entre os pensadores latino-americanos.

Com teor filosófico, a questão do imaginário cibercultural é vista com atenção especial pelo pesquisador brasileiro Juremir Machado da Silva. Segundo ele, o imaginário ganha uma forma diferenciada de expressão através do virtual, podendo ser tanto estimulado quanto compartilhado. Seus estudos permeiam o pensamento de sociólogos modernos, como Edgar Morin e Michel Maffesoli. Sob um olhar mais pontual, Adriana Amaral e Fátima Régis tratam do imaginário na ficção científica. Érick Felinto também estuda o tema, mas no viés do imaginário religioso na cibercultura. Donna Haraway serve de inspiração para o autor ao trazer a cena o tema do ciborgue e do pós-humano, tão presentes nas ficções.

De uma forma geral, os trabalhos que abordam a cibercultura são marcados pelo intercâmbio entre as mais diversas ciências. Talvez por se tratar de uma cultura global que ainda está em fase de alargamento e sem fronteiras delimitadas. A importância do tema deu origem a Associação Brasileira de Estudos sobre a Cibercultura, conhecida como ABCIBER, no ano de 2006. A intenção do grupo é mobilizar o debate a respeito dos assuntos que permeiam a cibercultura, assim como provocar discussões que envolvam o cenário social-histórico e tecnocultural contemporâneo no alvo de uma reflexão teórica mais criteriosa.

Mundos virtuais



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Inserido no tema cibercultura, está o nosso objeto de estudo: os mundos virtuais. Muito se tem discutido sobre esses novos canais de interatividade e entretenimento. As pesquisas mais recentes ultrapassam o campo da comunicação e aproximam áreas distintas, que vão desde a computação até a filosofia. Ao tratar do assunto, muitos tópicos vêm à tona, como a virtualização, imersão, realidade, participação, espacialidade, identidade, narratividade, cognição, sensorialidade, hipertextualidade e simulação. Contudo, pode-se perceber que há grupos focados em determinados estudos.

Atualmente, muito do que se produz sobre mundos virtuais no Brasil está no contexto das criações artísticas que envolvem sistemas de multi-usuários. Os trabalhos associam a simulação computacional no sentido de reproduzir os sentidos humanos, com o intuito de despertar o interesse do leigo pela tecnologia. Nesse aspecto, muitos projetos de realidade virtual são concebidos por pesquisadores como Tânia Fraga, Maria de Fátima Burgos e Diana Domingues. No entanto, é importante ressaltar que existem trabalhos de RV no campo da engenharia, arquitetura, aviação, informática, entre inúmeros outros.

A pesquisadora Suzete Venturelli é uma das que, no momento, cria e desenvolve mundos virtuais interativos, usando o meio computacional como suporte para seu trabalho. Entre os laboratórios de pesquisa em “arte e realidade virtual”, “imagem e som” e um Museu Virtual para a Arte Computacional, Suzete experimenta uma imensa gama de novas tecnologias. A exemplo disso, podemos citar o mundo “Poéticas Interativas”, feito em parceria com Tânia Fraga e com enfoque nas possibilidades poéticas das páginas na Web, além de um mundo em 3D composto por avatares, em fase de criação.

Ainda nos experimentos de Realidade Virtual (RV) voltados para a comunicação e arte, podemos citar estudiosos como Stelarc, Luiz Velho, Hervé Huitric e Monique Nahas. Embora haja diferenciação nos objetos de estudos dos mesmos, suas linhas se encontram no sentido de aliar o corpo às novas mídias. A questão da obsolescência do corpo entra em destaque quando os mundos virtuais introduzem uma proposta ousada de realizar os sonhos mais variados com o poder do imaginário tecnocultural. Derrick de Kerckhove também faz estudos teóricos sobre a RV, mas não é um artista como os outros citados.

Nos Estados Unidos, uma grande referência nos projetos de mundos virtuais é o Massachusetts Institute of Technology (MIT). Lá, concentram-se pesquisadores importantes para a evolução dos espaços digitais, como Harold Hanham, Philip Khoury e Ann Friedlander, ligados a área de engenharia e mídias eletrônicas. A americana Janet Murray é outra pesquisadora de peso no campo das narrativas interativas e atua no Georgia Institute of



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Technology (GATECH). A Universidade de Stanford também possui o especialista em mundos virtuais, Nick Yee.

Buscando compor uma trajetória dos ambientes mais populares no Brasil, Simone Pereira de Sá, Herom Vargas e Luiz Adolfo de Andrade convergem seus trabalhos nesse sentido. De certa forma, nas pesquisas desses autores, é dado enfoque as características dos novos mundos de *bits* e, em seguida, feita uma comparação com as primeiras comunidades virtuais.

Os temas da imersão e da participação em mundos virtuais são analisados por Arlindo Machado, Giselle Beiguelman, Eugenio Trivinho, Rogério da Costa, Lucia Santaella e Sérgio Bairon. Além disso, alguns pesquisadores desenvolvem o Centro de Investigação em Mídias Digitais (CIMID), que colabora para a divulgação dos produtos na área. Já as redes interativas e de colaboração são vistas por Artur Matuck, Fredric Michael Litto e Massimo di Felice.

Second Life

Popularizado em 2006, o Second Life (SL) é um mundo virtual em que o participante interage *on-line*, através de um avatar, navegando pelo espaço em três dimensões (3D), onde é possível conversar com outros interatores, criar objetos, fazer compras ou exercer uma profissão. É considerado um simulador da vida real ou um MMOSG – Massively Multiplayer Online Social Game (Jogo Multi Jogadores Social em Massa).

Com origem nos Estados Unidos, o SL se tornou objeto de estudo para os pesquisadores do mesmo país e, mais tarde, chamou a atenção do mundo. A Linden Lab, empresa responsável pelo projeto, liderada por Philip Rosedale, iniciou os primeiros esboços do SL em 1999 e só veio a lançá-lo no mercado em 2003. A planta inicial foi feita por uma equipe multidisciplinar e envolveu esforços de designers, programadores, economistas, ex-professores universitários e até militares da reserva.

Desde a sua inauguração, o espaço é fonte de estudo para assuntos diversos, que abrangem desde sociabilidade até inteligência artificial. A exemplo disso, no mês de maio de 2008, o robô Edd Hifeng foi testado por cientistas americanos do Rensselaer Polytechnic Institute, no Estado de Nova York. Apesar de parecer apenas um avatar na forma de robô, Edd é comandado por computador. O foco do experimento é analisar a capacidade de interação de Edd com outros usuários no Second Life, respondendo perguntas e realizando tarefas.

No Brasil, o ambiente também despertou a atenção de estudiosos do metaverso. A Cidade do Conhecimento da Universidade de São Paulo (USP), que elabora, planeja e desenvolve projetos de emancipação digital, entrou para a “segunda vida” em agosto de 2007. Lançou, recentemente, o programa “Gestão de Mídias Audiovisuais” (GeMA), com o objetivo



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

de atuar como laboratório de produção e gestão de projetos, com enfoque na criação no SL. O curso oferece reuniões semanais e oficinas para a criação de projetos sociais e culturais, além de planos de negócios em audiovisual digital. A idéia é que os participantes criem comunidades móveis, ilhas no SL, games e soluções em navegação.

Grupos mais pontuais analisam os aspectos lúdicos do SL, enquanto incentivador de roteiros rizomáticos e cada vez abertos à inventividade dos participantes. Esse é o caso das pesquisas de Alex Primo, Elza Dias, Claudemir Edson Viana, Carlos Pernisa Júnior, Rebeca Martineli de Melo e Ana Barros. Em grande parte, os esforços caminham no sentido de entender as novas formas de linguagem que vêm se afirmando com o uso do computador em ambientes 3D.

A questão da sociabilidade, enquanto produtora de múltiplas identidades, é vista por pesquisadores brasileiros, como Paula Sibilia, Adriano Duarte Rodrigues, Paulo Cunha e Beatriz Bretas, entre outros. Há, ainda, nomes de referência internacional que citam o SL em trabalhos recentes, como é o caso de Stuart Hall. A psicóloga americana Sherry Turkle foca seu trabalho na construção de identidade através dos dispositivos computacionais, embora ela também atue com alguns aspectos sociológicos. Em seu livro *A Vida no Ecrã - A identidade na era da Internet*, a autora baseia-se na entrevista com usuários da web que participam de diferentes experiências com computadores para mapear o fenômeno.

Outros estudiosos como Francisco José Paoliello Pimenta e Camila Wenzel preconizam que o futuro da web está nos mundos imaginários em 3D. Ao invés de uma janela com texto, imagens e sons, a plataforma gráfica semelhante a do SL seria utilizada para navegação na Internet. Esse também é o ponto de vista dos idealizadores do SL, assim como de especialistas nos mundos virtuais. Para Wagner James Au, integrante da Linden Lab, o SL estaria preparando a humanidade para alcançar essa meta. Há exemplos práticos nesse sentido, como é o caso das lojas da Amazon e Adidas em 3D. Contudo, a iniciativa ainda é precoce e dependerá dos esforços de muitos internautas.

Estética dos avatares

Por meio de um *login*, o novo usuário inicia a “segunda vida”. O primeiro lugar de navegação é a *Orientation Island*³. Nesse ambiente, o estreante recebe instruções de como alterar sua aparência, acessando o *Inventário*, uma espécie de sala de configurações pessoais. Estatura, peso, cor da pele, cabelo, traços do rosto e corpo são definidos nessa área e podem ser modificados sempre que o residente desejar.

³ Ilha de Orientação é onde os residentes aprendem os primeiros comandos para navegar no SL.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A interface gráfica em 3D revela riqueza de detalhes, se comparada aos primeiros vídeo-games da década de 70. O tamanho dos lábios, espessura, tonalidade, assim como contorno estão entre algumas das minuciosas alternativas para os participantes. O mesmo vale para cada parte do corpo, desde a sobrançelha, unhas, nariz, até a musculatura das pernas e braços. Se o avatar está gordinho, é só esticar. Se deseja ficar com o corpo forte, “malhado”, é só acrescentar músculos. O processo não oferece grandes dificuldades.

O Second Life convida cada um de nós a efetivamente entrar num segundo nível de consciência sobre nossas vidas reais (a "Real Life"). Ao construir um avatar, cada um de nós se desconstrói e se reconstrói técnica e poeticamente. Surge um novo nível de consciência (MACHADO, 2002, p.10)

É interessante notar como os residentes encaram essa transformação de “recém-chegado” para “configurado” como um ritual indispensável para integrar o metaverso. Embora o avatar possa usar a representação do corpo original, disponibilizada pelo SL, os demais participantes sabem que a figura trata-se de um *Newb* - designação dada ao novo usuário que ainda não tem domínio do meio. Caso permaneça sem retoques na aparência, o iniciante é sempre indagado por outros, como, por exemplo: “por que você ainda está com essa roupa?”, e estimulado a usar os artifícios do SL.

Em geral, os novos interatores vêm com a cor da pele morena escura, calça jeans e blusa roxa, uniforme que os distinguiriam como menos especializados e experientes que os demais, já integrantes de ilhas, comunidades ou tribos. A necessidade de identificar-se com um grupo, de pertencer a uma “cibertribo”, é reforçada pelo comportamento dos usuários. De acordo com Donath (1999), “conhecer a identidade daqueles com quem se comunica é fundamental para entender e avaliar a Interação” (p. 29).

As pernas desses iniciantes também evidenciam a inexperiência, já que vêm flexionadas e tencionam um modo de andar diferente dos demais. Nesse sentido, é importante ressaltar como as técnicas corporais também se fazem presentes nos ambientes virtuais. O “andar encurvado” dos novatos causa incômodo aos interatores veteranos. Muitos deles ensinam aos residentes o comando necessário para “normalizar” os passos. Em outras situações, como shows e festas realizadas no SL, a dança é também fonte de discussões e técnicas. Muitos residentes trocam informações sobre ritmos corporais e ensinam comandos inusitados durante os eventos.

No campo das ciências sociais, Marcel Mauss (1974) foi pioneiro ao propor um estudo das técnicas corporais. Para o antropólogo, elas são essenciais para compreender “como os homens, sociedade por sociedade e de maneira tradicional, sabem servir-se de seus corpos” (p. 211). Em sua análise, descreve especializações corporais distintas, com a enumeração biográfica



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

das mesmas. Partos de cócoras, em pé, deitado; criação e alimentação da criança; postura na adolescência e também técnicas da idade adulta são citadas. Segundo o autor, a transmissão desses usos dos corpos acarreta especificações para o modo de agir do indivíduo por toda a sua existência:

A criança carregada junto da pele de sua mãe durante dois ou três anos tem uma atitude inteiramente diferente face à mãe do que uma criança não carregada; ela tem um contato com a mãe inteiramente diferente das crianças entre nós. Ela pendura-se ao pescoço, aos ombros, escarrancha-se na anca. É uma ginástica notável, essencial para toda a vida. (MAUSS, 1974, p.224).

O modo de andar também é analisado por Mauss em seus estudos. Nesse sentido, os meios de comunicação, em especial o cinema, são capazes de inserir técnicas em diferentes culturas. O autor cita uma passagem pelo hospital em Nova Iorque, em que encontrou semelhanças entre o andar das enfermeiras americanas e mulheres francesas. E concluiu: “De fato, as modas do caminhar americano, graças ao cinema, começavam a chegar até nós” (MAUSS, p. 214).

Mesmo sob o ponto de vista de corpos virtualizados, podemos atentar as observações de Mauss nos ambientes digitais. No caso do SL, é preciso fazer uma ressalva em relação ao corpo. Sabemos, aqui, que o nosso objeto de estudo são avatares, representações de personagens. Não pretende-se, em nenhum momento, encará-los como fiéis retratos do homem natural, capaz de estabelecer relações sensoriais, emocionais e simbólicas. Porém, vale ainda ressaltar que, mesmo em um ambiente 3D, os usos e técnicas do corpo se fazem presentes, afinal há um humano executando comandos por trás da tela.

No que diz respeito a essas características do meio, podemos destacar algumas curiosidades. Os movimentos dos avatares são previamente estabelecidos no jogo, mas é possível também criar algumas gingas e importá-las, da mesma maneira que se faz com roupas e objetos criados fora da interface do SL. Entre eles, podemos citar danças populares que fazem sucesso no Brasil, como o “Créu” e “Dança do Siri”. Na Ilha Búzios, uma das mais freqüentadas no país, muitos avatares executam os movimentos e tentam retratar esses modismos. A criatividade é tamanha, que torna-se difícil acompanhar e adquirir os comandos de tantas tendências. A grande novidade do momento é conseguir a “Postura paparazzi”. Alguns avatares ricos e famosos adotaram a técnica para não serem fotografados e filmados no dia-a-dia. A mão sobre o rosto e a cabeça baixa é típica desse movimento. Além disso, pose para fotos, com caras e bocas, viraram febre entre os residentes.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Para os usuários que se sentem “inacabados” ou necessitam de um retoque no visual, é permitido acessar o inventário ilimitadamente. Para isso, é necessário clicar com o botão direito do mouse sobre o avatar. Na tela, surgirá um *Menu* arredondado com a opção *Aparência*. Se o usuário quiser transformar-se completamente, nada o impedirá, desde que haja domínio das ferramentas. A única limitação é que o residente só pode ajustar traços dentro dos padrões disponibilizados pelo SL. Caso o interesse seja por algum elemento não existente na barra de opções, é necessário criá-lo fora do SL e depois importá-lo.

Como nem todos sabem executar esses comandos, nem são *experts* em artes gráficas, o comércio de membros do corpo é comum na segunda vida. Seios inflados, pernas torneadas, mãos musculosas, abdômen “sarado” figuram entre os anúncios do metaverso. Quer comprar um rostinho de modelo, daqueles de chamar a atenção de toda uma ilha? Então, é só separar cerca de 30 linden dólares e se preparar para a metamorfose. Há, ainda, como encomendar um bumbum arrebitado ou um corpo completo. Isso acontece muito com artistas que querem ganhar projeção entre os internautas. As cantoras Rita Lee e Cláudia Leite são exemplo disso. Contrataram uma agência para desenhar seus personagens. Até o ministro da cultura, Gilberto Gil, cogitou a criação da sua representação virtual.

Embora as possibilidades sejam inúmeras no mundo virtual, a maioria dos avatares adota uma certa padronização. Essa foi a conclusão da pesquisa “Just Like Me, but Better” (“igualzinho a mim, só que melhor”), das professoras Suely Fragoso e Nísia Rosário, após entrevista com 61 avatares de 19 nacionalidades.

“São todos muito simétricos, com boa proporção. O padrão de beleza é essencialmente caucasiano: a imensa maioria dos avatares são altos, de pele clara, cabelos lisos, corpos longilíneos. Embora esse seja um padrão relativo a um tipo étnico bem definido, atravessa todas as culturas, aparece em avatares do mundo todo.” (FRAGOSO, 2008, Folha Online. Acesso em 06/08/08).

Muitos deles aparentam ser jovens, com idade média entre 20 e 30 anos. Em geral, eles são magros, bonitos e andam com roupas da moda. Aqueles que ousam sair do “molde” ganham status de “aberrações” ou de “personalidades” e transformam-se em figuras conhecidas internacionalmente. A grávida alemã Armiti e a brasileira *Mini Kidd* (uma criança) são exemplos disso. A futura mamãe participou de seções de fotos em todo mundo, enquanto a menina conquistou muitos amigos no game, inclusive os próprios pais, já que foi adotada por um casal de residentes. Há, ainda, tentativas de transcendência, de representar hipercorpos, dotados de qualidades inumanas, como asas e luz própria.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Apesar das inúmeras concepções, a admiração é evidente pelos avatares mais humanos. A animalização dos seres, o uso de artifícios mecânicos, como cadeiras de andar ou garras, causam estranhamento e repulsa em diversos residentes, que questionam a necessidade do uso de certos artifícios. Prova dessa evidência também está na opção da maioria dos usuários por corpos “normais”. Essas criaturas híbridas poderiam ser comparadas à figura do ciborgue, que sempre causou medo e temor no imaginário dos homens. *Frankenstein*, O Incrível *Hulk* e tantas outras aberrações geram sensações negativas, em decorrência do desconhecido. Donna Haraway, em *Manifesto Ciborgue*, define esses seres: “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (2000, p.40).

O conceito é expandido por André Lemos na abordagem: “o primeiro homem, que de uma pedra faz uma arma e um instrumento, é o mais antigo ancestral dos ciborgues” (2004, p.165). O autor sugere que os meios de comunicação de massa estimulem a formação dos indivíduos como “ciborgues interpretativos”. E o pavor pelos mesmos é descrito por Tomaz Tadeu da Silva: “A idéia do ciborgue, a realidade do ciborgue, tal como a possibilidade da clonagem, é aterrorizante, não porque coloca em dúvida a origem divina do humano, mas porque coloca em xeque a originalidade do humano. Fim do privilégio” (2000, p. 16).

Referências bibliográficas

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003.

DONATH, Judith S. *Identity and Deception in the Virtual Community*. In: KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.

FRAGOSO, Suely. *Just Like Me, but Better*. Folha Online. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u430366.shtml>. Acesso em 06/08/08.

HARAWAY, Donna. *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX*. Em: *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autentica, 2000.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2a ed., 2004.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

_____. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

MACHADO, Arlindo. *Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento*. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2006.

Manovich, Levy. *The Language of New Media*. Cambridge, MA, MIT Press, 2001.

MAUSS, M. *Sociologia e antropologia*. São Paulo, EPU/EDUSP, 1974. 2v.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no Ciberespaço. O Perfil Cognitivo do Leitor Imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Linguagens Líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A IMPRENSA E AS COPAS DO MUNDO DE FUTEBOL NO MERCOSUL¹

Alvaro Vicente do CABO²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo primordial analisar a realização do evento “Copa do Mundo” nos três países que foram sede dentro do Cone Sul: Uruguai (1930), Brasil (1950) e Argentina (1978) a partir do discurso da Imprensa local. O desenvolvimento das pesquisas tem a função de investigar a importância atribuída pelos jornalistas dos periódicos escolhidos nos referidos países e as possíveis representações sociais geradas ou fortalecidas durante a realização do evento na conjuntura histórica em que estas Nações organizaram a principal competição esportiva contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: Copas do Mundo; Imprensa; Representação Social; Nação.

Introdução

O futebol é certamente o esporte mais popular do mundo. Em alguns países, como o Brasil, serve inclusive como um importante elemento de formação da identidade nacional, inserindo-se no processo de legitimação cultural do nosso povo, sendo fator de influência nos domínios econômico, social, político e até mesmo jurídico do nosso país.

Desde uma convocação da seleção nacional para um simples amistoso com a China, passando pela discussão do regulamento dos campeonatos regionais e nacionais, ou relacionado a assuntos mais complexos como a C.P.I. da NIKE³ e o recente Estatuto do Torcedor, a paixão emanada pelo nobre esporte faz com que pesquisar futebol não seja apenas um agradável passatempo, constituindo-se em uma atividade fundamental para a compreensão da atual sociedade brasileira e até mesmo da nossa História Contemporânea.

Dentro do cenário esportivo internacional, os Jogos Olímpicos Modernos e as Copas do Mundo de futebol são os eventos que mobilizam o maior número de pessoas no mundo, isto acontece, sobretudo, devido à cobertura dos meios de comunicação. Os torneios mundiais de futebol, apesar de só terem iniciado 34 anos após as Olimpíadas de

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo temático: Representações e Sociabilidade.

² Alvaro Vicente do Cabo. alvarodocabo@yahoo.com.br.

³ Sobre o referido assunto ver: REBELO Aldo, TORRES Silvio. CBF/NIKE. São Paulo: Casa Amarela, 2001.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

1896, atualmente tem maior público tanto nos estádios, quanto nas transmissões pela televisão.

O papel da Imprensa como definidor da situação e mediador da espetacularização dos eventos esportivos durante os torneios vem sendo cada vez mais estudado pelos pesquisadores das áreas humanas e é fundamental para compreendermos como competições esportivas entre Nações, principalmente os Jogos Olímpicos e as Copas do Mundo tornaram-se espetáculos indiscutivelmente globalizados e universais.

O objetivo principal do meu trabalho é investigar o discurso da Imprensa nos países que foram sede de Copas do Mundo dentro do Mercosul, a fim de perceber se existiam mecanismos de valorização da importância da realização das Copas e de fortalecimento de representações simbólicas nacionais durante os eventos.

Assim sendo, estou efetivando um trabalho sobre as três Copas do Mundo (Uruguai – 1930, Brasil – 1950, Argentina – 1978), utilizando as matérias jornalísticas divulgadas durante a realização dos torneios nos três países.

I - As Copas do Mundo como objeto de estudo no âmbito da Comunicação.

A partir de uma pesquisa sobre a Copa do Mundo de 1950, realizada no Brasil, para a minha monografia de final de bacharelado em História, minha primeira graduação, foi possível constatar a importância dada pela imprensa da época à realização de um torneio perfeito, que pudesse demonstrar internacionalmente a capacidade de organização e empreendimento do povo brasileiro.

A construção do Maracanã, maior estádio do mundo, insere-se plenamente neste discurso de legitimação das possibilidades nacionais, num momento histórico de reestruturação do cenário político internacional. O Brasil teve a incumbência de realizar o primeiro campeonato mundial após a segunda guerra mundial, e nossas autoridades buscaram fazê-lo da maneira mais grandiosa possível.

Aprofundando as leituras sobre Copas do Mundo, é possível identificar que a realização destes torneios envolve intensamente tanto o povo quanto as autoridades governamentais, e de alguma forma são mobilizados como elementos de representação simbólica das próprias nações durante a realização do torneio.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Além disso, o evento consolidou-se, ao longo do século XX, em importante palco de congregação internacional, fazendo parte do calendário de atividades mundiais, e atraindo a atenção de praticamente todos os países do mundo. É importante ressaltar que atualmente a FIFA tem inclusive mais países filiados que a própria ONU, com 207⁴ associados, e serve de importante esfera de legitimação internacional, inclusive para países que postulam ingressar nas Nações Unidas.

É interessante constatar que na data de sua fundação oficial, 21 de maio de 1904, a entidade que controla o futebol mundial possuía apenas 7 sócios (Bélgica, Dinamarca, Espanha, França, Holanda, Suécia e Suíça), e em pouco mais de 100 anos constituiu-se em uma instituição indiscutivelmente global.

Isto posto, meu interesse acadêmico é poder efetivar um estudo concreto da importância histórica dos torneios mundiais de futebol para os países-sede a partir das representações sociais geradas no discurso da Imprensa durante os eventos e sua possível relação com a dinâmica internacional de poder em determinadas conjunturas específicas.

No âmbito das relações internacionais, é incontestável que as Copas do Mundo, realizadas a cada 4 anos, são eventos que já fazem parte de um período estrutural, cujas conjunturas específicas determinam o país que realizará o evento segundo interesses que na maior parte das vezes ultrapassam o domínio esportivo, sendo influenciados diretamente por questões econômicas, políticas e até mesmo geopolíticas.

A realização de torneios como nos E.U.A. (1994), país onde o futebol é um esporte secundário, na Ásia (2002), em uma Copa que teve o Japão e a Coreia do Sul como sedes, e a escolha da África do Sul para sediar o evento em 2010, demonstram claramente a vinculação dos torneios com interesses econômicos e geopolíticos. O principal objetivo da FIFA é expandir ainda mais a prática do futebol em todo planeta, reiterando definitivamente sua posição de esporte mais globalizado.

É fundamental destacar também a importância da organização dos campeonatos mundiais para as cidades que são escolhidas como sedes, pois a escolha dos locais das partidas enseja importantes investimentos econômicos nos espaços urbanos, no âmbito da infra-estrutura local, da modernização dos estádios, rede de telecomunicações, etc.

⁴ Dado retirado no site oficial da FIFA www.fifa.com. 20/07/2008.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Sediar jogos em uma Copa do Mundo gera também uma visibilidade internacional enorme para qualquer cidade, além de contribuir para aumentar o fluxo turístico durante e após a realização dos eventos.

Buscar perceber a carga simbólica atribuída no discurso da Imprensa dos países-sede e as representações sociais estabelecidas pelos jornalistas que cobrem os eventos escolhidos são os principais desafios do presente trabalho.

II – A contextualização histórica das Copas do Mercosul.

Assim sendo, desejo trabalhar em minha pesquisa com três Copas do Mundo realizadas em países latino-americanos do Cone Sul. Vale lembrar que:

Analisar espetáculos esportivos globais é uma maneira de rever a contribuição do esporte internacional para o processo geral de globalização e para processos e iniciativas de inclusão e exclusão global. (TOMLINSON e YOUNG, 2006, p. 1).

Além do torneio de 1950 (Brasil), serão analisados o primeiro campeonato mundial de futebol realizado no Uruguai (1930) e a Copa da Argentina (1978), pois é possível perceber que os referidos eventos estão diretamente relacionados com conjunturas específicas na dinâmica das relações internacionais, mas precisamente o período Entre-Guerras (Uruguai), pós 2ª Guerra (Brasil), e a conturbada década de 70 (Argentina), onde os países do Cone Sul eram governados por ditaduras militares.

Entretanto, é importante ressaltar que apesar da contextualização histórica que será feita com objetivo de situar a conjuntura mundial em que foi realizada cada uma das Copas do Mundo pesquisadas, o principal foco da pesquisa que se constitui efetivamente no objeto de estudo é o discurso da Imprensa dos países-sede durante a realização do evento.

A partir de uma análise criteriosa das representações sociais geradas pelos meios de comunicação escolhidos e a importância atribuída pelos jornalistas à realização dos torneios em seus países, pretendo perceber como a mídia impressa contribui para a construção de uma imagem da Copa do Mundo a partir das suas reportagens e crônicas durante o evento.

Assim sendo, o objeto de estudo é o discurso da Imprensa durante a realização das Copas do Mundo mencionadas, buscando interpretar a importância simbólica



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

atribuída à realização do evento e com relação a algumas partidas disputadas, pelos jornalistas dos países-sede, bem como as possíveis representações sociais geradas pelas matérias dos jornais escolhidos.

Buscarei ter como eixo de ligação a valorização do evento “Copa do Mundo de futebol” e a importância que adquire na formação de uma imagem positiva no exterior para os países-sede. Cinco nações latino-americanas (Uruguai, Brasil, Chile, México e Argentina), em momentos históricos distintos, lutaram para ter o direito de realizar um torneio de futebol. Apesar dos imensos custos, visto que o retorno dos investimentos não era tão grande quanto nos dias de hoje, construíram estádios imensos e fizeram todos os esforços para realizarem espetáculos inquestionáveis.

A organização do primeiro campeonato de futebol em território uruguaio, em 1930, representava a consagração da sua força no esporte bretão, visto que o Uruguai havia sido bi-campeão olímpico em 1924 e 1928. A então “Suíça da América do Sul” teve a honra de sediar o primeiro torneio do esporte mais popular do mundo.

Outrossim, ele seria realizado no ano do centenário da organização constitucional do país, e a festa do mundial, consolidada principalmente com a vitória uruguaia, foi o principal elemento de celebração da nação.

El país se recogía sobre si mismo, en la infatuación de sus cien años (no tan apacibles, no tan continuos) de vida constitucional; y el fútbol habría de poner - a distancia, hoy puede decirse sin demasiada irreverencia - el sello más memorable a tal conmemoración. MARTINEZ MORENO, 1970, p. 293)

A segunda Guerra Mundial interrompe os torneios de futebol, que desde o primeiro campeonato passaram a se realizar sistematicamente a cada quatro anos. Após o conflito armado, com o início do processo de reestruturação do cenário político mundial, intensifica-se em todo o planeta a organização de eventos globais, tanto esportivos quanto culturais.

Ao Brasil é dada a grande responsabilidade de sediar a IV Copa do Mundo, a primeira do período pós-segunda guerra. As autoridades brasileiras entenderam que era um momento de promoverem uma imagem grandiosa do país no exterior e se esforçaram para construir o maior estádio do mundo, e promovendo um campeonato impecável.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O “Colosso do Maracanã”, que fora erguido sob o terreno da antiga pista hípica do Derby Club, terá uma conotação simbólica fundamental dentro da formação deste discurso de grandiosidade da nação, pois o término das obras em menos de dois anos⁵ teria demonstrado, segundo as autoridades governamentais, a capacidade empreendedora do povo brasileiro para todos os países que duvidavam do potencial nacional.

Segundo importantes personalidades, políticos e jornalistas como Mario Filho, nem mesmo a trágica derrota para o Uruguai, na final, teria maculado a imagem do povo brasileiro no exterior, que além de ter se comportado com extrema civilidade diante do revés, tinha construído o Maracanã e organizado o principal Campeonato Mundial de futebol até aquela data.

Em uma crônica intitulada “O Brasil ganhou mais com a derrota” escrita logo após a fatídica partida, Mario filho afirma:

O Brasil já conquistara a admiração do mundo pelo estádio que construíra, uma prova da capacidade de realização do brasileiro,. Depois das grandes exibições do *scratch* brasileiro, os críticos estrangeiros olharam o maior estádio do mundo como um monumento digno do melhor futebol do mundo. Faltava apenas para a consagração definitiva a prova da derrota. (JORNAL DOS SPORTS, 19 de julho de 1950, p. 5)

A Copa do México tem uma importância enorme, pois, além de estar completamente inserida na década do auge da Guerra Fria e da rivalidade bipolar, é certamente um divisor de águas nos torneios mundiais de futebol, até porque o Brasil, como legítimo vencedor do torneio, recebeu em definitivo o troféu Jules Rimet, criado pelo terceiro presidente da FIFA e principal articulador do I Campeonato Mundial de futebol realizado no Uruguai (1930).

O México sediou também os Jogos Olímpicos de 1968. O esforço para a realização adequada de ambos os eventos foi enorme, durando mais de meia década e exigindo altos investimentos.

Os mexicanos trabalharam bastante, a partir de Tóquio, em 1964, com vistas aos Jogos Olímpicos e, naturalmente ao Mundial. Realizaram os

⁵ A pedra fundamental do Estádio do Maracanã foi lançada no dia 2 de agosto de 1948 e sua pomposa inauguração deu-se a 16 de junho de 1950, uma semana antes do início da Copa. Sobre o assunto ver: MOURA Gisella de Araújo. O rio corre para o Maracanã- Rio de Janeiro: Editora Fundação Getúlio Vargas, 1998.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

dois com perfeição. Construíram o magistral estádio Asteca para 107.247 espectadores, bem testado na época do certame olímpico. (DUARTE, 1987, p.183)

O torneio realizado oito anos mais tarde na Argentina ficou notoriamente conhecido pela tentativa de apropriação política do futebol no regime ditatorial da junta militar presidida pelo general Jorge Rafael Videla, que esforçou-se na organização de um campeonato modelar e buscou associar a imagem da nação argentina à força e garra do selecionado albi-celeste que se tornaria campeão.

A Junta declarara orgulhosamente que a competição mostrou que as partidas não foram disputadas apenas com 11 jogadores em campo, mas com 25 milhões de argentinos. A Argentina teria vencido pacificamente a subversão. Um novo país teria nascido. (ARCHETTI in TOMLINSON e YOUNG, 2006, p. 137)

Todavia, a clara utilização do futebol como propaganda do regime político, bem como o próprio título conquistado em circunstâncias questionáveis por grandes craques como Ardiles, Bertoni, Fillol, Passarella, o artilheiro Mario Kempes, entre outros, marcaram negativamente a imagem do torneio. Sobretudo no Brasil, devido à inesperada goleada de 6x0, aplicada na boa seleção peruana que classificou a Argentina para a final, eliminando a seleção canarinho, a Copa de 1978 é lembrada como o torneio das ditaduras militares, onde os donos da casa teriam sido favorecidos pela força do seu regime.

É importante destacar que muitos argentinos, apesar da inquestionável qualidade técnica da sua seleção, também criticam um comportamento supostamente passivo da população durante a Copa, pois é impossível esquecer que a apenas 1 quilômetro do Estádio Monumental de Nunez encontra-se até hoje a ESMA, maior centro de tortura e detenção da ditadura militar. Eles preferem analisar o referido torneio apenas como um reflexo da situação política vivida pelos países do Cone Sul durante a década de 1970, nos chamados “anos de chumbo”, independentemente da legítima paixão que o povo argentino tem pelo futebol.

Tendo em vista estas considerações preliminares, esta pesquisa tem por objetivo analisar a realização das Copas do Mundo nos 3 países do Cone Sul (Argentina, Brasil e Uruguai) a partir do discurso da Imprensa enfocando as representações sociais geradas além da importância política do evento para as conjunturas políticas específicas no



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

âmbito das relações internacionais, sem olvidar as particularidades dos torneios realizados, nem a incontestável paixão pelo futebol da qual comungam argentinos, brasileiros e uruguaios.

É importante destacar que uma análise criteriosa do discurso da Imprensa durante a realização das três Copas do Mundo escolhidas será fundamental para a nossa investigação. Não se trata de analisar apenas as visões dos três países durante os torneios, mas também a tentativa de construção de um discurso nacional com a visão externa sobre os fatos ocorridos durante o torneio, a fim de se estabelecer uma interpretação mais complexa da situação fática.

Assim sendo, acredito que as pesquisas em andamento sobre essas três Copas (1930,1950,1978), possibilitará avaliar mais profundamente a importância da realização desses eventos, e poderá ajudar a contribuir para a compreensão sobre o valor do futebol no que tange a questão da identidade cultural dessas três nações sul-americanas

III - Nação, Esporte e representações Sociais – “Apontamentos teóricos preliminares”

O processo de industrialização teria criado contextos de interdependência no agir humano onde um comportamento de fidelidade do povo tornou-se imprescindível para o desenvolvimento das entidades que nasciam, ou seja os Estados nacionais. Obviamente esses Estados precisam de instrumentos que propaguem para os cidadãos este sentimento de uniformidade.

Entendo que desde o século passado os esportes modernos, sobretudo o futebol, servem como elemento de legitimação nacional e de formação da identidade coletiva em muitos países. Uma das principais teses que incorporam esta idéia, e que embasou teoricamente a minha dissertação monográfica, está contida na coletânea de artigos do livro de Norbert Elias e Eric Dunning “Quest for excitement. Sport and Leisure in the Civilizing process”. No capítulo “The dynamic of modern sports”. Dunning demonstra a importância social dos esportes a partir do processo de industrialização, com a introdução da necessidade do êxito:

Na estrutura moderna de interdependências sociais, está inerente a demanda do esporte inter-regional e representativo. Esta demanda não se apresentou nas sociedades pré-industrializadas devido à falta de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

unificação nacional e aos meios de transporte e comunicação. (ELIAS e DUNNING, 1986, p. 264)

Outrossim, o autor identifica três outros fatores que têm contribuído para o aumento da importância social do esporte:

- 1- O fato do esporte ser uma das principais fontes de emoções agradáveis nas sociedades modernas.
- 2- Alguns esportes terem se convertido em um dos principais meios de identificação coletiva.
- 3- O esporte transformando-se em ideal que justifica a vida de muitas pessoas.

Faz-se mister ressaltar que o próprio conceito de Nação que utilizo está diretamente vinculado ao domínio político e a concepção de Eric J. Hobsbawn. O autor explica em sua obra “Nações e Nacionalismos” que a origem do próprio termo só pode ser analisada a partir do advento das Revoluções industrial e francesa, ou seja, a dupla revolução, mas sobretudo segundo as definições elencadas durante a Era das Revoluções, a partir de 1830. Sua definição de Nação transcrita da referida obra é muito elucidativa:

por essa razão as nações são, do meu ponto de vista, fenômenos duais, construídos essencialmente pelo alto, mas que no entanto não podem ser compreendidas sem ser analisadas de baixo, ou seja, em termos das suposições, esperanças, necessidades, aspirações e interesses das pessoas comuns, as que não são necessariamente nacionais e menos ainda nacionalistas” (HOBSBAWN, 1990, p. 19-20)

Na esfera de análise do Jornalismo esportivo, as pesquisas de Ronaldo Helal, Hugo Lovisolo, Antônio Jorge Soares, César Gordon, entre outros são referências imprescindíveis para auxiliar a estabelecer uma linha de análise adequada das fontes e balizar as conclusões estabelecidas. As obras dos referidos autores como por exemplo a coletânea de artigos “A invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria” (HELAL, SOARES e LOVISOLO, 2001) são fundamentais dentro da minha pesquisa e no âmbito dos estudos sobre jornalismo esportivo no Brasil atualmente.

No âmbito específico da Comunicação Social, a fim de adequar minha base histórica a um trabalho qualitativo em uma das linhas do programa, pretendo trabalhar metodologicamente com o modelo de pesquisa dos autores Ronaldo Helal e Hugo Lovisolo, ambos pertencentes ao corpo docente do PPGCOM, e que são referências na



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

área de estudos acerca do discurso do jornalismo esportivo em diferentes países da América do Sul, notoriamente no Brasil e Argentina.

Isto posto, o método de análise das fontes jornalísticas coletadas, bem como a investigação do discurso das imprensas de cada país deverá seguir a orientação acadêmica dos dois professores que estão relacionados, pois pretendo balizar metodologicamente o presente trabalho a partir de um método específico do campo da Comunicação Social que valorize a interpretação do discurso da Imprensa e as suas conseqüentes representações sociais.

Assim sendo, apesar de trabalhar metodologicamente também com uma linha de pesquisa histórica comparativa, pretendo desenvolver na dissertação uma aproximação direta e prioritária com a análise das fontes direcionadas para a área da Comunicação Social, inserindo a presente pesquisa em um trabalho que esteja adequado na linha Cultura de Massa e Representações Sociais e continuando uma tradição dentro do programa de utilização do Jornalismo Esportivo como objeto de estudo.

No que concerne às representações sociais geradas pelo futebol gostaria de acrescentar três obras que estou utilizando bastante e que são importantes dentro do meu quadro teórico também: *A Dança dos Deuses: Futebol, Sociedade e Cultura* (2007) do historiador da USP Hilário Franco Júnior que aborda diversos temas sobre o esporte e tenta estabelecer o futebol com uma metáfora do mundo contemporâneo, *National Identity and global sports events: culture, politics and Spetacle in the Olympics and the football World Cup* (2006), organizada por Cristopher Young e Alan Tomlinson que busca analisar a relação entre grandes eventos esportivos e identidade nacional em diversos momentos históricos, inclusive na Copa do Mundo de 1978, em artigo escrito pelo argentino Eduardo Archetti.

O terceiro livro é *Nações em campo: Copa do Mundo e identidade nacional* organizado por Edison Gastaldo e Simone Lahud Guedes, cujos artigos possibilitam a formação de uma visão abrangente sobre a conexão entre acirramento da identidade nacional, espetacularização do futebol e o papel da imprensa esportiva na chamada definição da situação no esporte durante a realização dos torneios mundiais de futebol em sua primeira parte e a percepção do olhar do outro na esfera futebolística em artigos



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

comparando o futebol brasileiro e argentino de Simone Lahud Guedes, Pablo Alabarces e Ronaldo Helal. (GASTALDO e GUEDES, 2006)

Ademais é importante reiterar que a avaliação sobre o discurso da imprensa durante o período da realização dos torneios é a base do meu trabalho, e que a leitura dos cronistas esportivos: Nelson Rodrigues, Mario Filho, Armando Nogueira entre outros, são instrumentos importantes dentro do quadro teórico proposto

Outrossim é necessário destacar também que a utilização de obras referentes as Relações Internacionais também serão importantes dentro do projeto, pois possibilitam a contextualização histórica da realização das Copas do Mundo, inserindo o torneio em diferentes conjunturas da esfera internacional do poder.

Esse jogo simples e elegante, não perturbado por regras e/ou equipamentos complexos e que podia ser praticado em qualquer espaço aberto mais ou menos plano do tamanho exigido, abriu caminho no mundo inteiramente por seus próprios méritos e com o estabelecimento da Copa do Mundo em 1930 (conquistada pelo Uruguai), tornou-se genuinamente universal. (HOBSBAWN, 1995, p.197)

Referências bibliográficas

AGOSTINHO, Gilberto. *Vencer ou morrer: futebol, geopolítica e identidade nacional*. Rio de Janeiro: FAPERJ/MAUAD, 2002.

ALABARCES, Pablo. *Fútbol y pátria: el fútbol y las narrativas de la nación en la Argentina*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2002.

ALABARCES, Pablo (org). *Futbologías: fútbol, identidad y violência em la América Latina*. Buenos Aires: CLACSO, 2003.

ARCHETTI, Eduardo P. *Masculinidades: fútbol, tango y pólo en la Argentina*. Buenos Aires: Antropofagia, 2003.

ASSAF, Roberto e Napoleão, Antônio Carlos. *Seleção Brasileira 90 anos, 1914- 2004*. Rio de Janeiro, Mauad, 2004.

AQUINO, Ruben Santos Leão de . *Futebol, Uma paixão nacional*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed) 2002.

BUERO, Enrique. *Negociaciones Intenacionales*. Bruxelas, 1932.

CABO, Alvaro Vicente. “Copa do Mundo de 1950: Brasil X Uruguai – uma análise comparada do discurso da imprensa”. In MELO, Victor Andrade (org). *Historia Comparada do Esporte*. Rio de Janeiro: Shape, 2007.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

- CARRIL, Juan Antonio Capelan. *Nueve decadas de gloria*. Montevidéo: Asociacion Uruguaya de Futbol, 1990.
- DA MATTA, Roberto e outros. *Universo do Futebol: Esporte e Sociedade Brasileira*. Rio de Janeiro: Pinakotheke, 1982.
- DRUMMOND, Maurício. *Nações em jogo: esporte e propaganda política em Vargas e Perón*. Rio de Janeiro: Apicuri, 2008.
- DUARTE, Orlando. *Todas as Copas do Mundo*. São Paulo; Makron Books; 1987.
- ELIAS, Norbert e DUNNING, Eric. *Quest for excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Oxford. Basil Blackwell Publisher, 1986.
- FALCON, Francisco José. *A História da Cultura*. Rio de Janeiro; PUC, 1991.
- FRANCO JÚNIOR, Hilário. *A Dança dos deuses: futebol, sociedade e cultura*. São Paulo: Companhia das letras, 2007.
- GASTALDO, Edison Luis e GUEDES, Simoni Lahud (org) – *Nações em campo: Copa do Mundo e identidade nacional*. Niterói: Intertexto, 2006.
- FILHO, Mario – *Jornal dos Sports* – julho 1950.
- GALEANO, Eduardo. *Futebol ao sol e sombra*. Porto Alegre: L&PM, 1995
- HELAL, Ronaldo. “‘Jogo Bonito’ y Fútbol Criollo: La relación futbolísticas Brasil-Argentina en los medios de comunicación”. In GRIMNSON, Alejandro (Org.). *Pasiones Nacionales: política y cultura en Brasil y Argentina*. Buenos Aires, Edhasa, 2007.
- HELAL, Ronaldo, SOARES, Antônio Jorge e LOVISOLO, Hugo. *A invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria*. Rio de Janeiro: Mauad, 2001.
- HELAL, Ronaldo e SOARES, Antonio. “O Declínio da Pátria de Chuteiras: imprensa, futebol e identidade nacional na Copa do Mundo de 2002”. In PEREIRA, Miguel, GOMES, Renato e FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain (orgs). *Comunicação, Representação e Práticas Sociais*. Rio de Janeiro, Editora PUC-Rio e Idéias & Letras, 2004.
- HELAL, Ronaldo e GORDON, Cesar. “A Crise do Futebol Brasileiro: perspectivas para o século XXI. In *Eco-Pós – Publicação da Pós-Graduação em Comunicação e Cultura*, vol. 5, número 1, UFRJ, 2002.
- HOBSBAWN, Eric. *A Era dos Extremos. O breve século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

HOBSBAWN, Eric J – Nações e Nacionalismos desde 1780: programa, mito e realidade . Rio de Janeiro: Paz e Terra,1990.

LLONTO, Pablo. *La Verguenza de todos: el dedo em la llaga del Mundial de 78*. Buenos Aires: Asoc Madres del Plaza de Mayo, 2005.

LOPES, José Sergio Leite. A vitória do futebol que incorporou a pelada. In *Revista da USP: Dossiê Futebol*. São Paulo; USP, 1994.

LYRA FILHO, João. *Introdução a Sociologia dos desportos*. Rio de janeiro: Bloch Editores, 1974

MARTINEZ MORENO, Carlos. “*El mundial del 30*” in *100 años de Fútbol*. Montevideo: Editores Reunidos, 1970.

MARQUEZ, José Carlos (org) *Comunicação e esporte: diálogos possíveis*. São Paulo: Artcolor, 2007.

MORAES NETO, Geneton. *Dossiê 50*. Editora Objetiva; Rio de Janeiro, 2000.

MORALES, Franklin. *MARACANÁ, Los laberintos del caracter*.Montevideo: Ediciones Santillana, 2005.

MOURA Gisella de Araújo. *O rio corre para o Maracanã*. Rio de Janeiro: Editora Fundação Getúlio Vargas , 1998.

PERDIGÃO, Paulo. *Anatomia de uma derrota: 16 de julho de 1950. Brasil x Uruguai*. Porto Alegre: L&PM , 1986.

RENOUVIN, Pierre; DUROSELLE, Jean Baptiste. *Introdução a História das Relações Internacionais*. São Paulo , Difel, 1967.

REBELO Aldo e TORRES Silvio. *C.B.F / NIKE* – São Paulo: Casa Amarela , 2001.

RIMET, Jules. *FÚTBOL. La Copa del Mundo*. Barcelona: Editorial Juventud, 1955.

TOMLINSON Alan, YOUNG Cristopher org. *National identity and global sports events: culture, politics, and Spetacle in the Olympics and the football world cup*. New York: SUNY, 2006.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A MODA NA MÍDIA E A MODA NA DANÇA: UM ESTUDO SOBRE A COMUNICAÇÃO DA INDUMENTÁRIA¹

Ana Carolina Jobim RODRIGUES²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este trabalho estuda um diálogo entre a comunicação da moda na mídia impressa e a comunicação da moda presente na dança cênica. O propósito dessa comparação veio após a constatação de que a moda na mídia faz uso de elementos cênicos, sendo possível compará-la à linguagem da dança. O projeto estabelecerá uma comparação entre esses discursos na mídia e na dança, procurando aproximações ou afastamentos, a partir da análise de uma companhia de dança e de uma revista de moda contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: moda; comunicação; dança.

Introdução

Este trabalho estudará um diálogo entre a comunicação da moda na mídia impressa e a comunicação da moda presente na dança cênica. O propósito dessa comparação veio após a constatação de que a moda na mídia faz uso de elementos cênicos, sendo possível compará-la à linguagem da dança. Mostra-se também importante estudar o outro lado, ou seja, como a moda se comunica em um ambiente cênico como o da dança. O projeto estabelecerá uma comparação entre esses discursos na mídia e na dança, procurando aproximações ou afastamentos, a partir da análise de uma companhia de dança e de uma revista de moda contemporânea.

Para isso, é importante estudar a moda como fenômeno complexo, possuidora de funções simbólicas e significativas articuladas em sistemas de comunicação, um código que comunica sobre cada época. Tanto a moda apresentada na mídia, quanto a usada como figurino na Dança, representam uma época específica. No entanto, na contemporaneidade, há uma inversão nos papéis antes apresentados por essas duas instâncias.

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Representações e Sociabilidade.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UERJ, caroljobim@gmail.com.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A moda na mídia e a moda na dança dialogam de forma que é possível estabelecer um estudo comparativo. Há elementos cênicos e urbanos em ambos os casos, regidos por uma teatralidade. A hipótese é a de que, na contemporaneidade, elementos da moda deixam seus lugares tradicionais de comunicação e se mesclam com a Arte, enquanto que, por outro lado, a arte também transmite características para serem usadas na mídia, como forma principal de conceitualização da moda.

Os figurinos da dança cênica, sobretudo do balé clássico, eram extremamente luxuosos, pois a dança estava associada à nobreza. Eles eram exclusivos do espaço teatral e facilmente identificáveis como indumentárias da Dança, como as saias de filós rodadas, denominadas *tutus*, leves para serem giradas com facilidade. Atualmente, a dança contemporânea apresenta um figurino com características urbanas, são leves e poucos ornamentados, enfatizando a dança principalmente e o corpo do bailarino.

Por outro lado, nas revistas de moda são usados cada vez mais cenários super produzidos e as modelos usam verdadeiros figurinos, impossíveis de serem usados na rua, a não ser em época de carnaval, além da maquiagem fortíssima. Há um caráter performático e teatral nas imagens. A moda vive da criação de diferenciais e o enfoque semiológico dos elementos utilizados pelos diversos suportes midiáticos e as diferentes estratégias para a criação dos nichos de consumo são sistematicamente acompanhados de narrativas que produzem ou reconhecem tendências do imaginário contemporâneo.

A intenção dessa análise de casos específicos de indumentária é discutir as diversas implicações do universo da moda, onde se redefinem espaços, temporalidades e subjetividades, seja na mídia ou na arte. A partir dos anos 90, o mundo *fashion* se destaca pelo seu valor conceitual, há um deslocamento das virtudes do caráter para as virtudes da personalidade. Segundo Villaça (2006, pg 15), a moda passa a ser lugar de investimento importante no processo de subjetivação, sugerindo comportamentos e atitudes, fabricando *selves* performáticos por meio de *subjetivas* recriações dos conceitos de verdade, de bem e de belo.

Mas a moda só se transforma em moda realmente se circular. Nas cidades modernas eram nas ruas que as modas se construíam, era aclamadas ou rejeitadas, copiadas e depois esquecidas. Com a globalização, o mundo da moda foi se tornando cada vez mais complexo e sua importância social aumentou consideravelmente. O que



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

era privilégio da elite abriu-se para um universo amplamente fragmentado, esfera de construção de identidades e estilos de vida, onde transitam indivíduos de diferentes camadas sociais.

Objetivos

Após a constatação de que o discurso da moda na mídia faz uso de elementos cênicos, a pesquisa tem como objetivo compará-lo com a comunicação da moda nas Artes Cênicas e verificar quais as características que as aproximam ou afastam, utilizando uma revista de moda contemporânea e selecionando uma companhia de dança também contemporânea para análise.

Primeiramente será necessário fazer um levantamento da bibliografia sobre o tema. Essa busca será feita separada em grupos específicos, pois se trata de um tema híbrido que aborda diferentes áreas do conhecimento. Dessa forma, será preciso fazer um levantamento sobre moda e figurino, comunicação, corpo e dança.

Após a leitura da bibliografia selecionada, será dedicado um tempo às definições teóricas. Para começar, será realizada a definição de moda e de figurino, ressaltando diferenças e semelhanças. Essa distinção é importante antes de partir para o estudo sobre a moda e comunicação. O passo seguinte é distinguir a comunicação da moda apresentada na mídia e a apresentada nos palcos.

Depois dessa parte teórica, será definida qual revista de moda contemporânea será estudada e por quanto tempo, dependendo de sua periodicidade. É importante que a revista seja editada no Brasil, de preferência no Rio de Janeiro para facilitar o acesso aos arquivos e aos profissionais que trabalham nela.

A companhia de dança também deve ser contemporânea, pois somente nesse caso os figurinos se apresentam mais livres para criação. A escolha nesse caso também deve ser orientada pela região, pois facilita o contato em caso de entrevistas e acesso a espetáculos e arquivos.

Após a coleta de material, será importante também buscar exemplos que possam completar o que foi dito, como imagens, vídeos ou outras revistas. A fase seguinte é a de análise do material, onde todos os dados coletados serão utilizados para levantamento de questões e desenvolvimento do tema do projeto. Dessa forma, as revistas, entrevistas,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

vídeos, fotografias e demais imagens, serão comparadas, buscando semelhanças e diferenças. Por fim, será feita a conclusão do trabalho e sua síntese final.

Estado da arte

Não há uma bibliografia que trate do tema do projeto de uma forma geral, mas sim bibliografias que abordam a moda, a dança e o corpo de formas específicas. Há muitos trabalhos sobre moda como um fenômeno complexo, possuidora de funções simbólicas e significativas articuladas em sistemas de comunicação, um código que comunica sobre cada época.

Sobre moda e representação social, Marie Louise Nery fala, em seu livro “A Evolução da Indumentária”, escreve que moda não é simples vestimenta. Para ela, a roupa e a história estão ligadas. Pode-se notar os hábitos e os costumes de um povo na análise da indumentária, pois ela sempre foi um reflexo do gosto contemporâneo, retratando de certa forma o desenvolvimento econômico, cultural e político. A roupa diferenciada identificava camadas sociais, profissões, idade ou sexo. No entanto, a maneira de vestir podia permanecer inalterada por muito tempo, inclusive em função de condições geográficas. No mundo moderno, porém, pode-se falar de uma moda sem fronteiras, praticamente a mesma do Oriente ao Ocidente (NERY, 2007, p.8).

Segundo a autora, a moda é também o signo das formas de expressão que se mostram em outros domínios. “Todo homem, selvagem ou civilizado, possui uma alma coletiva na qual repousam todas as formas de arte, recebendo influências também na cultura de outros povos, que se reflete no modo de vestir” (NERY, 2007, p.9). A roupa vira moda no momento em que os feitios e a maneira de usá-los se transformam numa norma estética de certas camadas da sociedade.

Nery escreve ainda que a moda emerge no cruzamento de gestos e crenças ao ser inserida no contexto mais amplo da cultura corporal, concebida como subsistema da totalidade cultural dos sistemas de significação por meio dos quais o indivíduo cria valores, coesão e interage com o mundo e com o outro. A roupa se aproxima da necessidade de conformação da identidade, em um movimento que privilegia de certa forma a individualidade, mas é também capaz de promover o pertencimento a um determinado grupo.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Segundo Barnard, uma peça de roupa não é moda até que alguém a use para indicar sua posição social real ou ideal. A indumentária é um dos fatores que tornam as sociedades possíveis, visto que ela ajuda a comunicar a posição dos indivíduos. E a moda, como meio de comunicação e como instrumento de construção de uma identidade, serve tanto ao indivíduo quanto a um grupo social inteiro. Sua mensagem, entretanto, só pode ser compreendida dentro de um contexto cultural. Os integrantes dos grupos sociais não se reúnem para estabelecer os códigos de seu vestuário, eles se desenvolvem naturalmente, como qualquer forma de linguagem. Além disso, ela dá forma e cor às distinções e desigualdades sociais. Para ilustrar isso ele cita que não é apenas por uma questão de elegância que a rainha Elizabeth se veste com a chamada antimoda, roupas clássicas que independem das tendências do momento. Como a antimoda muda vagarosamente ao longo do tempo, ela transmite a idéia de estabilidade. Por outro lado, a princesa Diana, famosa por se guiar pelos ditames da moda, costumava acenar com a necessidade de mudança, de renovação (BARNARD, 2005, p.15).

Dessa forma, o vestuário constitui uma indicação de como as pessoas, em diferentes épocas, vêem sua posição nas estruturas sociais e negociam as fronteiras de status. As roupas, como artefatos, “criam” comportamentos por sua capacidade de impor identidades sociais e permitir que as pessoas afirmem identidades sociais latentes. (CRANE, 2006, p.22).

Atualmente, a sociedade ocidental apresenta um alto grau de mobilidade interclasses e intraclasses. Segundo Crane, a classe social está se tornando menos importante na formação da auto-imagem de um indivíduo, em vez de uma cultura de classes, há uma fragmentação crescente de interesses culturais dentro das classes sociais (CRANE, 2006, p.33). Dessa forma, essa fragmentação pode ser notada na moda. As pessoas fazem escolhas em vista das possíveis imagens que queiram projetar. De tempos em tempos, os indivíduos mudam de um estilo para outro à medida que a visibilidade de determinados estilos de vida muda.

Renata Cidreira afirma que a moda dá conta de uma certa estruturação simbólica própria de uma determinada cultura. Se fazemos de nosso corpo uma auto-imagem, significa que, ao vestirmo-nos, estamos contando uma história: de onde viemos (ou gostaríamos de vir) e para onde vamos (ou gostaríamos de ir). É essa história que



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

contamos através de nosso corpo que o torna mediador entre o físico e o social e que configura nossa inscrição em uma determinada cultura (CIDREIRA, 2005, p.6).

Em qualquer que seja a cultura, o modo de organização das relações com o corpo reflete a articulação deste com bens materiais e simbólicos e sua inscrição na sociedade. Segundo Nízia Villaça,

O corpo é o lugar de uma construção identitária que se articula crescentemente com a imagem, substituindo, progressivamente, a idéia de adequação por uma estranheza. Se o corpo servia para vestir o sujeito, a corporeidade contemporânea, transportada pela imagem, traz uma experiência que escapa ao próprio sujeito. (2007, p.16)

Sendo assim, o corpo se mostra como importante fonte de estudo na contemporaneidade. O corpo, elemento da moda, foi se transformando em um território sem fronteiras, continuamente renovável e infinitamente interpretável. O corpo é repleto de significados e deve ser entendido dentro de um contexto cultural e social. Sobre isso, Denise Siqueira escreveu:

O corpo adquire significado por meio da experiência social e cultural do indivíduo em seu grupo, tornando-se discurso a respeito da sociedade, passível de leituras diferenciadas por atores sociais distintos. Sua postura, forma, disposição, suas manifestações e sensações geram signos que são compreendidos por uma imagem construída e significada pelo interlocutor. Os gestos e movimentos desse corpo também são construídos, aprendidos no convívio em sociedade – seja diretamente, no contato interpessoal, ou por imagens e representações veiculadas por meios de comunicação. (2006. p.42)

A gestualidade do corpo humano, os adornos e os vestuários oferecem um grande número de informações e também comunicam. Kathia Castilho e Carol Garcia (2006, p.84) escrevem que “o corpo é, portanto, um dos canais de materialização do pensamento, do perceber e do sentir o circundante. É o responsável por conectar o ser com o mundo que este habita”. Através da moda, o indivíduo compõe seu corpo ao passo que se apropria de elementos constituintes da sua identidade expressa para a sociedade e para si mesmo.

O mercado da moda utiliza as ferramentas da comunicação para ativar as vendas. A mídia especializada aproveita o interesse do público e cria cada vez mais segmentos



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

especializados que a cada estação mostram um novo visual, pois a moda precisa estar em constante mudança. Essa proliferação dos veículos especializados também levou à democratização do acesso à moda. Segundo Lu Catoira,

A moda, como fonte de novos padrões estéticos e comportamentais, foi ocupando lugar de destaque na mídia. E as modelos, expondo seu corpo à funcionalidade, com o poder de gerar reações positivas ou negativas, cumprem a função, tanto de canal para a transmissão de idéias de moda, quanto de projetar imagens desejáveis ou indesejáveis de estilo. (2007, p.3)

A fotografia de moda, então, tornou-se importante ferramenta na criação de desejos em quem assiste. Ela mostra a valorização do corpo como veículo de comunicação. A construção da imagem que se quer passar (forte, sensual, divertido, etc) depende muito do corpo e do estilo da modelo, por isso, pode se dizer que existe um padrão específico para cada atitude que se quer construir. Os atributos físicos e expressões faciais são determinantes para a escolha de qual modelo será a melhor para interpretar o comportamento.

Até os anos 60 o ideal de beleza feminina era mostrado, através da fotografia, com as modelos posando de forma muito comportada. As poses eram quase sempre as mesmas e mostrava-se o corpo todo, colocando o vestuário em primeiro plano. Após esse período de sutileza, começa a haver uma preocupação com uma narrativa visual, uma necessidade maior de envolver leitoras. Após isso, a partir da década de 90, a criação de conceitos tornou-se cada vez mais forte, as produções são incrementadas para fora do estúdio e o lema da moda agora é atitude, privilegiando o potencial criativo da cultura urbana.

Para Lu Catoira “é exatamente nesse momento da moda atitude que o produtor sente-se tentado a explorar a liberdade que lhe é permitida de construir novas imagens e experimentar, com seu próprio trabalho, criá-las nos corpos dos modelos” (2007, p.4). Portanto, a fotografia de moda pode desvelar os traços de uma identidade que permeia uma determinada época.

Atualmente, a moda não é mais uma imposição de valores, a moda passou a ser pesquisada como comportamento, atitude e comunicação. Mesmo assim, o mercado nos fornece uma série de indicações de como estão distribuídos os grupos no jogo da moda social e o foco principal é o da estética feminina. Além das revistas, temos como fonte



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

de informação os pontos de vendas, a publicidade, a internet, os grandes desfiles, os bureaux de estilo, as novelas, o cinema, o teatro e a televisão em geral.

As imagens de moda são multiplicadas e distribuídas por meios de comunicação e apresentam identidades diversas que geram interpretações do conteúdo distintas, através de significados que podem estar embutidos na roupa ou na pose de uma modelo. A produção de moda, responsável pela criação de conceitos, interpreta os movimentos que cruzam com o universo da moda, fornecendo imagens, influenciando tendências de moda e de comportamento.

Os fabricantes de roupas devem atender à necessidade de vestir dos consumidores, suas necessidades sociais e despertar desejos sobre determinados produtos. Para isso, atualmente há uma construção de conceitos ao preparar um editorial de moda. A roupa passa para segundo plano, pois o mais importante é o conjunto, ou seja, atitude, comportamento, corpo e expressão. Dessa forma, nota-se uma teatralidade no discurso da moda contemporânea. Os modelos não posam somente, mas também interpretam um personagem. Sobre isso Maffesoli escreveu:

A teatralidade dos corpos que se observa hoje em dia é apenas a modulação dessa conduta: a forma esgota-se no ato, é pura eflorescência, basta-se a si mesma. Inúmeros são os domínios onde isso é observável. Nos que fazem disso profissão, com certeza: da moda à publicidade, passando pelas diversas imagens midiáticas. (2005, p.155)

Várias influências estéticas podem ser usadas nessa criação de conceitos. Observando a televisão, o cinema e o teatro, constata-se que eles são grandes motivadores de consumo. No meio de tantas imagens, a conceitualização se apresenta obrigatória para destacar alguma mensagem. Sendo assim, a moda utiliza a representação cênica em suas imagens, pois os consumidores não compram simples vestimentas, compram conceitos, idéias, marcas e atitudes.

Roubine define que, embora a representação seja constituída dos mesmos ingredientes que a vida real, ela não os utiliza da mesma maneira. E o espectador não reage da mesma maneira se estiver no teatro ou na rua. O que equivale dizer que o teatro é uma arte que impõe à representação do real uma estilização e que o realismo integral é uma utopia (ROUBINE, 2003, p.44).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Sobre isso, percebe-se que a mídia impressa também é um lugar apropriado para a representação teatral, onde ela é aceita pelo espectador da mesma forma que no teatro. É claro que a representação ultrapassa as luzes do palco e se mostra presente em situações do nosso cotidiano, mas há uma diferença nesse ponto quanto à intenção artística. Além disso, no teatro – e na mídia – existem outros elementos cênicos para compor o espetáculo, tais como indumentária teatral, cenografia, palco.

A teatralidade seria aquilo que, na representação ou no texto dramático, é especificamente teatral (ou cênico) no sentido que o entende. Para Barthes a teatralidade “é uma espessura de signos e de sensações que se edifica em cena a partir do argumento escrito, é aquela espécie de percepção ecumênica dos artifícios sensuais, que submerge o texto sob a plenitude de sua linguagem exterior” (BARTHES, 2007, p.42). O teatral quer dizer a maneira específica da enunciação teatral, a circulação da fala, o desdobramento visual da enunciação (personagem/ator) e de seus enunciados, a artificialidade da representação.

Nessa perspectiva, a mídia utiliza essa teatralidade, como Maffesoli observou, principalmente nas revistas e na publicidade de moda, pois apresentam elementos que são especificamente teatrais. Ela emprega uma quantidade demasiada de signos que remetem a nossos imaginários teatrais na construção de seus discursos, um estilo de representação que é próprio do teatro.

Outro conceito importante para o entendimento da teatralidade na mídia é o de teatro. A origem grega da palavra teatro, *o theatron*, revela uma propriedade esquecida, porém fundamental, desta arte: é o local de onde o público olha uma ação que lhe é apresentada num outro lugar. O teatro é, na verdade, um ponto de vista sobre um acontecimento: um olhar, um ângulo de visão. Tão somente pelo deslocamento da relação entre olhar e objeto olhado é que ocorre a construção onde tem lugar a representação (PAVIS, 2005, pg.372). Este deslocamento provoca uma fricção, que por sua vez fissa aquilo que denominamos de real, abrindo a entrada para possibilidades de outros reconhecimentos deste mesmo real, através do novo olhar que se estabelece: a teatralidade.

Ora, a mídia é justamente um ângulo de visão, um ponto de vista, uma representação que alguém capturou e divulgou para um determinado público-alvo, ou



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

seja, os espectadores. Ela é esse local de representação que remete à origem da palavra teatro, pois o público olha uma ação num outro lugar – as folhas das revistas, por exemplo.

Segundo o Dicionário de Teatro, duas definições resumem de maneira excelente e paralela o funcionamento teatral. A primeira é de Alain Girault,

O denominador comum a tudo o que se costuma chamar “teatro” em nossa civilização é o seguinte: de um ponto de vista estático, um espaço de atuação (palco) e um espaço de onde se pode olhar (sala), um ator (gestual, voz) no palco e espectadores na sala. De um ponto de vista dinâmico, a constituição de um mundo “real” no palco em oposição ao mundo “real” da sala e, ao mesmo tempo, o estabelecimento de uma corrente de “comunicação” entre o ator e o espectador. (PAVIS, 2005, p.373)

A outra definição de Alain Rey diz que “é precisamente na relação entre o real tangível de corpos humanos atuantes e falantes, sendo esse real produzido por uma construção espetacular e uma ficção assim representada, que reside o próprio do fenômeno teatral”.

Analisando esses significados, uma analogia com a mídia é quase instantânea. As modelos atuam com seus corpos ideais, transmitindo uma idéia produzida por uma construção espetacular. Há um espaço de atuação (a revista em si), um espaço de onde se pode olhar (o espaço urbano), um ator (modelos) no palco e espectadores (os leitores de revistas), a constituição de um mundo “real” no palco em oposição ao mundo “real” da sala e, sobretudo, o estabelecimento de uma comunicação entre ator e espectador (modelos e leitores).

Percebe-se, conseqüentemente, que a teatralidade não é uma propriedade puramente cênica. É teatral um discurso que não pode se privar da representação e que, portanto, não contém indicações espaço-temporais ou lúdicas auto-suficientes. Constata-se, aliás, uma ambigüidade interessante no qualificativo teatral; ora significa que a ilusão é total; ora, ao contrário, que o jogo é demasiado artificial e lembra, sem trégua, que se está no teatro, ao passo que a gente gostaria de sentir-se transportado para outro mundo ainda mais real que o nosso. Da mesma forma que tenta nos convencer quanto à “veracidade” da representação, a linguagem teatral usa elementos estilísticos que não se enquadram à nossa “realidade”. A partir disso, pode-se dizer que a mídia se afirma como



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

mídia em seu discurso. Apesar de muitas vezes querer nos passar um mundo onde gostaríamos de estar, o que nos leva a comprar certos produtos, por exemplo, quando ela faz isso, ela nos lembra que é simplesmente uma mídia.

A teatralidade não surge mais, pois, como uma qualidade ou uma essência inerente a um texto ou a uma situação, mas como um uso pragmático da ferramenta cênica, de maneira a que os componentes da representação se valorizem reciprocamente e façam brilhar a teatralidade e a fala. Fazer brilhar é o que a moda busca, seja no discurso da mídia ou ao vestir uma jovem na rua com as novas tendências, com certeza o corpo quer ser visto e comunicar algo.

Para Pavis, a prática teatral invade alegremente outros domínios, seja porque utiliza o vídeo, a televisão ou a gravação sonora dentro da representação teatral, seja porque se vê constantemente solicitada pela televisão, pelo rádio, pelo cinema ou pelo vídeo para ser gravada, multiplicada, conservada e arquivada (PAVIS, 2005, p.236). Os processos de troca entre teatro e meios de comunicação são tão frequentes e diversificados que se deve mesmo levar em conta a rede de influências e de interferências que acaba por tramar-se. Quase não faz sentido definir o teatro como “arte pura”, nem mesmo esboçar uma teoria do teatro que não leve em conta práticas de comunicação de massa, pois os meios de comunicação acompanham e influenciam a produção teatral.

O teatro tende à simplificação, à minimalização, à redução fundamental de uma troca direta entre ator e espectador. O meio de comunicação, ao contrário, tende a complicar-se e sofisticar-se graças ao avanço tecnológico; ele é, por natureza, reproduzível e multiplicável ao infinito. Inserido nas práticas tecnológicas, o meio de comunicação multiplica sem dificuldade o número de espectadores, tornando-se acessível a um público potencialmente infinito. Num teatro, para que a relação teatral se estabeleça, a encenação não deve ultrapassar um número limitado de espectadores e de representações, pois o teatro, quando repetido demais, degrada-se, ou, quando muito, vira outro. Assim, o teatro é “por essência” uma arte de alcance limitado.

Nesse ponto, vale lembrar que a mídia também é efêmera, pois normalmente se vê uma revista de moda apenas uma vez e logo depois é descartada. A informação é quase instantânea. A diferença é que ela é por essência um registro, enquanto o teatro



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

quando registrado se transforma em outra representação – o vídeo de uma peça, por exemplo, já não é ela mesma, mas uma visão de quem registra e edita. De qualquer forma, mesmo que rapidamente descartada, a revista estará lá sempre para ser revista por quem quiser.

Teatro e meios de comunicação encontram-se em sua faculdade de misturar ficção e efeitos de real, invenção e informação. A comunicação teatral é um processo de troca de informação entre palco e platéia. A representação é transmitida ao público por intermédio dos atores e do aparato cênico. Em ambos os casos, cabe ao espectador restabelecer as proporções a partir dos discursos desiguais ou subjetivos das personagens. Assim, esse receptor implícito, essa imagem do espectador na própria obra não são a exceção, mas a regra geral da estrutura dramática cênica. O texto é escrito para alguém encenado para o público. Há mensagem, código, emissor, receptor, canal e meio.

Essa imagem é mais ou menos nítida, conforme as dramaturgias: oculta e imprecisa, no drama naturalista, ela será valorizada no teatro dialético didático ou numa forma teatral que indique claramente seus mecanismos. O mecanismo da recepção é explicitado mais claramente em Brecht, tornando-se um fim em si e parte integrante da atividade teatral: o espectador toma consciência de que a ficção e os discursos entrecruzados conduzem-nos à sua própria situação, que ele apenas se comunicou através de uma história com sua história.

Retomando o tema da moda propriamente dito, nota-se que ela é construída socialmente e representa uma época. O discurso sobre ela na mídia também expõe características da contemporaneidade. No meio de tantas imagens, a necessidade de conceitualização é uma característica marcante. Nota-se que as roupas passam para segundo plano e o que importa é ser “estiloso”. Isso significa desenvolver seu próprio estilo e achar sua tribo (MAFFESOLI, 2005, p.160). O discurso da moda deve se encaixar, então, em algum desses grupos.

Dessa forma, como código social, a moda tem sua linguagem codificada para que o consumidor entenda e assimile as imagens propostas pelos meios de comunicação. Essas imagens são conceituadas por profissionais especializados da mídia que têm a capacidade de transformar uma realidade transitória em verdade absoluta.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Assim, a moda produzida pode destacar simplesmente uma tendência ou manipular a plástica da moda para o figurino do cinema, teatro e da televisão, para os editoriais de moda e para a publicidade.

Pode-se dizer, portanto, que há a constituição de um espetáculo na moda. É espetáculo tudo o que se refere ao olhar. “O espetáculo é a categoria universal sob as espécies pela qual o mundo é visto” (BARTHES, 2007, p.179). Este termo genérico aplica-se à parte visível da peça teatral (representação), a todas as formas de artes da representação (dança, ópera, cinema, mímica, circo, etc.) e a outras atividades que implicam uma participação do público (esportes, ritos, cultos, interações sociais), em suma, a todas as *cultural performances* e, claro, a mídia.

Sobre corpo, dança e comunicação, Denise Siqueira escreve sobre o fato da área de comunicação ser bastante vasta, abarcando diversos formatos, entre eles o verbal e o não-verbal. Para ela, a contemporaneidade volta a entender esse campo de saber como área rica em objetos de estudo. Nesse caso, no estudo do não-verbal, o corpo é instrumento básico para análise, ele é a matriz geradora da dança, das performances, dos gestos plenos de significação consciente e dos movimentos espontâneos (SIQUEIRA, 2006, p.5).

Em sua pesquisa, Siqueira considera a dança cênica como fenômeno de comunicação e o “sistema dança” como um sistema de comunicação que reflete de um modo particular a sociedade em que ocorre. Para a autora, a dança, assim como outras formas de comunicação não-verbal, é um modo de expressão primal que se complexifica, principalmente a partir de sua profissionalização. “Manifestação social, a dança é, ainda, fenômeno estético, cultural e simbólico que expressa e constrói sentidos através dos movimentos corporais” (SIQUEIRA, 2006, p.5). Dessa forma, como expressão de uma cultura, está inserida em uma rede de relações sociais complexas, interligadas por diversos âmbitos da vida.

Siqueira escreve que “o espetáculo é representação cênica ao mesmo tempo que reflexão sobre o corpo, um conjunto de imagens em movimento respondendo a aspirações sociais, culturais e estéticas” (SIQUEIRA, 2006, p.6). Podem, portanto, ser considerado um fato social, o que a leva a recorrer à noção de fato social de Marcel Mauss (1974b) como fundamental para se pensar a sociedade como uma totalidade que



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

somente pode ser fragmentada para efeito de análise, devendo ser recomposta posteriormente em sua totalidade. Dessa forma, estudar a dança é também refletir acerca do corpo e das mudanças que sobre ele operaram as diferentes culturas.

Em seu texto “As técnicas corporais” (MAUSS, 1974a), desenvolve uma análise sociológica sobre os diversos usos sociais do corpo e as técnicas envolvidas neles. O corpo não é um produto biológico ou psicológico individual, mas obedece a regras sociais, as atitudes corporais deveriam ser compreendidas como representações da sociedade. Segundo ele, as maneiras como os homens se servem tradicionalmente de seus corpos são aprendidas e específicas a cada sociedade, o corpo é, portanto, um fato social. Este é o seu conceito de técnicas corporais. Sendo assim, culturas diferentes usam técnicas corporais diferentes. O nadar, correr e o dançar serão diferentes.

Sendo assim, cada grupo social tem na aparência um papel determinante na sua identidade. Desde o nascimento o ser humano é marcado pelo entorno social e sua presença em uma determinada cultura define qual vestimenta cobrirá seu corpo e quais transformações ele sofrerá. As interferências sobre o corpo podem ser temporárias, como a maquiagem e os adereços, ou duradouras, como a tatuagem e a cirurgia plástica (CIDREIRA, 2005, p.12).

A moda assume um papel social importante visto que suas interpretações revelam a variação dos códigos que ela veicula, indicando status ou filiação a determinado grupo social. A escolha do vestuário propicia um excelente campo para estudar como as pessoas interpretam determinada forma de cultura para seu próprio uso, já que é uma das formas mais visíveis de consumo e desempenha um papel importante na construção social da identidade.

O corpo, portanto, é um objeto de reconstrução cultural e social. O corpo é reflexo da cultura, *locus* de relações sociais.

O corpo adquire significado por meio da experiência social e cultural do indivíduo em seu grupo, tornando-se discurso a respeito da sociedade, passível de leituras diferenciadas por atores sociais distintos. Sua postura, forma, disposição, suas manifestações e sensações geram signos que são compreendidos por uma imagem construída e significada pelo interlocutor. Os gestos e movimentos desse corpo também são construídos, aprendidos no convívio em sociedade – seja diretamente, no



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

contato interpessoal, ou por imagens e representações veiculadas por meios de comunicação. (SIQUEIRA, 2006, p. 42)

A cultura é um sistema aberto e recebe diferentes influências. O corpo ganha influências de tecnologias e técnicas e se modifica na medida em que elas também mudam. A alimentação, as plásticas, a ginástica, os hábitos e costumes promovem modificações nesse corpo, por isso, épocas diferentes apresentam corpos diferentes dentro de um mesmo grupo social. Além disso, numa mesma cidade existem regiões com costumes diferentes, o que provoca mudança nas posturas corporais também.

Dessa forma, diferentes discursos se cruzam para discutir a dinâmica corporal em relação aos dispositivos que, na sociedade do consumo e das novas tecnologias, propiciam linhas de sedimentação e controle ou linhas de atualização e criatividade direcionadas para um corpo comunicativo.

Referencias bibliográficas

BARNARD, Malcolm. *Moda e Comunicação*. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

BARTHES, Roland. *O Sistema da moda*. São Paulo: Ed. Nacional/ Ed. Da Universidade de São Paulo, 1979.

BARROS, Anna e SANTAELLA, Lúcia. (Orgs.). *Mídias e artes: os desafios da arte do início do século XXI*. São Paulo: Unimarco, 2002.

BAUER, Martin & W. GASKELL, George. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som*. Petrópolis, Vozes, 2002.

CASTILHO, Kathia. *Discursos da moda: semiótica, design e corpo*. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2005.

CATOIRA, Lu. *Produção de moda, a estética da imagem*. Anais do 3º Colóquio de Moda, Belo Horizonte, 2007.

CIDREIRA, Renata Pitombo. *Os sentidos da moda: vestuário, comunicação e cultura*. São Paulo: Annablume, 2005.

CRANE, Diana. *A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas*. São Paulo: Senac, 2006.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

GARCIA, Carol. *Moda e identidade no cenário contemporâneo brasileiro: uma análise semiótica das coleções de Ronaldo Fraga*. [dissertação de mestrado]. São Paulo: Programa de Comunicação e Semiótica/PUC, 2002.

_____. & MIRANDA. *Moda é comunicação: experiências, memórias, vínculos*. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles. *O Império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

MAFFESOLI, Michel. *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 2005.

MAUSS, Marcel. As técnicas corporais. In: *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Edusp, 1974.

NERY, Marie Louise. *A Evolução da Indumentária: subsídios para a criação de figurino*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2007.

NOISETTE, Philippe. *Couturiers de La Danse*. Paris: Éditions de la Martinière, 2003.
PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ROUBINE, Jean-Jacques. *Introdução às grandes teorias do teatro*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *Corpo e comunicação*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Porque as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

SIQUEIRA, Denise. *Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena*. Campinas: Autores Associados, 2006.

VILLAÇA, Nízia. *A edição do corpo: tecnociência, artes e moda*. Barueri: Estação das letras, 2007.

_____. CASTILHO, Kathia (Orgs.). *Plugados na Moda*. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

CARTOGRAFIA DA SOCIABILIDADE: OS PERCURSOS DO IMAGINÁRIO NO COTIDIANO DA CANDELÁRIA, FAVELA DA MANGUEIRA¹

Heloiza REIS²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

A pesquisa revela uma parte inusitada e pouco visitada da cidade: a favela. Entraremos pelos becos, pelas vielas, pelas casas, pelas avenidas e subiremos o grande viaduto rosa que existe na Candelária, Mangueira, para falar com o morador do morro que irá nos revelar como criam e re-criam a socialidade de rua. Vamos com o intuito de compreender o imaginário presente neste lugar no ato de compartilhar e se apropriar do espaço, no “agir urbano”, que se re-constroem na esfera do cotidiano e permitem ‘veracidade’ e pensar a historicidade do próprio processo de urbanização da cidade e da favela. A ‘rua’ comprova ser uma categoria comunicacional fundamental desse conjunto da *urbe* e que estabelece uma ‘lugaridade’, onde se podem apreender usos, sentidos e significados como formas de estetizar o espaço e a comunicação do cotidiano. A partir disso do campo da cultura, é possível identificar os fluxos modeladores de seu traçado urbano que imprimem uma particular cartografia do acaso inspirados pela dinâmica rede da sociabilidade. Michel Maffesoli em diversas obras nos lembra que a rede serve de suporte. Ela é maleável, mas nem por isso sugere fragilidade. Ela pode sustentar e ser matéria de coesão social e urbana.

PALAVRAS-CHAVE: Cidade; Comunicação; Imaginário; Sociabilidade; Cultura.

Na deriva da ‘favela-Babel’

“Mergulhar no ritmo das formas e dos sons, perder-se nas cores, nos corpos, sair desenhando com a imaginação a infinidade de semblantes...” (Henriques Neto, 2005: 94).

Babel³: num vale da Mesopotâmia, o sonho do homem era fazê-la tão alta que alcançasse o céu, é narrada pelo Gênesis como a primeira cidade, edificada a partir do barro e que teve sua imagem difundida através dos tempos de forma paradigmática. A

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UERJ. Grupo Temático: Representações e Sociabilidade.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ e graduada em Arquitetura e Urbanismo (1996) e Comunicação Social (2001) pela UGF. Atualmente é professora substituta da Faculdade de Comunicação Social da UERJ e integrante do grupo de pesquisa CAC - Comunicação, Arte e Cidade do CNPq/PPGC/FCS/UERJ. E-mail: heloizareis@yahoo.com.br

³ Segundo o Antigo Testamento (Gênesis 11,1-9), torre construída na Babilônia pelos descendentes de Noé, com a intenção de eternizar seus nomes. A decisão era fazê-la tão alta que alcançasse o céu. Esta soberba provocou a ira de Deus que, para castigá-los, confundiu-lhes as línguas e os espalhou por toda a Terra.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

dissociação entre o homem e a natureza advém do aparecimento da cidade, surgida por volta de 3500 a.C. Já não são os humanos que se adequam à natureza. A relação se inverte. Os homens criam para si um espaço separado do rural, o urbano. E deixam de ser meros mantenedores dos ciclos reprodutivos da natureza, para se tornarem produtores, inventores, artífices do seu próprio lugar. Rompe-se o equilíbrio ecológico, se emancipam submetendo a natureza às suas exigências e projetos. O corte é muito bem simbolizado no episódio da Torre de Babel, jóia literária em menos de dez versículos. Assim, o nascimento da cidade nos chega de forma mítica, com apoio num discurso e numa imagem de representação de uma criação do homem. Como aconteceu com “Babel”, o erguimento das favelas na cidade do Rio de Janeiro foi obra coletiva. Entre as muitas possibilidades de pensar a produção do conhecimento histórico do urbano no mundo contemporâneo, optamos pelo caminho do imaginário daqueles que ao longo de sua história construíram a favela.

A idéia da *deriva*⁴ em muito se adequa à nossa intenção de, inicialmente, sentirmos, nos deixarmos impregnar, de estarmos incorporados aos lugares, às pessoas e às ações que se passam no interior dessa “favela-Babel” e penetram a mente e o corpo que, por sua vez, atuam em uníssono com o meio. A idéia da deriva também deve ser relacionada com a atitude de observador da experiência, ou seja, da “observação incorporada”, para caracterizar o ambiente construído em sua experiência de viver (habitar, trabalhar, consumir, lazer, etc.), com vistas a enriquecer e conferir novo significado ao entendimento do *lugar*⁵.

A *deriva* – este modo de comportamento experimental proposto pelos *situacionistas*⁶ – pressupõe re-conhecer (ou redescobrir) a favela desconstruindo as formas culturais tradicionais e impregnadas de pré-concepções, a partir de um caminhar

⁴ “Modo de comportamento experimental, ligado às condições da sociedade urbana; técnica que consiste em passar apressado, por ambientes diversos. Designa, também e mais particularmente, a duração de um exercício contínuo dessa experiência”. Jacques, Paola B. *Apologia da Deriva*. Casa da Palavra, 2003.

⁵ Os conceitos de *lugar* são fundamentados em Yi-fu TUAN (1980), como o lugar significativo, o lugar da experiência, da história e da memória; em Christian NORBERG-SCHULZ (1979): *caráter do lugar*: orientação e identificação do homem com o ambiente e sua conotação simbólica como base existencial; e em Kevin LYNCH (1960 e 1981), pelo *sentido do lugar*: relação entre a forma do ambiente e os processos perceptivos e cognitivos humanos.

⁶ *Internacional Situacionista*, sociedade de ultra-esquerda fundada em 1958 por Guy Debord e, entre outros intelectuais, artistas alternativos e estudiosos de todo o mundo (JACQUES, 2003). Os *situacionistas*, descontentes com o modo de vida e de consumo do espetáculo imposta pelo capitalismo moderno, consideravam que o urbanismo havia se transformado em espetáculo e que as relações sociais e a participação haviam sido destruídas pelo capital.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

pelo ambiente sem uma direção ou rumo pré-definido. Ao vagar como um como um ser errante, se percebe o percurso e à medida que este se abre e atrai o olhar, os sentidos e o caminhar, cria-se a situação e são definidas as impressões que emanam do espaço. Assim, o percurso e o mapa se delineiam a partir desta mesma lógica, num compartilhamento sistêmico e integrado da comunicação e da informação – compreendida como significação em rede. Estes não se confundem, obrigatoriamente, com a geografia física.

É necessário esclarecer que se entende a comunicação, no contexto das sociedades urbanas contemporâneas, como um fenômeno e este, como um processo, que se desenvolvem em várias dimensões individuais e coletivas. O nosso foco na cidade é a favela que nos remete aos moradores que transitam em universos simbólicos de maior amplitude, ‘antenados’ ou ‘conectados’ em experiências que conformam ou formatam esse espaço a partir de suas “práticas cotidianas”.

A nossa pesquisa revela uma parte da cidade pouco visitada. Convidamos ao leitor a uma reflexão inusitada sobre a favela, pois o recorte que fazemos é no campo da cultura. Usamos a “virada cultural” como sustentação para apresentar o cotidiano da nossa cidade. Entraremos pelos becos, pelas vielas, pelas casas, pelas avenidas e subiremos o grande viaduto rosa que existe na Candelária, Mangueira, para falar com o morador do morro que irá nos revelar o significado da sociabilidade comunitária. Vamos a campo com o intuito de compreender o ato de compartilhar o espaço da cidade. Inspirados pelo imaginário de seus moradores buscamos identificar em sua experiência do cotidiano, os possíveis fluxos modeladores de seu traçado urbano que imprimem uma particular cartografia do acaso, do imaginário de lugar da favela. Essa imersão não é nova, pois esse trabalho está inserido numa pesquisa maior. Participamos do grupo de pesquisa Comunicação, Arte e Cidade (CAC) do PPGCOM da UERJ/CNPq que desenvolve um trabalho de pesquisa na comunidade da Candelária desde 2004.⁷

Um lugar de contradições

Entulhos, cacos de vidros, pedaços de madeiras, vergalhões, latões de tinta. O lugar está sempre em obras. As ações dos homens da favela e os objetos que circulam

⁷ Ver trabalhos do pesquisador coordenador do CAC João Maia no INTERCOM- Comunicação para a Cidadania em 2005 e 2006 e COMPÓS- Comunicação e Cultura em 2006 e 2007.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

pelos becos reproduzem um complexo de variáveis feito de espaços dentro de espaços, sentidos dentro de sentidos, cidades dentro de cidades e becos dentro de vielas. As casas se reproduzem de maneira inesperada. As ruelas estão sempre anunciando uma obra. Espaço de obras em permanente mudança. Ao mesmo tempo em que assistimos a ancoragem em forma de histórias de moradores antigos e de escola de samba que se traduz em tradição, por outro lado, assistimos as mudanças espaciais acontecerem de maneira acelerada. O lugar é de contradições mesmo, repleto de becos de esperanças no futuro de uma obra bem sucedida, com algumas avenidas que servem de palco para festas de luzes e de sons.

Na nossa vivência com o cotidiano da favela, além de observar marcos de época, de um determinado momento que ficou gravado de diversas formas em sua relação com a cidade, buscamos trazer à tona as formas de socialidade e os registros de espacialização que acontecem na Candelária. Nossos esforços se farão no sentido de compreender as interações entre os homens que circulam pelo morro, os processos de sociabilidade e as diversidades culturais. Testemunhamos fixos e fluxos que nos envolvem em uma dinâmica de antagonismos e negociações das redes de socialidade que formam a malha da favela. Entender como determinados espaços vão se constituindo em ‘lugares do diálogo’ a partir de práticas comunicativas em rede comunicacional. O que seria uma rede comunicacional da favela? Aqui falamos da rede que se tece no cotidiano da afetividade das relações de afetividade da vizinhança e também das redes que se formam através dos computadores e que constroem comunidades de interesses. Michel Maffesoli em diversas obras nos lembra que a rede serve de suporte. Ela é maleável, mas nem por isso sugere fragilidade. Ela pode sustentar e ser matéria de coesão social.

A rua é para circulação e é também para ancoragem. É ali que encontramos os amigos, abrimos a cadeira de praia e ficamos de papo com o vizinho. Assistimos as crianças brincando. No Beco do Juarez fazemos amor em pé durante horas e escutamos os sussurros e suspiros dos casais cúmplices. Existe a possibilidade de transformação destes espaços de fluxos em espaços apropriados pelos seus moradores e desta maneira os espaços de circulação da favela se tornam espaços públicos de sociabilidade. Vivemos as contradições entre os fixos e fluxos, sem maiores problemas na Candelária.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O espaço da favela além de ser constituído por vias e edificações, isso é óbvio, podemos ver do asfalto a beleza de suas construções. À noite com suas luzes acesas a imagem chega a ser lúdica e durante o dia a nossa imaginação é atravessada pela pergunta: como essas casas se sustentam sem projetos de um arquiteto? Porém, vamos ressaltar a importância das ‘redes de sociabilidade’ que não estão ali o tempo todo, de maneira explícita, mas que servem de ossatura para a constituição do social. Elas se materializam no espaço cotidiano da favela quando são sentidas pelos moradores. As diversas formas de ir e vir que compõem a dinâmica do local aonde o ir à “padaria da Dona Penha”⁸ está carregada de significados que ultrapassam a razão prática do cotidiano. Dona Penha não é apenas a padeira, pois sua força está além do pão que vende diariamente. Essa mulher transformou o lugar com as histórias que ouve diariamente no seu balcão. Ela estendeu seu atendimento e colocou mesas e cadeiras e hoje não sabemos se ainda podemos chamar tal estabelecimento de padaria.

A análise a partir da noção de rede de sociabilidade implica direcionar o olhar para os moradores da favela, para as atividades e ações que empreendem, para os objetos a eles associados e que cumprem determinado papel nas associações que estabelecem entre si. A organização dos moradores da favela em uma rede de sociabilidade possibilita nas relações horizontais e colaborativas, produzir narrativas, territórios de negociação e se conectar a outras redes afetivas, que os inserem como interlocutores do mundo globalizado. Na relação entre o universal e o particular, entre unidade e totalidade se constrói a rede das relações interpessoais, e dentro dessa ‘rede’ é que o sujeito pode recriar significados e produzir sentidos ao seu espaço cotidiano.

Milton Santos nos permite inferir a emergência de outra categoria de análise que apresenta grande plasticidade: trata-se da ‘lugaridade’ que emerge entre interesses e trocas ou entre crenças e sentidos e permite perceber que, entre fixos e fluxos, mobiliza-se a corrente de informação que impregna objetos e ações e, em constante metamorfose, converte os fixos do mundo, produzido nos fluxos da cidade vivida. Entre fixos e fluxos, entre produção e sentidos, entre técnicas e ações, a ‘lugaridade’ apresenta-se como possibilidade de ‘ver-a-cidade’ que, por sua vez, permite distinguir o local e o lugar: o primeiro atua como referência da paisagem, o segundo é o pólo cognitivo onde

⁸ Há 30 anos, um dos principais pontos de referência e encontro na Candelária.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

se podem apreender usos e sentidos e através dos quais é possível, podemos dizer, construir uma cartografia da favela e migrar da constatação sociológica para a dimensão comunicativa que assinala sua história.

Assim a favela, como o “lugar do homem” é objeto de múltiplas narrativas e olhares, que não se hierarquizam, mas se justapõem, compõem ou se contradizem sem, por isso, uns serem mais verdadeiros ou importantes que os outros. Acredita-se no compartilhamento sistêmico e integrado da comunicação e da informação – compreendida como significação em ‘rede’. É comum alimentar curiosidades e especulações acerca do cotidiano dos que habitam a favela, capaz de conferir sentidos e resgatar sensibilidades em suas ruas, becos e formas arquitetônicas, aos seus personagens e às socialidades que nesse espaço se fazem presentes. Uma mesma formação social pode abrigar como nos parece, por exemplo, a favela, diversidades e similaridades.

Desse modo os fixos e fluxos, que conformam uma rede de socialidade, e que caracteriza uma ‘lugaridade’ se aglutinam para permitir entender a favela como “espaço técnico, científico, informacional” responsável pela comunicação que caracteriza o seu cotidiano e o transforma em uma das maiores experiências da cidade.

A dimensão da socialidade

A marca da Candelária é a diversidade e a heterogeneidade nas formas de se viver na favela, formas que contrapõem ou se completam nas práticas cotidianas de sociabilidade de seus moradores, numa dinâmica original. De fora da favela, “do olho da rua”, da avenida que liga o centro do Rio aos bairros de Benfica e São Cristóvão, impressiona a fragilidade da sustentação das várias casinhas que juntas, muito juntas umas das outras conformam a sua paisagem. Nesse contexto é inegável a presença avassaladora de imagens, em aparente desorganização, gerando enorme impacto e conseqüente, “poluição visual”, pois devem ser apreendidos de maneira muito rápida, simultânea e instantânea. A favela contemporânea é um quadro, um suporte em que o olhar não se contempla só em detalhes e a informação passa a ter cor e textura no emaranhado de suas casas que se amontoam pela encosta do morro.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A proximidade entre casa e rua causa certa cumplicidade e intimidade. A casa é a rua. A rua é a casa. Tudo faz parte de um mesmo espaço, os limites não determinam onde termina a casa e começa a rua, e moldam as formas de viver em comunidade e que tem suas fronteiras desenhadas no imaginário de seus moradores. É a socialidade no cotidiano presente nas ruas da Candelária que definem os traçados de uma mapa imaginário. Nas andanças por suas ruas e becos são construídas as especificidades e que a diferenciam das outras localidades da favela. É a “arte de moldar percursos”, “maneiras de fazer” que marcam o traçado simbólico do lugar de pertencimento (DE CERTEAU, 1994). É procurar entender o seu espaço como lugar do encontro e da comunicação, lugar da cena pública onde se desenrolam a diversidade, os conflitos, as práticas e os imaginários sociais compartilhados, as possibilidades de diálogos. A rua é estabelecida a partir de uma interação comunicativa, de socialidade, de união, de confraternização, de solidariedade, de festa. É uma comunicação que busca arrancar uma expressividade do espaço estabelecendo a possibilidade e a exigência do diálogo e dos relacionamentos, para compreender os processos de ocupação, apropriação e significação dos espaços, conferem uma cartografia particular ao seu traçado urbano.

É na dinâmica da socialidade que as ruas da favela adquirem um significado pleno de sentidos e elementos simbólicos construídos por seus moradores a partir da articulação de seus repertórios culturais à percepção do ambiente que fundamenta possíveis fluxos modeladores de seu traçado urbano, inspirados pela comunicação e pelo imaginário do lugar. Tais práticas sociais, aparentemente cotidianos e banais, criam à consistência do lugar, ou sua ‘lugaridade’, e formam uma cartografia simbólica (MAIA & KRAPP, 2005) com características próprias de experiências, idéias, crenças e opiniões. São nas ruas da Candelária que esses elementos criam formas de estetizar o espaço da favela numa ambiência – visual e sonora – “não-contíguos na paisagem urbana, sendo reconhecidos em sua totalidade apenas...” pelos seus moradores. (MAGNANI, 1996, p. 45) e que podem estar contribuindo para ampliar e ancorar identidades; memórias e imaginários contidos nos referenciais e narrativas dos moradores que expressam no seu traçado urbano os laços emocionais da constituição, da pertença, da união, da crise e da re-significação da favela.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Esse próprio ato de caminhar pode ser motivo de estranhamento e admiração, afinal é a partir da observação que construímos as paisagens urbanas no seu ato de “habitar” a cidade, das formas de apropriação deste espaço por quem circula e frequenta as ruas, as calçadas, as esquinas, as praças, enfim os lugares públicos da metrópole. Segundo Michel de Certeau (1996), toda cidade é escrita pelos trajetos dos seus habitantes, cujas formas de vida deixam suas marcas nas ruas do centro urbano e assim conformam ou formatam este espaço a partir de suas “práticas cotidianas” ou dos “usos do espaço público” que tais práticas engedram.

É uma abordagem que conduz a um encontro de especial subjetividade com a favela: olhá-la como espaço vivido, interiorizada e projetada por grupos de pessoas que a habitam e com suas relações de uso que não só a percorrem como também interferem nas formas de circulação e nos sentidos determinados de fluxos criando outros e redirecionando-os (MAIA & KRAPP, 2005). A favela percorrida como um mapa pode ser um acúmulo de objetos, monumentos, ruas, painéis de escrita, textos oficiais, passagens, sons, imagens que se transformam e ensinam através da experiência cotidiana.

A rua como escrita e como toda escrita tem sua sintaxe⁹? Mas o que nos faz pensar que a rua seja uma escrita? Nesta perspectiva, a rua seria a linguagem das casas. Uma rua não é propriamente um lugar material. Uma rua só tem sentido como possibilidade de caminhada e possibilidade de um destino. Não há estrada que não leve a parte alguma — mesmo uma rua sem saída e sem prédios leva a algum lugar no qual muitos já precisaram ir. Logo, a rua só é rua porque necessitamos caminhá-la, porque as casas, enquanto moradas singulares, precisam ser lidas em seu conjunto na escrita do improvisado dos pés, consumação ortográfica da poética das casas. É no caminho que as casas tomam seqüência e sentido, escrevem um nome que vem antes de nós.

Caminhar é a única possibilidade de significar as ruas da favela, apesar das motos que insistem em nos atropelar, pois o caminhar é parte fundamental do habitar o morro. A casa nos oferta abrigo, a rua nos impele a ir. Na favela essa idéia se mistura constantemente. A janela da sala está aberta para o beco. Se na casa nos demoramos, com a via nos ancoramos. Em nenhuma imagem, a relação com o destino, presente na

⁹ Estudo das relações que as palavras estabelecem entre si nas orações e das relações que se estabelecem entre as orações nos períodos.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

matéria celeste das casas, está tão evidente. A rua é aquela pela qual os caminhos se cruzam e se refazem em suas diversas possibilidades, o estado pelo qual as casas não se cansam de nós.

Aprendemos com Michel de Certeau em sua obra “A Invenção do Cotidiano” que “o cotidiano é aquilo que nos é dado cada dia (ou que nos cabe em partilha), nos pressiona dia após dia, nos oprime, pois existe uma opressão no presente”. [...] “O cotidiano é aquilo que nos prende intimamente, a partir do interior”. [...] “É uma história a caminho de nós mesmos, quase em retirada, às vezes velada”. [...] Talvez não seja inútil sublinhar a importância do domínio desta história “irracional”, ou desta ‘não história’, como o diz ainda A. Dupont. “O que interessa ao historiador do cotidiano é o Invisível...” (DE CERTEAU, 1996, p. 31).

Ainda que cercado por múltiplas perspectivas de análise, considerando seus interlocutores, a originalidade da obra de Certeau está justamente no como ele inverte a forma de interpretar as práticas culturais contemporâneas, recuperando as astúcias anônimas das artes de fazer. Na perspectiva da racionalidade técnica, o melhor modo possível de se organizar pessoas e coisas é atribuir-lhes um lugar, um papel. De Certeau, ao contrário, nos mostra que “o homem ordinário” inventa o cotidiano com mil maneiras de “caça não autorizada”, escapando silenciosamente a essa conformação. Essa invenção do cotidiano se dá graças ao que de Certeau chama de “artes de fazer”, “astúcias sutis”, “táticas de resistência” que vão alterando os objetos e os códigos, e estabelecendo uma (re)apropriação do espaço e do uso ao jeito de cada um.

“A Mangueira é mãe”: As narrativas sobre a construção do imaginário de lugar

Em nítida oposição a cidade onde predominam relações interpessoais, a favela é marcada por relações personalizadas, onde todos se conhecem e se ajudam. Os laços de parentesco também são comuns, é frequente ocorrer namoros e casamentos entre moradores da mesma área que procuram continuar residindo nas proximidades.

Essa solidariedade vivenciada cotidianamente cria vínculos e sistemas próprios que garantem, mesmo que minimamente, os padrões de reprodução social. É neste processo que nascem alternativas coletivas para suprir necessidades comuns. Segundo Mello (2003), tais envolvimento, que despontam com a experiência, a confiança e a



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

afeição, denota intimidade. É nessa abrangência que o imaginário de lugar da Candelária, é compartilhado e forjado pelo símbolo edificante da união entre os seus moradores, pois “trata-se de um mundo vivido e filosófico, existencial e coletivo, de enraizamento, lutas e glórias, uma ‘morada familiar’.” Através de conversas com os moradores para a realização da pesquisa¹⁰, pudemos perceber que em sua maioria, não reconhecem outros lugares fora da comunidade que vivenciem tal experiência. A Candelária e a Mangueira são apontadas nas entrevistas como o mais significativo da história de suas vidas. Eles falam com muito orgulho do lugar onde vivem “Aí, eu tenho, eu tenho muito orgulho deste lugar... Eu falo com os meus filhos sempre, se eu morrer dentro de um hospital vocês me ‘traz’ o meu corpo pra ‘qui’, vai embora daqui”¹¹.

Falar do imaginário de lugar, o resultado histórico de um encontro entre o sonho individual e uma atitude coletiva sintetiza a importância das histórias de vida para entender o conjunto das experiências humanas no processo histórico, ou a articulação existente entre os indivíduos e as transformações sociais que influenciaram o espaço urbano local.

“Quando eu vim pra cá aos seis anos de idade, me lembro que tinha muitos moradores, mas só que assim...tinha muito espaço...as casas tinham quintal, né, tinha espaço. Conforme foi crescendo, os ‘filho’ casando, ia aumentando aonde tinha quintal, ia aumentando mais outro cômodo (os ‘puxadinhos’), até que ficou todas as casas sem espaço nenhum ‘prás’ crianças brincar.”¹²

O começo de vida na Candelária para muitos moradores, envolveu grandes sacrifícios, embora muitas vezes a rede social atuasse como amparo nos primeiros tempos. Um exemplo disso, em meio a tantos outros, é o da Dona Maria da Penha Moreira, que há 30 anos veio para a Candelária com marido e filhos realizar um sonho: ter uma padaria. D. Penha, como é conhecida na comunidade, realizou seu desejo e na

¹⁰ Em parceria com a organização não-governamental Meninas e Mulheres do Morro, formada por lideranças comunitárias da Candelária-Mangueira.

¹¹ Depoimento no dia 11/05/2007 da D. Adineva da Cruz, 72 anos, nascida e criada na Candelária.

¹² Depoimento no dia 18/05/2007 da D. Maria das Graças da Costa Louzada Queiroz, 58 anos, nascida em Tombos de Carangola, Minas Gerais e criada na Candelária.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Rua Graciete Matarazzo¹³, apelidada pelos moradores por “Rua de Baixo” e principal logradouro da Candelária, construiu sua padaria:

“Eu gosto de todos, de todo mundo...me ajudaram muito. Eu vim pra ‘qui’...sou muito grata e agradeço...não tem como agradecer o pessoal do morro o que fez por mim, entendeu? Eu vim pra ‘qui’ eu e o meu marido, só nós dois morando num quarto de 3x3, com quatro ‘filho pequeno’...e eu tô aqui até hoje. E não tenho nada o que dizer contra do lugar...nada!”¹⁴

E com a ajuda e união da comunidade, que D. Penha se destaca como uma mulher empreendedora, criativa e com uma enorme capacidade de trabalho. Que aliás, continua firme e forte. Com um produto de qualidade e uma localização privilegiada, D. Penha chama a atenção pela maneira como se relaciona com seus fregueses. E diz com orgulho que seu estabelecimento é um “bom encontro e referência” na localidade. E, como dizia o poeta Vinícius, a vida é a arte do encontro, D. Penha soube e sabe valorizar o quanto um bom lugar, uma boa média (café-com-leite e pão francês na chapa) e uma boa conversa podem tornar as coisas mais simples, mais simpáticas e mais interessantes. D. Penha e sua família tornaram a padaria seu lugar perfeito para se conhecer os hábitos e gostos de seus fregueses. Aliás, é comum chegar e ser chamado pelo nome e ter a certeza de que o café-com-leite e o pãozinho gostoso que se aprecia serão servidos sempre naquela temperatura (nem muito quente e nem muito frio...), “Todo dia...de manhã 6 ‘hora’, e agora, 3 ‘hora’, estou aqui pra fazer o meu lanche”, fala seu Airton Crispim Côrtes, 70 anos, que religiosamente ou “mês todo”, come seu sanduíche de pão francês (com queijo e presunto) e um copo de café-com-leite.

A padaria faz parte da produção imaginária que a dinâmica social local construiu cujo conteúdo simbólico é possível de ser datado e classificado. Neste sentido, como parte de uma história, a padaria está vinculada a determinadas condições materiais e sociais, marcando distinções que estão presentes nas relações sociais do passado da Candelária como também no seu presente. Lugares e símbolos, através de laços emocionais conquistados ao longo de anos, adquirem um profundo significado.

¹³ Homenagem dos moradores “a uma grande mulher”, que trouxe várias melhorias no lugar, como: calçamento, escada, água nas casas, entre outras. É um importante símbolo do imaginário do lugar.

¹⁴ Depoimento no dia 25/05/2007 de D. Maria da Penha Moreira, 67 anos, nascida e criada em Descoberto, Minas Gerais, e proprietária da padaria Eliete Gama, nome dado em homenagem à filha caçula.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Portanto, a Candelária pode ser considerada uma comunidade imaginada porque proporciona um sentido quase religioso de pertença e camaradagem entre aqueles que se julgam compartilharem um determinado lugar simbólico. O lugar é simbólico na medida em que pode ser um espaço geograficamente unido, sedimentado por meio de sentimentos simbólicos; a configuração da paisagem, das construções e das pessoas tem sido investida com memórias coletivas que possuem suficiente poder emocional para gerar um senso comunal (Featherstone, 1997). Certos lugares podem ser revestidos de um determinado status emblemático, como a padaria da D. Penha, e usado para representar uma forma de laço simbólico que se sobrepõe e encarna as várias afiliações locais que as pessoas assumem¹⁵. Assim, a criação de uma comunidade é inventada, mas não a partir do nada. Enfatiza-se a necessidade de um repositório comum de acontecimentos, paisagens e recordações, organizados e feitos para assumir uma qualidade primordial.

É no contexto do imaginário construído pela cidade que poderemos localizar memórias territorializadas na Candelária. Território cuja organização é marcada de características e especificidades, tanto pelos objetos, moradias, comércios e pessoas que aí se encontra, quanto pela maneira de apropriar-se, utilizar-se e considerar esse conjunto de elementos. O espaço não é somente uma área geográfica, mas também uma forma de relação com os objetos estruturados numa cultura e, sobretudo, uma rede relacional de representações em que os membros de uma mesma coletividade concedem significados, geralmente reconhecidos, a elementos e características de seu espaço. Nessa abrangência “um indivíduo não é distinto de seu lugar, ele é esse lugar” (Relph, 1976). Trata-se do existencial e coletivo, de enraizamento, lutas e glórias e, segundo Mello (2003), do sonho e da realização de abrir uma padaria, D. Penha decorre de lembranças notáveis de orgulho e do bem comum, uma significação especial “Não tem como agradecer o pessoal do morro o que fez por mim”.

“A rua Show de Bola da Mangueira está com o Brasil no Pan”

Quando se tem em mente discutir as dinâmicas de socialidade que nela têm lugar, um primeiro aspecto a se considerar é a sua complexidade no ‘agir urbano’. No

¹⁵ Ibidem, idem.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

cotidiano da favela e interessa-nos buscar a pluralidade de sentidos produzidos e em produção, sua diversidade de sons, escritos, sinais, conversas que se processam em suas ruas e são expressões da diversidade que mantém a dinâmica deste espaço.

Os processos de significação do espaço que acontecem a partir da socialidade são fundamentais, pois é através deles que podemos ver como por exemplo a rua, uma parte vital da favela, é construída e compartilhada no cotidiano. Possibilita acompanhar os movimentos, perceber sons, imagens e textos e as maneiras pelas quais se criam novas interpretações das mesmas paisagens. A favela passa a ser abordada como um espaço de comunicação, de produção de “mensagens” que marcam suas ruas, muros, como espaço polifônico de autorias variadas e conflitantes. O objetivo não é decifrar este texto, mas compreender o processo da sua constituição. Do ponto de vista do olhar da comunicação, podemos dizer que o texto polifônico da favela é produzido a partir das narrativas que resultam de relações de sociabilidade.

No ano de 2007 os Jogos Pan-americanos chegavam a cidade, e também, à Candelária. A rua denominada Avenida Neves estava sendo ornamentada para concorrer no concurso “Nossa rua, nosso Pan” que a Prefeitura do Rio realizava para premiar a decoração mais criativa com o tema do Pan 2007. O concurso visava estimular a tradição do carioca de se mobilizar em torno de grandes eventos e fortalecer os vínculos comunitários dos moradores das diversas regiões da cidade. E isso me parece, cada vez mais, a vocação da Candelária. Não podíamos deixar de registrar a representação de um grande evento na cidade pela comunidade da Candelária, no seu lugar. A Candelária é participativa. Ela quer trazer para a favela o espírito do Pan.

Observamos as conversas, as tomadas de decisão, as tensões, ou seja, toda a dinâmica da construção de um imaginário do lugar que representasse um evento que mexeu com o cotidiano da cidade. Eufórico ‘Partidinho da Mangueira’¹⁶, nos fala: “Aqui na comunidade a gente faz eventos. Há 25 anos a gente realiza a tradicional festa junina. E agora estamos no concurso da Rua do Pan...’A rua Show de Bola da Mangueira está com o Brasil no Pan’ é o nosso lema desse ano”.

¹⁶ Apelido de William de Jesus Melo, nascido e criado na Candelária há 39 anos. Além trabalhar como Guarda Municipal da Prefeitura do Rio de Janeiro, é compositor da Mangueira, dono do trailler do “campinho” e organizador da festa junina que acontece na comunidade.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Mas como a Avenida Neves se tornou a Rua Show de Bola? Partidinho diz que a rua, no caso avenida, era muito apagada, sem vida. E vislumbrou que participando de um concurso de decoração de ruas poderia trazer oportunidades para melhorá-la. Assim no ano de 2002, inscreveu a Avenida Neves no concurso ‘Rua Show de Bola’, promovido pela Rede Globo de Televisão para a Copa do Mundo de futebol. “Já é uma tradição enfeitar nossa rua. Já quase ganhamos o concurso da copa do mundo de 2002. Ficamos em segundo lugar”¹⁷.

Um grande evento, como o Pan-americano, a exemplo da Copa do Mundo, é capaz de unir as pessoas. E isso não foi diferente com os moradores da Candelária que expressaram toda a paixão pelo esporte. O mutirão é para enfeitar a rua onde eles moram. Uma tarefa feita com prazer e quem sabe até inspirada pela proximidade com o Estádio do Maracanã, palco da abertura e do encerramento da festa e lugar de competição de algumas modalidades.

A “galera” trabalha compenetrada, “no gás”, afinal tudo tem que ficar pronto, pois “a prefeitura vem aqui ver os desenhos, ver nosso trabalho”, para selecionar as ruas que estarão na etapa final do concurso. Então, imaginem, os ânimos estavam agitados e concentrados na missão de deixar tudo conforme o regulamento, perfeito, bem bonito e caprichado. E para, dessa vez não deixar margem a dúvidas, de que a “rua Show de Bola da Candelária” merece o primeiro lugar.

“Mas, graças à participação no concurso em 2002, a rua melhorou bastante, pois trouxe animação pra comunidade. Quando se aproxima o início de um evento desses, como uma Copa do Mundo e agora com o Pan, eles mesmos perguntam ‘Vai ter a rua? Vai ter a pintura?’ A gente pega as crianças para pintar os desenhos que a rapaziada faz. William vai desenhando, armando os desenhos e depois as crianças vem para pintar. Então, o barato é esse! As crianças pintam com noção do que eles têm que fazer. Então, as crianças se amarra nisso!”¹⁸

Uma comunidade em contagem regressiva. Faltavam menos de um mês para o início dos Jogos e as cores do Pan já coloriam a cidade. Em época de Pan, era hora de mostrar o orgulho em vestir a cor do Brasil. E a Candelária não ficou de fora dessa

¹⁷ Eles atribuem a culpa à Sandra de Sá, que não deu o ponto que faltava para ganhar o primeiro lugar no concurso. O 1º lugar foi para a Rua Jorge Yúdice, em Vila Isabel.

¹⁸ Depoimento no dia 22/06/2007 de William de Jesus Melo.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

torcida. Com todas as atenções na época era para o Pan, a festa junina deste ano ficou para agosto, “As melhores festas juninas que nós fizemos aqui são em agosto. E o nome da nossa festa é até ‘Festa de Agosto que dá Gosto’. É um mês de festa, toda sexta, sábado e domingo”¹⁹.

O que mais incentiva Partidinho com a organização desses eventos é a possibilidade de divertir e alegrar a comunidade. Ele lembra emocionado de uma atração que, há alguns anos atrás, com apoio dos projetos especiais da Prefeitura do Rio, conseguiu trazer: um show de circo.

“Esse show ficou marcado para mim na Candelária. O palhaço (dá uma parada e sorri lembrando do fato)...ele fez uma graça na minha frente. Quando eu me toquei que, pela primeira vez, eu ‘tava’ vendo um palhaço de perto...e eu ‘grandão’, já ‘cascudão’, nunca tinha visto um palhaço legal. Quando eu olhei para cara das crianças, ‘tava’ todo mundo de boca aberta...aí eu me toquei que ninguém nunca viu também!”²⁰

Esse clima de festa representa para comunidade um estímulo de melhorias. Num certo sentido ela nos aproxima daquilo que de Certeau (1994) aborda em *Invenção do Cotidiano*. O autor fala de um sentido (senso) comum que reuniria uma liberdade (moral), uma criação (estética) e um ato (prática). O senso comum não divide a teoria e a prática, como se pensa normalmente, mas estaria presente numa arte de pensar necessária tanto às teorias e quanto às práticas cotidianas. Este juízo permite pensar as diversas formas de viver a simultaneidade temporal e espacial em jogo no espaço da favela.

“Essa tradição de reunir os moradores da rua também serve para formar novos amigos. Eu gosto de festa, eu gosto de participar! E incentivar as pessoas a participar também. Comunidade é isso que a gente tá vendo mesmo. É um ajudar ao outro, cada um tentar fazer pelo próximo, que o próximo vai fazer por ele. Eu acho que é por aí que se constrói a comunidade”.²¹

Tornar a rua uma festa a partir do trabalho de um grupo de moradores que não se importa em perder noites e madrugadas de sono, para que seja a mais bonita do bairro e até da cidade. “Quem não queria colaborar, quando viu o resultado, resolveu ajudar”,

¹⁹ Depoimento no dia 22/06/2007 de William de Jesus Melo.

²⁰ Depoimento no dia 22/06/2007 de William de Jesus Melo.

²¹ Depoimento no dia 22/06/2007 de William de Jesus Melo.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Tanta dedicação é para ver a Candelária ser campeã sempre na participação, na sociabilidade, na solidariedade, na esperança e de que viver com alegria pode ajudar e muito a passar pelas dificuldades da vida.

“A Candelária é minha moradia, é o meu lazer, diversão, meu trabalho, aqui é tudo! E pode ficar melhor, mas precisa de mais ajuda governamental. Na nossa comunidade tem muitas coisas que podem ser melhoradas e criadas. Enquanto não chegamos lá, Beto sem-Braço tinha um lema ‘o que espanta miséria é festa’. Pelo menos a festa une a todos, pelo menos naquele momento ali alegre, vai curtir, vai até esquecer que tem algum problema, pelo menos naquele momento. A festa traz alegria e a alegria o prazer de viver.”²²

O time da Candelária também está de olho no campeonato: Quem vai levar o título desta vez? Como sempre empolgado e contagiante Partidinho vislumbra que “Esse ano vai ser a Rua Show de Bola na cabeça”.²³

Referências

CANEVACCI, M. *A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana*. São Paulo: Studio Nobel, 2004.

CASTELLS, M. *O Poder da Identidade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

DA MATTA, R. *A casa & a rua: espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil*. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

DE CERTEAU, M. *A escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense, 1982.

_____. *A invenção do cotidiano: 1, Artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 1994.

_____. *A cultura do plural*. Campinas: Papirus, 1995. (Coleção Travessia do Século).

FERRARA, L. D’A.. *Cidade: fixos e fluxos*. In: SIMPÓSIO INTERFACES DAS REPRESENTAÇÕES URBANAS EM TEMPOS DE GLOBALIZAÇÃO, São Paulo, 2005. Anais... São Paulo: Senac, 2005.

GIDDENS, A.. *As Consequências da Modernidade*. São Paulo: Ed.UNESP, 1991.

²² Depoimento no dia 22/06/2007 de William de Jesus Melo.

²³ No concurso “Nossa rua, nosso Pan” que a Prefeitura do Rio realizou para premiar a decoração mais criativa da cidade, com o tema do Pan 2007, a Rua Show de Bola da Mangueira ficou em 4º lugar.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

LATOURE, B. *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1994.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do indivíduo nas sociedades de massa*. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2006. 232p.

_____. *A conquista do presente*. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.

_____. *Notas sobre a pós-modernidade: o lugar faz o elo*. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2004. .

MAGNANI, J.G.C. *Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole*. In:

MAGNANI, J.G.C.; TORRES, L. (Org). *Na Metrópole. Textos de antropologia urbana*. São Paulo: Edusp/Fapesp, 1996.

MAIA, J.; KRAPP, J. *Comunicação e Comunidade: novas perspectivas das sociabilidades urbanas* In: FREITAS, R. F. e NACIF, R. (Org.). *Destinos da Cidade: Comunicação, arte e cultura*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2005, p.31-45.

MELLO, J. B. F. *Símbolos dos lugares, dos espaços e dos 'deslugares'*. *Revista Espaço e Cultura*, Rio de Janeiro: Nepec, UERJ, n. 16, p.64-72, jul-dez. 2003.

MORIN, Edgar, *A Inteligência da Complexidade*, São Paulo: Peirópolis, 2000

PESAVENTO, S. J. *O imaginário da cidade: visões literárias do urbano: Paris, Rio de Janeiro, Porto Alegre*. Porto Alegre: Ed. Universidade, UFRGS, 2002.

SALGUEIRO, T. B.. *Espacialidades e Temporalidades Urbanas*. In. CARLOS, A. F. A; LEMOS, A. (Org.). *Dilemas Urbanos: novas abordagens sobre a cidade*. São Paulo: Contexto, 2003.

SANTOS, M. *Técnica Espaço Tempo globalização e meio técnico-científico informacional*. São Paulo: Hucitec,1994.

_____. *A Natureza do Espaço técnica e tempo razão e emoção*. São Paulo: Hucitec, 1996.

_____. *Por uma outra Globalização*. Rio de Janeiro: Record, 2000.

SANTOS, M.; SILVEIRA, M. L. *O Brasil Território e Sociedade no Início do Século XXI*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SANTOS, M.; SOUZA, M. A. A. (Org.) *A aceleração contemporânea: tempo mundo e espaço mundo em fim de século e globalização*. São Paulo: Hucitec-Anpur, 1993.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

SENNETT, R. Carne e Pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental, Rio de Janeiro:Record, 1997.

_____. O Declínio do Homem Público: as tiranias da intimidade, SP: Companhia das Letras, 1988.

SILVA, R.H.A. Espaço urbano, espaço da comunicação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Belo Horizonte, 2003. Anais...São Paulo: Intercom, 2003.

SILVA, R.H.A.; GONZAGA,M.M.. Redes Culturais em Territórios Urbanos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Rio de Janeiro, 2005. Anais...São Paulo: Intercom, 2005.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

“EU SOU O SAMBA”: UM ESTUDO SOBRE O SAMBA E SUAS REPRESENTAÇÕES NO JORNAL *O GLOBO*¹

Luiza Real de Andrade AMARAL²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Esta pesquisa pretende dar continuidade e aprofundar o estudo iniciado em 2006 (com o trabalho *O samba e suas representações*) ao investigar como o samba é representado no jornal *O Globo* em dois períodos distintos: de 1926 a 1928 e 2000 a 2002. A escolha do samba como objeto de estudo se deu devido à sua importância dentro da(s) cultura(s) brasileira(s). Mas, até chegar ao *status* pelo qual é conhecido nos dias atuais, o samba passou por alterações, influenciadas pelo desenvolvimento social brasileiro, pela indústria fonográfica e também pelos meios de comunicação. Por esta razão, decidiu-se pela realização de uma pesquisa que misturasse esses pontos: o samba e a relação entre mídia e representação.

PALAVRAS-CHAVE: samba; representação; mediação; identidade.

1. Introdução

Esta pesquisa pretende dar continuidade e aprofundar o estudo iniciado em 2006 com o trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, *O samba e suas representações*, no qual foram analisadas as representações do samba no jornal *O Globo* durante o mês de dezembro de 2005. Em “*Eu sou o samba*”: um estudo sobre o samba e suas representações no jornal *O Globo*, objetiva-se estender esse campo de análise ao investigar como o samba é representado no jornal *O Globo* em dois períodos distintos: de 1926-1928 e 2000-2002.

A escolha do samba como objeto de estudo se deu devido à sua importância dentro da(s) cultura(s) brasileira(s). Tanto no Brasil como no exterior, ele é visto como referência de “brasilidade”. Mas, até chegar ao *status* pelo qual é conhecido nos dias atuais, o samba passou por alterações, influenciadas pelo desenvolvimento social brasileiro, pela indústria fonográfica e também pelos meios de comunicação. Por esta

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Representações e Sociabilidade.

² Aluna do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/UERJ). E-mail: lulureal@oi.com.br.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

razão, decidiu-se pela realização de uma pesquisa que misturasse esses pontos: o samba e a relação entre mídia e representação.

Ao se analisar as representações do samba presentes em matérias do jornal *O Globo* publicadas em períodos históricos tão distantes, verificar-se-á se estas permaneceram ou se adquiriam significados diferentes. Desta forma, este trabalho será uma maneira de compreender de que maneiras as representações foram utilizadas, através dos veículos de comunicação de massa, como instrumentos de consolidação de uma “brasilidade”. Ou seja, será observado como o imaginário sobre a “identidade brasileira” vem sendo formulado ao longo de diferentes épocas da história do Brasil. Para o desenvolvimento dessas questões, a pesquisa irá abordar quatro campos teóricos — o das representações, o das mediações, o da identidade e o do samba.

É importante ressaltar que não se pretende, aqui, investigar as causas pelas quais as representações do samba no jornal *O Globo* foram construídas de determinada maneira. O que essa pesquisa almeja, além de identificar quais são estas representações, é conhecer melhor a relação entre mediação e as representações, verificando como o discurso midiático pode atuar no processo de circulação e consolidação de representações e na fundamentação de imaginários, como o de identidade nacional.

Ademais, o jornal *O Globo* foi escolhido não só por sua abrangência no estado do Rio de Janeiro, mas também pelo fato de que, desde o seu início, eram publicadas com destaque informações sobre samba, sambistas e carnaval. Fundado em 1925, pelo jornalista Irineu Marinho (em parceria com Herbert Moses e Justo Morais), *O Globo* vendia, a princípio, cerca de 33 mil exemplares. Nesta época, as edições eram impressas em uma rotativa alugada, na redação localizada no Largo da Carioca. Já no ano seguinte, a publicação apresentava a coluna *O Globo e o carnaval*, o que possibilitou a presença de representantes do veículo em eventos como os desfiles de blocos e reuniões de agremiações carnavalescas pelas ruas do centro da cidade do Rio de Janeiro. Atualmente, *O Globo* é produzido no parque gráfico mais moderno do Brasil e é lido por mais de 260 mil pessoas nos dias úteis. Durante o carnaval, possui um caderno especial diário sobre os desfiles das escolas de samba do Rio de Janeiro e oferece o prêmio Estandarte de Ouro para as melhores agremiações.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Como resultado, esta dissertação pretende poder fornecer dados que auxiliem futuros trabalhos que lidem diretamente com o tema cultura, como o jornalismo cultural. Além disso, pesquisa também poderá ser consultada para estudos relacionados à temática da história cultural, principalmente sobre o samba e também sobre alterações de comportamento, hábitos culturais da sociedade brasileira nas épocas analisadas.

2. As alterações ao longo da pesquisa

Até este momento de orientação, a pesquisa sofreu poucas alterações. Estas, porém, se concentram no âmbito do seu embasamento teórico. Atualmente, ao invés da utilização do conceito de representação social (proveniente do campo da Psicologia Social), será usada a conceituação de representação presente nos estudos da Sociologia e da História. Por esta razão, estão sendo estudados outros autores como Émile Durkheim, Roger Chartier e Sandra Jahatay Pesavento. Além disso, como será trabalhada um dos principais aspectos da nossa cultura, o samba, optou-se por aprofundar nossa base teórica sobre cultura brasileira, revisando autores como Renato Ortiz, Nelson Werneck Sodré, Roberto Da Matta e Muniz Sodré.

Já no campo dos procedimentos metodológicos, a única alteração realizada foi a retirada das entrevistas com integrantes de alas de Velha Guarda, que não contribuiriam para o embasamento teórico sobre samba quanto imaginávamos anteriormente. A forma de análise do material – a metodologia utilizada e aprovada em nosso primeiro trabalho, *O samba e suas representações* – não foi modificada.

3. O desenvolvimento teórico da pesquisa

3.1 Representações: tramas entre indivíduos e sociedade

Para realizar este presente trabalho sobre como o samba é representado no jornal *O Globo* em dois períodos distintos (de 1926 a 1931 e de 2000 a 2005), é preciso definir quais abordagens sobre as representações serão utilizadas para servir de base para estas análises. Após o levantamento de diferentes referências sobre as representações – entre elas as presentes na teoria das representações sociais (da Psicologia Social) – os estudos realizados pela Antropologia, Sociologia e História foram considerados os mais adequados à proposta desta pesquisa.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

As representações vão além de simplesmente tornar próximo algo antes visto como exótico, conforme afirmava Moscovici, na teoria das representações sociais (1983): elas são responsáveis pela formação e identificação de grupos sociais e, como consequência, também ajudam a organizar a sociedade. Conforme Pesavento, as representações: “são matrizes geradoras de condutas e práticas sociais, dotadas de força integradora e coesiva, bem como explicativa do real. Indivíduos e grupos dão sentido ao mundo por meio das representações que constroem da realidade” (2004, p. 39).

O “sentido ao mundo” formulado através das representações pode também ser identificado como sociedade, já que é comum estudiosos da Antropologia, Sociologia e História a considerarem como algo além do ambiente natural dos seres humanos. De acordo com Durkheim, “(...) uma sociedade não é constituída simplesmente pela massa dos indivíduos que a compõem, pelo solo que ela ocupa, pelas coisas que se serve, pelos movimentos que realiza, mas antes de tudo, pela idéia que ela faz de si mesma” (1989, p. 500).

Este pensamento é similar ao proposto pelo sociólogo alemão Georg Simmel para a definição da cultura: “*the maximum development of a person’s potential from its natural*”³ (Apud FRISBY; FEATHERSTONE, 1997, p. 42).

Mas como surgem as representações? Elas nascem da reunião e cooperação dos homens que, através de processos comunicativos, emaranham as suas percepções e sentimentos sobre o real. Desta mistura, surge um conhecimento mais elaborado do que suas necessidades e percepções individuais. Um conhecimento coletivo e impessoal que define, resume e exhibe as características de seus similares. Um conhecimento que o (re)educa a entender os outros componentes da sociedade. Afinal:

Pelo simples fato de que a sociedade existe, existe também, fora das representações e das imagens individuais, todo um sistema de representações que gozam de propriedades maravilhosas. Por meio delas os homens se compreendem, as inteligências penetram umas nas outras. (...) Desde então o indivíduo se dá conta, pelo menos obscuramente, que acima de suas representações privadas existe um mundo de noções-tipo pelos quais é obrigado a regular as suas idéias; entrevê todo um reino intelectual do qual participa, mas que o supera. (DURKHEIM, 1989, p. 515).

³ “O desenvolvimento máximo do potencial de uma pessoa a partir do seu estágio natural” (tradução livre).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Portanto, pode-se dizer que as representações têm como função apresentar na esfera social uma necessidade. Uma necessidade, porém, decodificada coletivamente, sem interferências particulares. Ou seja, as representações têm como base a substituição: representar é apresentar de novo algo na sociedade. Esta relação de correspondência entre o “representante social” e o “representado real” não se dá de forma transparente, mas sim através de uma construção simbólica. Deste modo, compreender uma representação é um processo complexo, que inclui percepções, julgamentos, reconhecimentos e classificações.

Isso quer dizer que as representações não são um espelho do que elas reapresentam. Elas agem como a exteriorização do elo de um grupo social, responsáveis por expor como indivíduos de determinados grupos devem perceber os fenômenos que acontecem ao seu redor. Contudo, os processos de transferência realizados pelas representações ocorrem de formas diferentes.

Primeiro, a relação entre representante e representado pode se dar através da substituição que leva à efetiva presentificação do que está ausente. Ela é “instrumento de um conhecimento mediato que faz ver um objeto ausente através da sua substituição por uma ‘imagem’ capaz de o reconstituir em memória e de o figurar tal como ele é” (CHARTIER, 1988, p. 20). A representação, assim, adquire a identidade, poderes e atributos do que será representado, marcando a sua continuidade e a estabilidade. Outra forma de representação se dá pela relação de total substituição (e não mais de presentificação) do representante pelo representado, através de um simbolismo mais elaborado. Desta vez, a representação acontece pela exposição de imagens, objetos, performances e ritos não-miméticos, que mostram aos indivíduos de um grupo o que está sendo representado.

Embora existam mecanismos que auxiliem na propagação de representações, não necessariamente elas serão totalmente aceitas por grupos sociais diversos. Isso porque há um processo freqüente durante esta luta simbólica que resulta no desvio dos objetivos das representações. A este processo dá-se o nome de reapropriação.

Apropriar-se de uma representação é não recebê-la de forma passiva, mas sim acrescentar suas próprias percepções sobre aquele objeto. É:

(...) assimilar a mensagem e incorporá-la à própria vida – um processo que algumas vezes acontece sem muito esforço, e outras vezes requer



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

deliberada aplicação. É adaptar a mensagem à nossa própria vida e aos contextos e circunstâncias em que a vivemos; contexto de circunstâncias que normalmente são bem diferentes daqueles em que a mensagem foi produzida. (THOMPSON, 2005, p. 45).

A representação, então, transforma-se em uma outra coisa, não traduzindo os valores de um só grupo social. É por esta razão que considera-se, aqui, uma difícil possibilidade encontrar representações dominantes. Isso quer dizer que as representações que definiriam as dicotomias entre grupos sociais não os atingem da mesma maneira. As suas percepções passam por um jogo de reemprego e de desvio de significado: passam por uma reapropriação. Logo, o estudo das representações tem que centrar sua atenção “nos empregos diferenciados, nos usos contrastantes dos mesmos bens, dos mesmos textos, das mesmas idéias” (CHARTIER, 1988, p. 136).

Tal concepção sobre representações servirá de base para a pesquisa, pois apresenta a relevância de se estar atento não só à produção (pura redação) das matérias jornalísticas, já que observou-se que a leitura de um texto deve ser vista, na verdade, como uma outra forma de produção criativa, pois o leitor se reapropria das percepções e representações propostas pelo autor criando outras novas.

Portanto, a fim de averiguar quais as representações presentes no jornal *O Globo*, não será efetuada somente análise das construções lingüísticas das matérias do periódico, mas também estudos dos contextos históricos em que elas foram divulgadas e dos grupos sociais que entram em contato com elas.

3.2. Mediações: a cultura dos meios

Diversas são as linhas de pensamento que abordam o campo da Comunicação. Muitas, contudo, focam os seus estudos na ação dos meios, ou seja, no seu teor de transmissibilidade. Logo, a Comunicação não seria considerada como um espaço de interação social nem como um ambiente fértil para a circulação e apropriação de representações e, por conseguinte, para a criação de imaginários. A Comunicação é vista como algo exterior ao campo da cultura.

Comunicar, porém, também pode ser visto como um intercâmbio, um fluxo. Observa-se, então, que a Comunicação vai além de uma simples (e fria) troca de informação na qual cada elemento participante possui um papel fixo e intransferível: ela



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

torna-se campo de experimentação e da resignificação dos códigos (GONÇALVES, 2003, p. 11). É com base nesta concepção – de Comunicação como um espaço de criação, de comunhão e de troca simbólica – que se desenvolve esta pesquisa.

De acordo com esta visão também estão os estudos de Jesús Martín-Barbero. Para o autor, a Comunicação deve ser observada como um processo, como um caminho que dinamiza a sociedade. É por isso que “o eixo do debate deve se deslocar dos meios para as mediações, isto é para as articulações entre práticas de comunicação e movimentos sociais, para diferentes temporalidades e para pluralidade de matrizes culturais.” (2006, p. 261).

As mediações caracterizam-se como formas através das quais a hegemonia (o discurso que articula uma sociedade) transforma o significado das vidas em comunidade (Ibid., p.265): elas são dispositivos que possibilitam a apropriação do sentido das diferentes mensagens que circulam pela sociedade. Através das mediações um enunciado, ao ser reapropriado por quem o recebe, é reinterpretado e reformulado e pode ganhar outros significados (diferentes daqueles propostos inicialmente por quem o produziu). Em suma, as mediações atuam “fundamentalmente, como um conjunto de fatores estruturantes, que organizam a percepção e a apropriação da realidade por parte do agora mais do que nunca ativo receptor” (SANTI e RONSINI, 2008, p. 106).

Com isso, pode-se observar que as mediações possibilitam uma maior interação entre diferentes grupos sociais. Todos são ao mesmo tempo enunciadores e enunciatários. Melhor dizendo: todos emitem, recebem, reinterpretam e resignificam mensagens. Logo, através de suas mediações, os grupos possibilitam a circulação de representações que serão conhecidas por outros grupos que, posteriormente, irão reapropriá-las:

Dessa forma, a partir da concepção das mediações, é possível transpor os estudos da comunicação para outro patamar. Eles são transferidos do espaço restrito dos meios para o amplo espaço da cultura, e mostram que as mediações têm uma relação direta com o processo de comunicação, uma vez que esse não se estabelece de maneira linear e simétrica. A partir de então, admite-se a existência de uma relação entre diferentes públicos, mediatizada pelos contextos em que o processo de comunicação se estabelece. (Ibid., p. 106).

Mas qual o papel dos meios de comunicação na sociedade? Eles são instrumentos de mediação, já que “o que os textos da mídia oferecem não é a realidade, mas uma construção que permite ao leitor produzir formas simbólicas de representação”



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

(GREGOLIN, 2007, p. 16). Por isso, no âmbito das mediações, o “receptor” não é mais um ser passivo e obediente às mensagens que recebe. Ele tem papel ativo na reformulação do sentido do que está sendo divulgado pelos meios. Como afirma Cruz, deve-se:

(...) investigar de que forma a mídia produz a informação, o que pressupõe articulações de cunho interno e externo, regras, aspectos técnicos e visões de mundo. (...) Assim, esse produto chegará depois ao âmbito da recepção e terá, por conseguinte, os mais diversos desdobramentos (usos), levando em conta também um contexto particular (*Apud* SANTI e RONSINI, p. 105).

Observa-se, então, que os meios de comunicação facilitam a disseminação e a circulação de representações, aumentando as relações entre diferentes grupos sociais. Por possibilitar o fortalecimento das trocas simbólicas por estes grupos, os meios também se tornam relevantes no processo de formação de identidades. Conforme acrescenta Gregolin, “o trabalho discursivo de produção de identidades desenvolvido pela mídia cumpre funções sociais básicas tradicionalmente desempenhadas pelos mitos – a reprodução de imagens culturais, a generalização e a integração social dos indivíduos” (2007, p.17).

Desta forma, é possível afirmar que os meios de comunicação e as mediações que eles proporcionam também auxiliam o processo de construção do imaginário da identidade nacional, pois facilitam a propagação de representações de cunho nacionalistas, que, de acordo com Renato Ortiz, se distinguem das demais por não pertencerem a um determinado grupo, já que:

A memória nacional opera uma transformação simbólica da realidade social, por isso não pode coincidir com a memória particular dos grupos populares. O discurso nacional pressupõe necessariamente valores populares e nacionais concretos, mas para integrá-los em uma totalidade mais ampla. (2006, p.138)

E é justamente este discurso nacional que será veiculado pelos meios. Todavia não se pode esquecer que este discurso passará por mediações e será reapropriado antes de formular o conceito de nacionalismo. Em seu estudo sobre os meios e as mediações, Martín-Barbero dedica atenção ao desenvolvimento deste processo na América Latina e ressalta que, até os primeiros anos do século XX, os países latino-americanos ainda não se destacavam como territórios simbolicamente unos. Com regiões amplas e,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

geralmente, de difícil acesso, a organização social destes países se baseava principalmente na fragmentação, nas identidades múltiplas:

Das lutas pela independência até a reorganização do imperialismo no começo do século XX, a dinâmica básica foi de fragmentação e dispersão: o rompimento quase permanente das precárias formações nacionais pelas novas metrópoles. Se é verdade que as diferentes formações nacionais tomam rumos e ritmos diversos, também se pode dizer que essa diversidade vai sofrer desde os anos 1930 uma readequação fundamental e de conjunto. A possibilidade de “formar nações”, no sentido moderno do termo passará pelo estabelecimento de mercados nacionais, e estes, por sua vez, serão possíveis em virtude de seu ajuste às necessidades e exigências do mercado internacional. (2006, p. 217).

A partir da década de 20, com o crescimento da industrialização e do desenvolvimento urbano da maioria desses países, se intensificaria a possibilidade de formação de identidades nacionais. As novas estruturas políticas e econômicas latino-americanas permitiram também o surgimento de uma nova burguesia (diferente das oligarquias agrárias) que buscava a inserção de seus países na conjuntura internacional.

Porém, é nos anos 30 que observa-se o primeiro desenvolvimento intensivo dos meios de comunicação de massa, o que facilitou o processo de disseminação de discursos nacionais. Não é à toa que Martín-Barbero credits ao período de 1930 a 1950 a primeira etapa do processo de implantação da mídia e da constituição do massivo nos países latino-americanos. Para o autor, “o papel decisivo que os meios massivos desempenham nesse período residiu em sua capacidade de se apresentarem como porta-vozes da interpelação que a partir do populismo convertia as massas em povo e o povo em Nação” (2006, p.233).

É durante esta primeira etapa que se desenvolvem o cinema, o rádio e o jornalismo sensacionalista, importantes mediadores do “nacional”. Através deles habitantes das regiões mais dispersas puderam conhecer o que se passava no centro de sua nação. Porém,

(...) como os meios proporcionam mediações e os “receptores” não assimilam pacificamente uma mensagem, só ganham ares de nacional as representações que após serem reapropriadas continuam a ser entendidas como tais. Ou seja, os meios traziam a “interpelação que vinha do Estado, mas que só foi eficaz na medida em que as massas reconheceram nela algumas de suas demandas mais básicas e a presença de seus modos de expressão” (Ibid., p. 233)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O cinema e o rádio têm como ponto comum o uso da música como ferramenta de mediação entre o regional e o nacional, promovendo “uma integração musical latino-americana” que torna possível a popularidade de certos gêneros musicais entre vários grupos sociais. Devido a este sucesso, alguns ritmos começaram a ganhar *status* de nacionais, como o tango na Argentina e o samba no Brasil.

Porém, para se tornar nacional a música deveria, antes de tudo, ser popular no sentido de fazer a mediação entre as sonoridades regionais (tradicionais) e as urbanas (contemporâneas). Ou seja, as músicas nacionais deveriam realizar a reapropriação das características destes dois pólos culturais, transformando-as numa outra canção, que não é essencialmente folclórica nem erudita (européia), mas sim um meio-termo, uma sonoridade nova e diferente de qualquer outra no cenário internacional. É por este motivo que a música nacional tornou-se um dos instrumentos de mediação para a construção do nacionalismo.

De volta à perspectiva de Martín-Barbero, será na década de 60 que conheceremos a segunda etapa da implantação da mídia e da constituição do massivo na América Latina. A partir deste período, os países latino-americanos são seduzidos pela promessa do desenvolvimento. Desenvolver-se significava progredir economicamente, já que a maior circulação financeira aumentaria a distribuição de bens; e mais bens no mercado significariam a diminuição da desigualdade e o fortalecimento da democracia. Este desenvolvimentista refletiu-se também na organização dos meios de comunicação de massa:

(...) nos “anos do desenvolvimento” o *massivo* passa a designar apenas os meios ⁴ de homogeneização e controle de massas. A massificação será detectável mesmo onde não houver massas. E de mediadores, a seu modo, entre o Estado e as massas, entre o rural e o urbano, entre tradições e modernidade, os meios tenderão cada vez mais a constituírem-se no lugar da simulação e da desativação dessas relações. (BARBERO, 2006, p. 252)

Apesar do cinema e do rádio também se adaptarem a esta nova tendência, foi o surgimento da televisão que serviu de marco comunicacional para a “democracia desenvolvimentista”. Mantida através de anúncios publicitários, é a televisão que perpetuará a lógica da massificação “mesmo onde não houver massa”, já que ela tende a

⁴ Grifos do autor.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

absorver as diferenças entre os grupos sociais, produzindo um público mais homogêneo e mais rentável economicamente.

E esta homogeneização dos públicos tornou-se característica em outros segmentos comunicativos. A música novamente serve como exemplo, porque passou a também ser concebida para agradar um grande público, através da disseminação da sonoridade *pop* (de popular). E, por isso, a receita de composição *pop* norte-americana e européia também chegou às músicas latino-americanas, que passaram a acrescentar novos instrumentos (mais modernos, como sintetizadores e teclados) às suas canções. É a estética da música que se perpetua pela televisão através, principalmente, do modelo MTV de produção fonográfica.

No fim dos anos 80, todavia, o cenário dos meios de comunicação de massa na América Latina sofre nova interferência com a disseminação das “novas tecnologias” como o satélite, a televisão a cabo e, mais tarde, a internet. Mais uma vez, a rapidez com o que tais meios se propagaram expõe como os países latino-americanos se mostraram dispostos a estarem inseridos igualmente no contexto global da Comunicação. É a inserção no salto “do qual nenhum país pode estar ausente sob pena de morte econômica e cultural” (BARBERO, 2006, p. 255).

Nesta confusão de apropriações, acabam surgindo diversos conflitos sobre a compreensão da cultura. Para Denise Siqueira:

(...) as redes digitais de comunicação geram uma sensação de perda de referenciais culturais, históricos e sociais. Na tentativa de apreender esse fenômeno, ganhou espaço o pensamento de que o distanciamento do “humanismo” pela técnica seria o resultado do advento de um mundo acirradamente técnico e artificial, que, fugindo ao controle, subjugaria toda a humanidade aos imperativos da virtualidade e velocidade. De outro lado, despontaram interpretações que elegeram as novas tecnologias como responsáveis por uma democratização da cultura e do saber ou como espaço interativo – capaz de redirecionar todo o processo de comunicação, suscitando novas formas de sociabilidade (2008, p. 101-102)

É neste novo (e turbulento) contexto que surge uma importante questão sobre a influência dos meios na construção da identidade nacional: o conflito entre a busca por uma volta aos movimentos culturais mais tradicionais e a hegemonização cultural dos públicos internacionais.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Neste novo cenário, pode-se mais uma vez compreender a circulação da música como um instrumento de mediações. Primeiro, a própria composição musical novamente atua como o meio-termo entre o “moderno” e o “tradicional” ao unir características destes dois pólos em uma nova música, como acontece nos movimentos do *eletrotango* e *drum’n’bossa*, que misturam sons eletrônicos aos famosos ritmos argentino e brasileiro.

Observou-se, neste breve estudo, como os textos – além de bens culturais – são dispositivos de mediação e o quadro evolutivo da contribuição da mídia na construção do imaginário de “identidade nacional”. E também analisou-se de que forma a música serviu de dispositivo mediador entre os ideais “populares” e “elitistas” de um país, tornando-se símbolo de nacionalismo e como ela foi, então, utilizada através da mediação de diferentes meios como ferramenta de criação desta identidade nacional.

4. O desenvolvimento empírico da pesquisa

A primeira etapa metodológica efetuada neste trabalho envolveu uma extensa pesquisa de referências bibliográficas (livros, artigos e dissertações) sobre samba, representações, mediações e identidade, realizada em bibliotecas (entre elas a Biblioteca Nacional e a do Centro Cultural Banco do Brasil) e acervos particulares.

A pesquisa de referências envolveu investigações históricas sobre o samba, tendo como foco a relação entre este gênero musical e os meios de comunicação. Também foi averiguada a história do jornal *O Globo*, para que se pudesse entender como este veículo de comunicação se tornou o jornal o mais lido no estado do Rio de Janeiro e conhecermos as suas mudanças editoriais. Em relação às representações, às mediações e à identidade, a pesquisa de referência possibilitou uma compreensão mais aprofundada sobre os conceitos que fomentaram a base teórica deste trabalho.

Após este levantamento bibliográfico, foi feita a coleta documental de textos do jornal *O Globo* que citassem ao menos uma vez a palavra samba, divulgados entre 1926 e 1928 e 2000 e 2002⁵. A procura pelos textos publicados entre 1926 e 1928 foi realizada exclusivamente na Biblioteca Nacional, através de visitas semanais à

⁵ Inicialmente, a dissertação objetivava abranger períodos maiores para análise (de 1926 a 1931 e de 2000 a 2005), contudo, devido ao grande número de material encontrado, decidiu-se por diminuir a amostragem a fim de efetuar-se uma avaliação mais cuidadosa.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

instituição. As visitas – ao menos duas por semana, com duração mínima de duas horas – ocorreram de janeiro a junho de 2008.

Para encontrar matérias sobre samba, foi realizada a leitura completa de todas as edições do jornal *O Globo* publicadas nos meses de fevereiro de 1926, 1927 e 1928 (disponíveis por meio de microfilmagens). É importante ressaltar que, neste período, o jornal *O Globo* possuía três edições às segundas-feiras (12h, 17h e 19h) e duas edições de terça-feira a sábado (17h e 19h) – aos domingos não havia circulação do periódico. Já as amostras de 2000 a 2002 foram pesquisadas através do arquivo e da ferramenta de banco de dados digital do jornal *O Globo*, no dia 23 de Junho de 2008. Para restringir a busca, foram utilizados os critérios “palavra-chave” (samba) e “data” (do primeiro ao último dia do mês de fevereiro de cada ano).

Com o levantamento documental do material do jornal *O Globo*, foi encontrada uma variedade de informações sobre o samba. Para conhecer os seus significados, efetuou-se, durante a segunda etapa do processo metodológico, a análise das reportagens selecionadas. Após a coleta, as amostras foram lidas para se ter o conhecimento inicial dos assuntos abordados em seus conteúdos. Neste momento, o objetivo foi simplesmente saber sobre o quê falam os textos, sem ter interesse em avaliar menores detalhes como a presença de determinadas estruturas de linguagem ou códigos.

Depois, foi o momento de iniciar uma leitura mais criteriosa. Nesta etapa, o material foi relido, levando em consideração as impressões ele traz sobre o samba. Na primeira vez que esta análise foi efetuada, verificou-se que o uso de determinadas expressões, verbos e adjetivos (como “frequentadora *assídua* de rodas de samba” e “o samba do Bip-Bip *abriu espaço* para o ritmo de Tom e Vinícius”⁶) favorecia à construção de grupos representativos sobre o objeto estudado.

Ao fim deste exercício, será iniciado o processo de categorização das representações encontradas até então. Para realizar essa nova classificação, as matérias serão inseridas (e interpretadas) numa tabela classificatória, referente a cada ano estudado, que possibilitará a identificação e a descrição das categorias encontradas nos textos. Abaixo, pode ser observado um modelo da tabela utilizada durante a pesquisa:

⁶ Estes exemplos foram retirados do nosso trabalho anterior, *O samba e suas representações*.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

<i>Jornal O Globo – mês e ano</i>			
Matéria	Data, página e editoria	Categoria de samba	Frase significativa

A etapa final deste procedimento metodológico será a avaliação comparativa dos dados encontrados nas análises das edições do jornal *O Globo* publicadas entre 1926 e 1928 e entre 2000 e 2002. A principal meta é avaliar se há alteração nos resultados finais de cada análise. Ou seja, se as representações do samba são vistas da mesma forma ou de maneiras divergentes nos dois momentos. Contudo, esta análise comparativa não poderia acontecer caso não tivesse sido feito o levantamento teórico sobre representações, mediações e identidade e também sobre os contextos histórico-sociais do desenvolvimento do samba no Brasil, ao longo da primeira etapa deste trabalho.

Desta forma, também será possível articular se as categorias representativas sobre samba presentes nos textos de *O Globo* foram utilizadas pelo jornal como ferramenta para a construção da idéia de identidade cultural brasileira. E, se este uso for comprovado, também será observado como ele se concretizou perante os diferentes cenários da formulação do conceito de identidade e quais as suas características.

5. Referências bibliográficas

BARBERO, Jesús Martín. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. 4. ed. Rio de Janeiro: editora UFRJ, 2006.

CHARTIER, Roger. *História cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: editora Bertrand Brasil, 1988.

DURKHEIM, Émile. *As formas elementares de vida religiosa*. 2. ed. São Paulo: editora Paulus, 1989.

DURKHEIM, Émile. *Sociologia e filosofia*. São Paulo: editora Forense, 1970.

FRISBY, David, FEATHERSTONE, Mike (org). *Simmel on culture: selected writings*. Londres: Sage publications, 1997.

GINZBURG, Carlo. *O queijo e os vermes: o cotidiano e as idéias de um moleiro perseguido pela Inquisição*. São Paulo: Companhia das letras, 2006.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

GONÇALVES, Fernando. Comunicação e experimentações com a linguagem na performance. *Logos*, Rio de Janeiro, v.10, n. 18, p. 126-146, 1 sem. 2003.

GREGOLIN, Maria do Rosário. Análise do discurso e mídia: a (re)produção de identidades. *Comunicação, mídia e consumo/ESPM*. São Paulo, ano 4, v. 4, n. 11, p. 11-25, novembro de 2007.

MOSCOVICI, Serge. *Representações sociais: investigação em psicologia social*. Petrópolis: Vozes, 2003.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. . *História e história cultural*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

SANTI, Vilson Junior Chierentin, RONSINI, Veneza Veloso M. Um protocolo analítico para os estudos de comunicação: mediações na pedagogia crítica da mídia. *Líbero*, São Paulo, Ano XI, v. 21, p. 99-110, junho 2008.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *Comunicação e ciência: estudo de representações e outros pensamentos sobre mídia*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2008.

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. 7. ed. Petrópolis: editora Vozes, 1998.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

CORPO, IDENTIDADE E PODER NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS: UM ESTUDO DE REPRESENTAÇÕES¹

Marcos VIEIRA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Primeiro instrumento pelo qual o homem se relaciona com o mundo, o corpo é parte do repertório de elementos que compõem o discurso das histórias em quadrinhos de super-heróis americanos. Estas, por sua vez, constituem um universo repleto de representações nas quais o homem projeta imagens de si mesmo, de seu cotidiano e de sua identidade. Através da análise de algumas histórias em quadrinhos de super-heróis produzidas na última década pelas duas maiores editoras de quadrinhos norte-americanas, Marvel e Detective Comics, pretende-se estudar a construção da imagem de corpo relacionada à identidade cultural, às relações de poder e subjetividade no contexto contemporâneo. Este estudo trata das histórias em quadrinhos de super-heróis norte-americanas e suas representações do corpo na contemporaneidade, onde a ficção constitui terreno fértil à construção de novas mitologias, narrativas heróicas e subjetividades.

PALAVRAS-CHAVE: Corpo; herói; identidade; representação; quadrinhos.

Introdução

Berço dos quadrinhos de super-heróis, as editoras norte-americanas Marvel e Detective Comics³ detêm, atualmente, a maior parcela do mercado editorial mundial de quadrinhos. Obras de ficção, as histórias em quadrinhos representam um universo onde seres super poderosos, entidades sobrenaturais, alienígenas, deuses e personagens mitológicos convivem com o homem comum e participam de sua história. Terreno fértil para a construção de mitos e heróis, os quadrinhos possuem seus próprios códigos e representações, que dialogam com o mundo “real” e transportam para si muitos de seus elementos, os quais interpretam e ressignificam de acordo com o olhar e a bagagem cultural de autores e leitores.

A partir do estudo de duas histórias publicadas na década de 2000 pelas editoras Marvel e Detective Comics, pretende-se analisar as principais representações de corpo

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Representações e Sociabilidade.

² Marcos Vieira é aluno do Programa de Pós Graduação, Curso de Mestrado Acadêmico da Universidade do Rio de Janeiro, UERJ. Estuda as representações da cultura e do corpo nas histórias em quadrinhos, seus mitos e heróis. marcosfv@inca.gov.br

³ Ver Patati, Braga.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

nos quadrinhos de super-heróis, as relações de poder que o investem e a construção da identidade do herói de quadrinhos contemporâneo.

Estes personagens e suas narrativas, que há setenta anos participam da cultura jovem, serviram como registro da história ocidental, das representações e referências simbólicas de um público cada vez maior e mais diversificado. O estudo das relações de forças e dos mecanismos de controle ou resistência representados nos corpos dos personagens possibilitará a compreensão do corpo como objeto e alvo de poder e de suas relações com a construção de identidades dentro dos quadrinhos.

A partir das transformações e hibridações sofridas pelas identidades dos personagens de quadrinhos de super-heróis, manifestas em seus corpos, é possível compreender como o homem representa a si mesmo e suas percepções de corpo. Pois, como afirma Cecília Minayo (1992), “nas ciências sociais (as representações) são definidas como categorias de pensamento, de ação e de sentimento que expressam a realidade, explicam-na, justificando-a ou questionando-a” (MINAYO, 1992: 158). Desta forma, a autora corrobora a idéia de que as representações são a forma como uma sociedade reconhece e expressa sua realidade. Isto nos possibilita recorrer a obras de ficção, como é o caso dos quadrinhos, para compreender o mundo externo a eles. Pois, por mais fantástica que pareça sua realidade, ela guarda fortes semelhanças com a visão de mundo de seus autores e do público para quem escrevem.

Entre o cotidiano e a epopéia, os quadrinhos desfrutaram, muitas vezes, “de mais liberdade crítica acerca dos costumes e da moral de seu tempo do que as formas de imprensa”, segundo afirmam Patati e Braga (2006). Portanto, estudar o universo dos quadrinhos e os personagens que por ele transitam pode proporcionar um entendimento das diversas culturas nas quais estes se originaram e cresceram, bem como responder a uma série de perguntas como: quais as representações mais comuns de corpo nas narrativas de quadrinhos? Como esses corpos são elaborados e quais as relações de poder que deles se originam e sobre eles atuam? Como isso opera na formação da identidade dos super-heróis, vilões e cidadãos “comuns”, representados neste universo? É possível traçar um perfil claro e objetivo de herói ou vilão? Existe, na mitologia dos quadrinhos norte-americanos, um sujeito passível de classificação, segundo os modelos de pensamento modernos? Ou já teriam os super-heróis e vilões nascido pós-modernos,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

mutantes, tanto em seus corpos como em suas identidades? Como esses corpos se relacionam com as leis e mecanismos de controle que regem a sociedade humana? Estariam eles acima das leis, como nas “épocas primordiais” descritas por Mircea Eliade, quando as leis da moral que hoje conhecemos ainda não estavam afixadas? Viveriam eles na anarquia ou teriam suas próprias regras e códigos de conduta?

A fim de responder a estas e outras perguntas, foram selecionadas para análise as sagas *Guerra Civil* e *Crise de Identidade*, publicadas nos Estados Unidos, pelas editoras Marvel e Detective Comics, entre 2004 e 2006. Ambas trazem em suas histórias um elenco significativo de personagens das duas editoras e questionam, em seus argumentos, o conceito de herói na contemporaneidade, seus deveres e responsabilidades e seu papel na sociedade humana. A partir das questões levantadas nas duas sagas é possível estabelecer correlações com os conceitos de cultura de massa, representação, herói, corpo, capital simbólico, identidades híbridas e poder simbólico.

Com base na leitura de autores como Joseph Campbell, Umberto Eco e de trabalhos de pesquisadores brasileiros como Álvaro de Moya, Moacyr Cirne, Denise Siqueira, Junito Brandão e Ronaldo Helal, entre outros, estudaremos a construção do mito e do corpo e sua importância na cultura de massa, principalmente nos quadrinhos. Também analisaremos o conceito de representação a partir dos estudos de autores como Roger Chartier, Maria Cecília de Souza Minayo, José Guilherme Cantor Magnani e Serge Moscovici, além de considerações destes autores sobre o pensamento de Émile Durkheim, Max Weber e Karl Marx.

Além disso, serão levantadas as contribuições dadas por outros estudiosos como Michel Maffesoli, Marcel Mauss, Stéphane Malysse, Lerleau-Ponty e Henry-Pierre Jeudi no campo dos estudos sobre o corpo e a arte. Também neste tema serão abordados os trabalhos de Mirian Goldemberg e Denise Siqueira, que tratam das questões do corpo na cultura de massa, na arte e na contemporaneidade, como objeto de trocas simbólicas e de poder. A partir das interpretações de Michel Foucault e Pierre Bourdieu, será traçado um panorama das relações de poder simbólico atuantes sobre o corpo nas diferentes sociedades, as influências das instituições e do *habitus* social sobre o comportamento dos povos. Será levado também em conta o conceito de mediações



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

proposto por Jesús Martín-Barbero, a fim de considerar o papel das mediações nas relações do homem com a cultura de massa.

Corpo, identidade e poder nos quadrinhos

Na cultura de massas, o corpo é dotado de sentidos diversos e, cada vez mais, revestido de valores simbólicos. Imerso em uma economia de trocas onde valores como beleza, juventude e consumo disputam espaço nos meios de comunicação, o corpo desloca-se para o centro de discursos sobre saúde, estética e superação. Nas histórias em quadrinhos, onde temas como ciência, violência e poder exercem grande influência nas representações e no imaginário de autores e leitores, o corpo é objeto e alvo de poderes que transitam entre os muitos tipos e categorias de personagens. Seja físico, ideológico ou simbólico, o poder é sempre exercido ou buscado nestas narrativas repletas de conflitos e maquinações.

Para Denise Siqueira (2006), o corpo é instrumento de relação do homem com o mundo, sobre o qual se inscrevem elementos da cultura. Analisar suas representações dentro do universo dos quadrinhos possibilitará, portanto, entender a construção do discurso sobre o corpo e as forças atuantes sobre ele. Também possibilitará conhecer e analisar as particularidades e generalidades que diferenciam e ao mesmo tempo aproximam os heróis e seus antagonistas do homem “comum”.

Para Michel Foucault (1987), o corpo é objeto sobre o qual se exercem poderes, de forma a regular suas atividades e torná-lo socialmente útil. Esses poderes, exercidos por diversos atores sociais e legitimados por leis e códigos de moral e conduta, visam, mais que reprimir o corpo, aprimorá-lo e submetê-lo a disciplinas rígidas, de forma a torná-lo cada vez mais mecanizado e apto a produzir de maneira eficiente.

Nos quadrinhos de super-heróis, observa-se como, ao longo de 70 anos de narrativas repletas de conflitos e jogos de poder, os temas se tornaram cada vez mais complexos, passando da simples dialética do herói contra o vilão para relações de preconceito, ódio racial, disputas políticas e econômicas, entre outras. Até mesmo os códigos que antes regiam a conduta do herói, do qual se esperava o bom exemplo para o cidadão “comum”, hoje são questionados e flexibilizados.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A hierarquia de gêneros, classes, raças e valores culturais, muitas vezes presente nos quadrinhos norte-americanos, baseada na imobilidade e na idéia de superioridade física ou racial, resulta num determinismo maniqueísta que separa rigidamente heróis e vilões, certo e errado, forte e fraco, bem e mal. Mas essa separação, muitas vezes, obedeceu a critérios colonialistas que viam apenas o herói branco, americano e do sexo masculino como símbolo de nobreza e pureza de espírito.

Hoje, a partir de autores como Milton Santos, Boaventura Souza Santos, Roger Chartier, Stuart Hall e Massimo Canevacci, podemos compreender essas relações e examiná-las de uma perspectiva horizontal, levando em conta a diversidade e a transversalidade dos aspectos culturais que as compõem. A partir destes autores, veremos conceitos como liquidez, horizontalidade, descontinuidade, contra-hegemonias e apropriação, que propõem uma desconstrução da imagem de imobilidade e do racionalismo opressor que, muitas vezes, foi tomada como absoluta na análise de narrativas de quadrinhos. O alargamento de fronteiras, hoje perceptível no campo da cultura, já se faz presente nas narrativas de quadrinhos e deve ser explorado em sua diversidade, e não na diferença como símbolo de opressão ou exclusão.

Da mesma forma, será considerado o conceito de mediações, conforme descrito por Martín-Barbero. Tomando a cultura como mediadora entre os diversos atores sociais que participam do processo comunicacional, o autor desconstrói o argumento Frankfurtiano de que os meios de comunicação de massa seriam capazes de controlar a opinião pública livremente, sem a possibilidade de resistência ou diálogo. Segundo Martín-Barbero, através das mediações exercidas pela cultura, adquirimos filtros que modificam a forma como a informação é apreendida, interpretada e devolvida ao emissor. Desta forma, já não se pode pensar em termos de hegemonia e submissão, mas sim numa comunicação multilateral, onde todos os atores contribuem para a construção da cultura. A partir desta perspectiva, é possível encarar as histórias em quadrinhos não mais como um instrumento de alienação e apologia a comportamentos agressivos e destrutivos, como muitos de seus críticos afirmaram ao longo dos anos.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Quadrinhos e cultura popular: dos meios às mediações

Como os demais meios de comunicação de massa, os quadrinhos proporcionam um ambiente de livre troca de conteúdos e valores, onde autores não só dialogam constantemente com seu público como são também influenciados por ele. Por meio das aventuras dos mais variados personagens, de bêbados e vagabundos a guerreiros mitológicos, alienígenas e ciborgues, os quadrinhos representam o mundo sob o ponto de vista de um público jovem e em constante renovação. Neles, é possível discutir temas da atualidade, narrar acontecimentos históricos, prever e especular sobre o futuro, as vitórias e derrotas do homem, fazer rir ou chorar, divertir ou estimular o pensamento e a imaginação do leitor. Neles, milhares de jovens, crianças e adultos do mundo todo depositam seus sonhos e esperanças de que o homem pode e deve voar.

As histórias em quadrinhos participam do imaginário do público e constituem importante meio de representação da cultura popular e contemporânea. Alicerçados em mecanismos de identificação e projeção dos anseios e aspirações de sua época, os quadrinhos respondem ao que Martín-Barbero descreve como uma demanda de mitos e heróis na era da racionalidade instrumental. Para o autor,

(...) se uma mitologia ‘funciona’, é porque dá resposta a interrogações e vazios não preenchidos, a uma demanda coletiva latente, por meios e esperanças que nem o racionalismo na ordem dos saberes nem o progresso na dos haveres têm conseguido extirpar ou satisfazer. A impotência política e o anonimato social em que se consome a maioria dos homens reclama, exige esse suplemento-complemento, quer dizer, uma razão maior de imaginário cotidiano para poder viver. Eis aí, segundo Morin, a verdadeira mediação, a função de meio, que cumpre dia a dia a cultura de massa: a comunicação do real com o imaginário. (MARTÍN-BARBERO, 2008: 91)

A partir da análise dos meios de comunicação de massa pela perspectiva das mediações, Martín-Barbero nos oferece um olhar diferenciado do que a crítica apocalíptica - parafraseando o termo utilizado por Eco (2004) -, lançava à indústria cultural. Liberta das acusações de alienar e manipular o público, a indústria cultural passa a ser vista não como instrumento de submissão e fuga improdutiva do real, mas como um conjunto de mecanismos de produção de cultura em massa, ou, segundo Martín-Barbero, “dispositivos que proporcionam apoios imaginários à vida prática e pontos de apoio prático à vida imaginária” (idem, p. 90).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Partindo da visão dos meios como mediações culturais, propomos uma análise dos quadrinhos de super-heróis a partir de um de seus principais elementos de diferenciação, já muito estudado em outros meios, mas que nos quadrinhos adquire um potencial ilimitado: o corpo.

Para Stuart Hall (2006), o corpo é representação de uma identidade fragmentada e mutante, deslocada de seu centro, a ponto de não se poder mais definir como única. Com a crise das estruturas e processos centrais que se instalou nas sociedades modernas, as identidades vêm se deslocando e perdendo a referência e a ancoragem que antes se imaginava possível em termos de modernidade. Para o autor, essa mudança estaria “fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais” (HALL, 2006: 9).

A idéia de sujeito único, centrado em si mesmo, imutável, característica do iluminismo, já não pode ser aplicada à nossa época, em que a cultura aparece como poder simbólico capaz de mediar a vida e a natureza da humanidade. A identidade pós-moderna, segundo Hall, é “uma celebração do móvel: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (HALL, 2006: 13).

Veremos, a seguir, como as sagas *Guerra Civil*, da Marvel, e *Crise de Identidade*, da Detective Comics, representam as transformações na identidade do herói na pós-modernidade, a partir de mutações fluidas, tendo o corpo como fonte e alvo de poderes dentro da sociedade ocidental.

Guerra civil e crise de identidade: identidades fluidas e a desconstrução dos mitos nas HQs

Publicada originalmente nos Estados Unidos, entre 2006 e 2007, *Guerra Civil* (no inglês, *Civil War*) é uma minissérie de sete edições escrita por Mark Millar e desenhada por Steve McNiven. A história dá seguimento às séries *Avengers Disassembled*, *House of M*, *Decimation* e *Secret War*, também publicadas pela editora Marvel, nos Estados Unidos, entre 2004 e 2005.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A saga trata do conflito que envolveu a maioria dos super-heróis da editora, resultante de uma cadeia de eventos que instalaram um clima de desconfiança pública em relação aos heróis. O estopim da guerra foi um incidente envolvendo a equipe jovem *Os Novos Guerreiros*, que culminou com a morte de cerca de 600 inocentes e serviu de motivo para a aprovação, na história, de uma lei obrigando o registro de todos os super-humanos residentes nos Estados Unidos. Divididos entre aceitar ou não o registro, os heróis guerrearam entre si, pondo em risco a segurança pública e a vida de centenas de inocentes.

No Brasil, *Guerra Civil* foi publicada em 2008, pela editora Panini. Além das sete edições centrais, a saga se estendeu a outras revistas da editora Marvel, conforme a tabela a seguir, que descreve as edições americanas ligadas à saga:

<ul style="list-style-type: none"> • Amazing Spider-Man #529-538 • Black Panther #18, 21-25 • Blade #5 • Captain America #22-25 • Cable & Deadpool #30-32 • Civil War #1-7 • Civil War Battle Damage Report • Civil War: Choosing Sides • Civil War Chronicles #1-12 • Civil War Files • Civil War: Front Line #1-11 • Civil War: Heroes For Hire #1-8 • Civil War: Opening Shot Sketchbook • Civil War Poster Book 	<ul style="list-style-type: none"> • Civil War: Road To Civil War • Civil War: The Confession • Civil War: The Initiative • Civil War: The Return • Civil War: War Crimes • Civil War: X-Men #1-4 • Civil War: Young Avengers & Runaways #1-4 • Daily Bugle Special Edition: Civil War • Fantastic Four #536-543 • Fallen Son: Death of Captain America: Wolverine, Avengers, Captain America, Iron Man, Spider-Man • Ghost Rider #8-11 • Heroes for Hire #1-3 	<ul style="list-style-type: none"> • Iron Man #13-14 • Iron Man / Captain America: Casualties of War • Marvel Spotlight: Civil War Aftermath, Captain America Remembered, Mark Millar and Steve McNiven • Moon Knight #7-9 • Ms. Marvel #6-8 • New Avengers #21-25 • New Avengers: Illuminati Special • Punisher: War Journal #1-3 • She-Hulk #8 • Thunderbolts #103-105, 110 • Winter Soldier: Winter Kills • Wolverine #42-48 • X-Factor #8-9
---	--	--

Extraída do checklist original, disponível no endereço

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Civil_War_\(comic_book\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Civil_War_(comic_book))> consultado em 5/11/2008.

Serão consideradas para análise as sete edições que compõem a série principal de *Guerra Civil*. Contudo, a fim de enriquecer o estudo, poderão ser consultadas, eventualmente, as demais edições constantes no *checklist* oficial da saga, conforme



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

tabela acima. Os principais personagens analisados serão os Vingadores, os X-Men, o Quarteto Fantástico, o Homem Aranha, Justiceiro, Demolidor, Thor e os Novos Guerreiros. Contudo, outros personagens também poderão ser citados, conforme a necessidade da pesquisa.

A saga *Crise de Identidade*, publicada originalmente nos Estados Unidos, em 2004, foi escrita por Brad Meltzer e desenhada por Rags Morales (lápiz) e Michael Bair (nanquim). A história tem como ponto de partida o assassinato brutal de Sue Dibny, esposa do Homem Borracha, membro da Liga da Justiça. Durante a investigação, descobre-se que, no passado, a equipe recorreu, mais de uma vez, a lavagens cerebrais e até mesmo mudanças na personalidade de pessoas consideradas perigosas, como o vilão Dr. Luz. A história revela decisões controversas dos heróis, que vão contra o código de honra e moral outrora seguido nas histórias em quadrinhos do gênero. Entre os personagens que serão analisados estão o Arqueiro Verde, Batman, Super-Homem, Mulher Maravilha, Flash, Zatanna, Canário Negro, Homem Falcão, Robin, Átomo, Homem Borracha e Hal Jordan⁴. Entre os vilões, estão Dr. Luz, Exterminador, Capitão Bumerangue, Merlin e o Calculador.

Em ambas as sagas, é questionado o papel dos heróis na sociedade e os limites e deveres impostos àqueles dotados de poderes especiais, que os tornam diferentes de toda a raça humana. Os autores realizam uma desconstrução da imagem do herói, tal como descrito por Junito de Souza Brandão em seu primeiro volume de *Mitologia Grega* (1986). Para o autor, a desmitificação realizada pelos próprios filósofos gregos durante o século V a.C., quase determinou a falência dos mitos. A necessidade dos filósofos de compreender e analisar o mito levou-os a decompor o mito a seus ditames estéticos, éticos e morais, tratando-o não como elemento religioso, mas como "alegoria", carregada de significações ocultas e elementos morais. Como afirma Vieira (2007), "esta tendência a 'desmitizar' o mito existe até os dias de hoje, através dos pensadores modernos, que procuram, como os filósofos da Antigüidade, compreender o mito em todas as suas formas e reduzi-lo a elementos simples e compreensíveis dentro ou fora do seu contexto" (VIEIRA, 2007:85).

⁴ Mais conhecido como o Lanterna Verde da Era de Prata, Hal Jordan tornou-se, após sua morte, o Espectro, o Espírito da Vingança. O personagem retornou à vida anos depois, retomando seu anel de poder e reconstruindo a Tropa dos Lanternas Verdes.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Mircea Eliade (2006) aponta uma forte tendência à desmitização entre os anos 565-470 da era cristã. Também foi forte, segundo ele, a influência do judeu-cristianismo, que teria considerado falso ou ilusório tudo aquilo que não segue a Bíblia. As outras religiões não passariam, para os cristãos, de alegorias e fábulas pagãs, que com o tempo foram distorcidas ou incorporadas a seus ritos religiosos.

Mas o mito, para Eliade, fornece modelos de conduta e, assim, confere significado e valor para a vida do homem (ELIADE, 2006:8). Pelo estudo dos mitos, seria possível não só conhecer a história, mas também compreender o pensamento contemporâneo. Pois, para o autor, os mitos seriam fenômenos de cultura, não como desvios patológicos ou fantasias infantis, mas relatos de realidades representadas, reiteradas, reelaboradas e enriquecidas ao longo dos séculos (idem, p. 10). Seriam, na definição correta, narrativas sagradas, de tempos primordiais, sobre como, graças às façanhas de Entes Sobrenaturais, o mundo ou alguma coisa passou a existir (idem, p. 11). Os mitos seriam, essencialmente, narrativas de criação, histórias sagradas e verdadeiras, pois se referem a uma realidade. “É em razão das intervenções dos entes sobrenaturais que o homem é o que é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural.” (idem, p. 16)

Define-se como herói aquele que deve guardar e proteger, sacrificando-se para servir de maneira útil à sociedade. Ele é, portanto, aquele que põe o interesse coletivo acima de seus próprios, que se sacrifica por uma causa, um ideal, por um mundo justo onde o bem-comum está acima de tudo. Hoje, porém, o termo “vigilante” tem sido usado, nos quadrinhos, de forma pejorativa, relacionado a personagens que se colocam acima da lei e praticam atos muitas vezes condenáveis pela moral coletiva. Exemplo disso são personagens como Batman (na DC) e o Justiceiro (na Marvel).

Em uma cena da sexta edição de *Guerra Civil*, o Justiceiro, após executar a tiros dois vilões, é violentamente repreendido pelo Capitão América. Assistindo à cena, um dos membros dos Jovens Vingadores pergunta ao Homem Aranha por que o Justiceiro não reagiu aos golpes do Capitão América. O diálogo segue da seguinte maneira:

Homem Aranha: Are you kidding me? Cap's probably the reason he went to Vietnam. Same guy, different war.

Capitão América: Wrong. Frank Castle is insane. (MILLAR, 2006:12-15)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A reação do Capitão América, ao censurar o Justiceiro, mostra as diferentes representações de herói dentro de um mesmo universo: embora ambos tenham lutado em guerras pela mesma nação e acreditem no papel do herói como defensor da sociedade, seus métodos são bastante diferentes. Enquanto o Capitão usa um escudo como símbolo de defesa, proteção, o Justiceiro emprega armas de fogo e munição letal, não hesitando em julgar e executar seus inimigos, de acordo com suas próprias noções de Justiça. E, embora respeite o Capitão, o Justiceiro⁵ pretende tomar para si o poder que, normalmente, seria exercido pelo Estado.

Assim como em *Guerra Civil*, a saga *Crise de Identidade* apresenta situações-limite entre os conceitos de herói e “vigilante”. Ao investigar a morte da esposa de um de seus membros, a Liga da Justiça depara-se com revelações de decisões arbitrárias tomadas por seus membros no passado. Uma delas teria sido a de apagar as lembranças e alterar a mente do vilão Dr. Luz, após este ter estuprado a personagem Sue Dibny, esposa do Homem Borracha. Durante a investigação, O Arqueiro Verde revela ao Flash como, ao longo dos anos, vários vilões tiveram suas recordações apagadas, a fim de proteger a identidade secreta e os entes queridos dos heróis.

A tensão entre heróis e vilões serviu, durante muitos anos, na indústria dos quadrinhos, como modelo disciplinador. Vistas de maneira generalizada, as narrativas prezam pelo restabelecimento da paz e pela vitória das forças da ordem, representadas pelo herói ou pelas forças do Estado.

Brandão, em seus estudos sobre *Mitologia Grega*, afirma que “etimologicamente, *héros* talvez se pudesse aproximar do indo-europeu *servã*, da raiz *ser-*, de que provém o avéstico *haurvaiti*, “ele guarda” e o latim *servãre*, ‘conservar, defender, guardar, velar sobre, ser útil’, donde herói seria o ‘guardião, o defensor, o que nasceu para servir’” (1997, p.15). Essa definição apresenta um caráter ambíguo do herói: aquele que serve, protege, vela, é também o mesmo que vigia. Mas, quando estes heróis decidem tomar para si o governo, não só de suas vidas, mas de outros, inclusive dos cidadãos “comuns”, eles cruzam a linha que, antes, delimitava de maneira clara as diferenças entre “heróis” e “vilões”.

⁵ O nome original do personagem, *Punisher*, significa, no inglês, Punidor.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Hoje, nos quadrinhos, temas em torno de ciência, poder e identidade orientam discussões a respeito de raça, poder bélico, político, ideológico ou econômico. Personagens como os mutantes X-Men, dotados de características genéticas que os diferenciam de toda a humanidade, lutam por tolerância e igualdade racial. Enquanto isso, outros, como Batman e Homem de Ferro, nascidos como “humanos comuns” usam seu poder econômico para construir aparatos tecnológicos, tanto para uso na luta física quanto no campo empresarial. Alguns possuem natureza divina, como Hércules e Thor, enquanto outros, como Cable, Deadpool e Ciborgue valem-se de próteses cibernéticas tanto para sobreviver quanto para combater.

De um modo geral, entre variedades de corpos e mentes super-poderosas, os heróis e vilões de quadrinhos empregam suas capacidades extraordinárias baseados em objetivos e ideologias diversos, nem sempre agindo de acordo com as leis que regem as sociedades. As diferentes representações e usos feitos destes corpos manifestam, na pós-modernidade, o hibridismo que caracteriza identidades nômades, mutantes. Nascidas a partir de culturas jovens, extremas, que se opõem à fixidez de modelos hegemônicos e generalistas, estas identidades transformam também os conceitos de herói, já não mais passíveis de classificação segundo os padrões históricos das ciências sociais.

Referências bibliográficas

ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. Tradução Maria Helena Kühner. – 5ª edição. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2007.

_____ e PASSERON, Jean-Claude. *A reprodução: elementos para a teoria do sistema de ensino*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1992.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1972.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. vol. I. Petrópolis: Vozes, 1986.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. vol. III. Petrópolis: Vozes, 1987.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix, 2000.

CIRNE, Moacy. A explosão criativa dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1970.

_____. História e crítica dos quadrinhos brasileiros. Rio de Janeiro: Editora Europa, 1990.

COVOLAN, Nádia T. O medo da perda de si mesmo: de Odisseu ao cyborg. Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas. Nº 58 – dezembro de 2003. (<http://www.cfh.ufsc.br/~dich/TextoCaderno58.pdf>) Consultado em 23/05/2008.

DEBORD, Guy A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DORFMAN, Ariel, MATTELART, Armand. Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. São Paulo: Perspectiva, 2004.

FOUCAULT, Michel. Vigiar e Punir: nascimento da prisão; tradução de Raquel Ramalhete. Petrópolis, Vozes, 1987. 288p.

_____. Microfísica do poder. 21. ed. Organização e tradução de Roberto Machado. – Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

GOLDENBERG, Mirian. O corpo como capital simbólico: para compreender a cultura brasileira. Arquivos em movimento. Rio de Janeiro, v.2, julho/dezembro, 2006.

GUARESCHI, Pedrinho A. e JOVCHELOVITCH, Sandra (orgs.). Textos em representações sociais. Petrópolis: Vozes, 1995, p.7-25.

GUEDES, Roberto. A era de bronze dos super-heróis. São Paulo: HQ Maniacs, 2008.

HALL, Stuart. Identidade cultural na pós-modernidade. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. – 11ª edição. – Rio de Janeiro,: DP&A, 2006.

HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge G.; LOVISOLO, Hugo. A invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria. Rio de Janeiro: Mauad, 2001.

HELAL, Ronaldo . Cultura e Idolatria: ilusão, consumo e fantasia. In: Everardo Rocha. (Org.). Cultura e Imaginário. 1 ed. Rio de Janeiro: Mauad, 1998, v. 1, p. 135-150.

_____. Mídia, Ídolos e Heróis do Futebol. Comunicação, movimento e mídia na educação física, Santa Maria, Rio Grande do Sul, v. 2, p. 32-52, 1999.

JONES, Gerard. Homens do amanhã: geeks, gângsters e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

- JUNG, Carl G. O homem e seus símbolos. São Paulo: Nova Fronteira, 1977.
- JUNIOR, Gonçalo. A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- LUCCHETTI, Marco Aurélio. Desnudando Valentina: realidade e fantasia no universo de Guido Crepax. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2005.
- MAGNANI, José Guilherme. Discurso e representação ou De como os baloma de Kiriwana podem reencarnar-se nas atuais pesquisas. In: CARDOSO, R. (org.). Aventura antropológica. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Prefácio de Nestor García Canclini; Tradução de Ronaldo Polito e Sérgio Alcides. 5. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.
- MAUSS, Marcel. As técnicas corporais. In: MAUSS, Marcel. Sociologia e Antropologia. São Paulo, EDUSP, vol. 2, 1974. pp. 209-234
- MCLUHAN, Herbert Marshall. Os meios de comunicação como extensão do homem. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.
- MELTZER, Brad. Crise de identidade. Ilustrada por Rags Morales. São Paulo: Panini, 2005.
- MILLAR, Mark. *Civil War #1-7*. Illustrated by Steve McNiven. NY: Marvel, 2006-2007.
- MORIN, Edgar. Cultura de massa no século XX. 8. ed. Rio de Janeiro, Forense Universitária (vol. 1: Neurose), 1990.
- MOYA, Álvaro de. Shazam! São Paulo: Perspectiva, 1977.
- _____. Vapt Vupt. São Paulo: Clemente & Gramani Editora, 2003.
- OLIVEIRA, Erik Felinto. A religião das máquinas: pressupostos metodológicos para uma investigação do imaginário da cibercultura. (<http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2003/GT12TB1.PDF>). Consultado em 24/05/2008.
- _____. O Pós-Humano Incipiente: Uma Ficção Comunicacional da Cibercultura. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2005. Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom, 2005. CD-ROM.
- _____. Como ser Pós-Humano na Rede: os Discursos da Transcendência nos Manifestos Ciberculturais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

PASSETTI, Edson. Segurança, confiança e tolerância: comandos na sociedade de controle. São Paulo Perspec., jan./mar. 2004, vol.18, no.1, p.151-160. ISSN 0102-8839.

PATATI, Carlos e BRAGA, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. Comunicação e ciência: estudos de representações e outros pensamentos sobre mídia. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2008.

_____. Ciência na televisão: mito ritual e espetáculo. São Paulo: Annablume, 1999.

_____. Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

_____ e VIEIRA, Marcos Fábio Medeiros. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. Comunicação, Mídia e Consumo (São Paulo), v. 5, p. 179-200, 2008.

_____ e SIQUEIRA, Euler David de. Para uma reflexão sobre corpo, arte e mídia. Revista LOGOS 25: corpo e contemporaneidade. Ano 13, 2º semestre 2006.

TERRANOVA, Tiziana. Post-human unbounded: artificial evolution and high-tech subcultures. In: The cybercultures reader. Edited by David Bell and Barbara M. Kennedy. USA and Canada: Routledge, 2002.

VIEIRA, Marcos Fábio Medeiros. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. Revista Contemporânea (UERJ), v. 8, p. 78-90, 2008.

Quadrinhos e Ideologia. Revista de Cultura Vozes. Editora Vozes, 1973, 84p.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

DILATADA, RECONFIGURADA, CONTEMPORÂNEA: JUVENTUDE E PIRATARIA COMO EXERCÍCIO DE CIDADANIA CULTURAL¹

Pedro PRATA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Neste trabalho, vamos perceber a juventude por meio de três caminhos. O primeiro é a relação entre as noções de juventude, comunidade e cidade contemporânea. O segundo caminho demonstra o jovem como grupo específico de políticas sociais, principalmente de programas do Estado, que buscam promover melhorias na qualidade de vida e garantir acesso mais democrático à educação e inserção profissional e também a atividades ligadas à saúde, ao lazer, à participação política. Por fim, veremos a construção cultural do conceito de juventude. Para além das idéias estáticas sobre o grupo juvenil, que o apresentam como “natural” ou “inevitável”, mostraremos que a sua lapidação é flexível e maleável.

PALAVRAS-CHAVE: Juventude; Cidadania; Cidade; Políticas sociais.

1) Introdução

O grupo social formado por jovens é aquele que se encontra no período de transição entre a infância e a fase adulta. Esta noção, mais característica do senso comum, encaixa a juventude entre a primeira etapa da vida, marcada pelo desenvolvimento do corpo e pelos processos básicos de aprendizagem e de molde ao convívio social, e o período em que a pessoa torna-se adulta, considerada pronta para enfrentar os desafios das atividades produtivas e de amadurecimento para as relações familiares e de reprodução. No entanto, cada vez mais, a juventude é um fenômeno social e cultural que ultrapassa as discussões etárias. Ela engloba uma série de ações, movimentos e intervenções características da prática juvenil nos caminhos das sociedades. Para além de ser um momento de transição, a juventude é a reunião de complexidades marcantes. Ela não é passagem. Na contemporaneidade, a juventude é

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Representações e Sociabilidade.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Linha de pesquisa: Cultura de Massa, Cidade e Representação Social.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

uma prática, cujo momento etário se retrai ou se dilata de acordo com a participação dos indivíduos e os contextos das dimensões social, cultural, política e econômica.

O tema da juventude ganha destaque, principalmente nos últimos anos, tanto no campo das pesquisas acadêmicas quanto na elaboração e execução de políticas sociais. O jovem tornou-se alvo e referência para uma série de ações, que vão desde estímulos ao consumo até a criação de novos espaços de participação política.

O surgimento do reconhecimento da juventude, tanto no cotidiano quanto para sociologia, é relativamente recente. A idéia de jovem apareceu somente na primeira metade do século XX e, mais especificamente, a partir da II Guerra Mundial. Nos anos 1990, a novidade é a construção, de forma mais sofisticada, da conceituação da juventude e, principalmente, da preocupação voltada para este grupo de indivíduos enquanto demanda de políticas sociais.

Neste trabalho, vamos perceber a juventude por meio de três caminhos. O primeiro é a relação entre as noções de juventude, comunidade e cidade contemporânea. Esta etapa é particularmente relevante para esta pesquisa, que trata justamente da cidadania cultural de jovens moradores de favela preocupados em se colocar para a cidade na contemporaneidade. O segundo caminho demonstra o jovem como grupo específico de políticas sociais, principalmente de programas do Estado, que buscam promover melhorias na qualidade de vida e garantir acesso mais democrático à educação e inserção profissional e também a atividades ligadas à saúde, ao lazer, à participação política. Por fim, veremos a construção cultural do conceito de juventude. Para além das idéias estáticas sobre o grupo juvenil, que o apresentam como “natural” ou “inevitável”, mostraremos que a sua lapidação é flexível e maleável.

1.1) Protagonismo comunitário e cidade contemporânea

O cenário deste processo de mudanças e de reconfigurações da juventude brasileira é a cidade contemporânea. Neste trabalho, nos concentramos no Rio de Janeiro. A fluidez das barreiras provoca a emergência de inúmeras maneiras de mediação e interação entre os indivíduos, inclusive com jovens como agentes de mudanças e apropriações, já que o centro e a periferia são ambientes difusos e os seus limites encontram-se mais confusos a cada dia. Os jovens são, ao mesmo tempo, autores



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

e protagonistas desta construção da cidade contemporânea. Onde começa o centro? Até onde vai a periferia? A partir destas indagações, vemos o Rio de Janeiro como uma face da metrópole contemporânea.

Neste contexto, há um elemento fundamental para o processo de transformações. No Rio de Janeiro, cada vez mais, a favela ocupa nos meios de comunicação e na pesquisa acadêmica um espaço que, na história da pessoa comum, sempre foi dela: o espaço da produção de conhecimento popular e de mecanismos de mediação cultural. A juventude, neste caso, também é o destaque, já que protagoniza a produção de novas estéticas e de elementos da cultura do cotidiano. Percebe-se que a barreira entre o “asfalto” e o “morro” de fato nunca existiu e que a relação entre a “comunidade” é um dos elementos culturais da cidade contemporânea. Na favela, os jovens têm um importante papel de releitura e reconfiguração dos elementos da cultura carioca.

A metrópole é suporte por meio do qual se faz circular uma miríade de linguagens juvenis. Em contrapartida, ela também se inscreve nos corpos dos jovens homens e jovens mulheres, conformando o modo como andam vestem-se expressam-se, amam-se e colocam-se a sonhar. Escritores da urbanidade são por ela também escritos, em uma por muitas vezes tensionada relação de intercâmbio e negociações de sentidos. Os corpos-mídia e as cidades midiáticas são reapropriações pelos meios massivos. É também por uma forte ocupação das mídias digitais que, hoje, no Brasil, veiculam-se e articulam-se inúmeras manifestações culturais juvenis (BORELLI & ROCHA, 2008, p. 29).

De forma interessante, o que vemos é um espaço, junto com seus jovens, que fortalece a cultura do cotidiano como elemento de caracterização do Rio de Janeiro como uma metrópole contemporânea. A favela assume um papel de centralidade na condução destas mudanças.

Mas o que caracteriza esta cidade global? O que há de comum neste conjunto de aglomerados de pessoas, construções e representações? Mesmo por meio de uma perspectiva acentuadamente econômica publicada pela primeira vez em 1997, Otavio Ianni apresenta uma contribuição sobre a dinâmica que caracteriza a sociabilidade da cidade contemporânea:

Na cidade estão presentes as condições e os produtos da dinâmica das relações sociais, do jogo das forças políticas e econômicas, da trama das produções culturais. Ela pode ser principalmente, mas também simultaneamente, mercado, fábrica, centro de poder político, lugar de decisões econômicas, viveiro de idéias científicas e filosóficas,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

laboratórios de experimentos artísticos. Nela germinam idéias e movimentos, tensões e tendências, possibilidades e fabulações, ideologias e utopias (IANNI, 2002, p. 55).

Neste sentido, Manuel Castells ressalta a questão do isolamento em meio à intensa heterogeneidade da sociedade contemporânea:

A evolução de pólo para outro se faz naturalmente, pelo aumento da heterogeneidade social e das possibilidades de interação, à medida que a sociedade aumenta; também a perda do isolamento, provocada pelo contato com outra sociedade e/ou uma outra cultura, acelera consideravelmente o processo (CASTELLS, 1983, p. 131).

Por estas características, é na cidade que o processo de globalização ocorre de maneira mais acentuada. Há o encontro de todos os tipos relações, conflitos e processos, em graus distintos de intensidade e problematização. Na contemporaneidade, a cidade é o local da interação, da troca e da eclosão de inúmeros fenômenos sociais. A globalização cultural permite que fenômenos específicos de cada cidade se misturem com experiências comuns em várias localidades do globo, pois ela tem capacidade de se desdobrar em infinitas experiências do indivíduo.

Tanto no Rio de Janeiro quanto em outras partes do mundo, este processo não é estático e ocorre mesmo dentro da desorganização social dentro da cidade.

A cidade é o lugar da democracia e tirania, da racionalização e alienação, da cidadania e anomia. Um laboratório complexo, vivo e tenso, no qual tudo se experimenta, tudo é possível. Aí tanto se afirmam e reforçam como se debilitam e apagam convenções e barreiras, realidades e ilusões. Praticamente tudo o que é possível no nível da sociedade pode manifestar-se, imaginar-se e realizar-se na cidade (IANNI, 2002, p. 68)³.

A partir da cidade e das infinitas possibilidades de interações entre os indivíduos, Octávio Ianni chega a defender a existência de uma sociedade global, vinculada a transformações que ultrapassam as barreiras nacionais. Novamente sob uma perspectiva econômica, mas que consideramos ter paralelos com a cultura da cidade contemporânea, o autor denota este processo ao desenvolvimento de articulações econômicas e políticas internacionais características da globalização do capitalismo. Sua defesa concentra-se na constituição de condições e possibilidades de uma "espécie de

³ Assim como na primeira citação à Otavio Ianni, ressaltamos que a 1ª edição desta obra é de 1997.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

sociedade civil global", por meio de "contratos sociais, formas de cidadania e estruturas de poder de alcance global" (IANNI, 1997, p. 165).

A intensificação do uso dos instrumentos das tecnologias da comunicação é um fator marcante e até de aceleração do processo de globalização. As trocas de informações em esfera mundial são cada vez mais presentes no cotidiano de cidadãos de localidades bastante distantes geograficamente, o que, inclusive, vêm provocando a formação de redes sociais que ultrapassam os limites do "vizinho", tanto da cidade quanto da nação. É inegável que, desta forma, surjam atitudes muito parecidas e que hábitos, de consumo e de comportamento, passem a ser reproduzidos em escala global.

No entanto, o foco deste trabalho é outro. Em paralelo com a constituição desta sociedade global, vemos um movimento de redefinição dos pequenos grupos sociais. Além de abrir caminhos para a formação de conjuntos de indivíduos de diferentes partes do mundo que compartilham atitudes comuns, a globalização também tem a capacidade de interferir e até de fortalecer a construção do espaço de pequenas comunidades. E não estamos falando das ainda existentes localidades isoladas geograficamente e sem acesso a mecanismos de comunicação à distância. Este fortalecimento de pequenos grupos acontece justamente em ambientes onde o contato com as transformações globais é percebido mais intensamente no dia-a-dia, através dos veículos de comunicação de massa e da a apropriação das tecnologias da informação. Esta possibilidade articulação, aliada à prática de resistência cultural, permite que jovens se apropriem de elementos do cotidiano juntamente com instrumentos tecnológicos digitais para viabilizar o surgimento de novas perspectivas locais.

No sistema global de trocas culturais há, de fato, processos de homogeneização em curso, de certa forma assimétricos, e há formas de vida humana que desaparecem. Nenhum desses fenômenos é particularmente novo, mas sua amplitude e velocidade, provavelmente, o são. No entanto, assim como formas de cultura desaparecem, outras formas são criadas - criadas localmente -, o que significa que elas trazem as marcas regionais que o cosmopolitismo festeja. O desaparecimento de formas culturais antigas é coerente com a manutenção de uma rica variedade de formas de vida humana apenas porque novas formas culturais, que diferem entre si, também são criadas o tempo todo (APPIAH, 1999, p. 221).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Este caleidoscópio de aparecimento e desaparecimento de formas culturais, aceleradas pela globalização, é um dos fatores de fortalecimento dos pequenos grupos. A tendência é que, a partir da associação, os indivíduos busquem alternativas para não se diluírem e, assim, estabelecem os laços com mais garantias de perpetuação. Com o impacto do capitalismo global e da constituição de grandes instituições internacionais no cotidiano do homem comum, até mesmo os problemas locais passam e ser enfrentados pelas diversas formas de manifestação do associativismo local.

As soluções para as questões estruturalmente menores tornam-se quase que impossível quando encontram-se sob a responsabilidade das grandes instituições globais. A tendência dos indivíduos é a organização a partir de quem está mais próximo, e que, muito possivelmente, encontra-se em situações parecidas. Ao lado da proliferação, em escala internacional, de redes sociais articuladas entorno de atitudes comuns e em defesa de grandes causas civis, o que percebemos é a multiplicação de grupos estritamente locais, em que a atuação é voltada para questões específicas e, muitas vezes, pontuais e únicas.

Há, inclusive, a expansão do discurso de valorização das parcerias entre grandes corporações - estatais, privadas ou da sociedade civil - e grupos comunitários para a busca, em conjunto, de soluções para questões específicas em política, cidadania e ecológicas. Neste sentido, a comunidade é percebida como necessária para as mais importantes discussões sociais na contemporaneidade.

Logo no início do seu livro "Comunidade", Zygmunt Bauman elabora uma caracterização ideal do conceito de "comunidade", para logo depois, negar a sua existência nos tempos contemporâneos de globalização.

As palavras têm significado: algumas delas, porém, guardam sensações. A palavra "comunidade" é uma dessas. Ela sugere uma coisa boa: o que quer que "comunidade" signifique, é bom "ter uma comunidade", "estar em comunidade". Se alguém se afasta do caminho certo, freqüentemente explicamos sua conduta reprovável dizendo que "anda em má companhia". Se alguém se sente miserável, sofre muito e se vê persistentemente privado de uma vida digna, logo acusamos a sociedade - o modo como está organizada a como funciona. As companhias ou a sociedade podem ser más; mas não a comunidade. Comunidade, sentimos, é sempre uma coisa boa (BAUMAN, 2004, p. 7).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A partir desta descrição de um local idealizado, que tange a perfeição e onde os indivíduos são contemplados em suas necessidades, Bauman declara que "em suma, 'comunidade' é o tipo de mundo que não está, lamentavelmente, a nosso alcance - mas no qual gostaríamos de viver e esperamos vir a possuir" (2004, p. 9). Citando Raymond Williams, o autor chega a caracterizar a "comunidade" como um espaço sempre ou do passado nostálgico ou do futuro esperançoso (2004, p. 9).

Esta construção de Zygmunt Bauman é marcada justamente por ser estritamente conceitual. O autor não reconhece a existência da "comunidade" por não admitir que ela carregue em si os problemas e obstáculos comuns a qualquer tipo de aglomerados de indivíduos: conflitos em torno de poder, discordâncias entre os seus membros, contradições internas. Estes elementos são encontrados tanto em sociedades complexas, quanto em agrupamentos societários menores, em momentos diferenciados da História.

Na contemporaneidade não é diferente. Os conflitos são encontrados em espaços sociais de escalas de complexidade diferentes, o que não invalida a existência comunidades com identidade e processos de sociabilidade e de socialidades próprios. João Maia e Juliana Krapp rejeitam a idéia de sucesso das tentativas de homogeneização do cotidiano do homem comum.

Afirmamos que o povo jamais deixou de viver de maneira comunitária em nome de processos difundidos nos espaços racionais. Sempre tivemos formas que impediram o mundo de se transformar em uma massa homogênea. Afinal, a vida das pessoas comuns, que vivem intensamente o cotidiano - de forma próxima e compartilhada, ou seja, comunitária e popular -, é um forte elemento de resistência ao totalitarismo (2005, p. 38).

Estas formas de resistência aos acelerados processos da globalização são percebidas mais claramente em grupos comunitários. Muitos destes grupos são constituídos, justamente, pela necessidade latente de seus indivíduos de interagirem em torno de sentimentos e da solidariedade, com o intuito de se desviarem dos mecanismos de homogeneização da modernização totalitária. Ao se associarem, estes indivíduos enxergam a possibilidade de estabelecerem parâmetros e comportamentos de acordo com as suas próprias necessidades, ampliando substancialmente, a multiplicidade dos estilos de vida na contemporaneidade.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Assim, percebemos que a “comunidade” é mais que um permanente resgate nostálgico ou uma visão esperançosa do que ainda está por vir. Ela é uma demonstração de que os processos de transformações da contemporaneidade não remetem somente ao “global” ou aos “grandes sistemas”, mas também fortalecem os processos culturais locais. Desta forma, a cultura comunitária não é anulada pela globalitária e, sim, complementar. Anthony Giddens defende que “a globalização não diz respeito apenas ao que está ‘lá fora’, afastado e muito distante do indivíduo. É também um fenômeno que se dá ‘aqui dentro’, influenciando aspectos íntimos e pessoais de nossas vidas” (2000, p. 22).

Por outro lado, há também “comunidades” que se formam por necessidades pragmáticas que remetem a questões estruturais, voltadas para a busca de soluções de melhorias das condições de vivência e circulação no ambiente urbano. Estes indivíduos, principalmente os moradores das grandes cidades, se articulam em torno de causas como a alternativas para o trânsito conturbado, para o esgoto que não é tratado ou para as diversas versões da violência nas metrópoles. Um exemplo na atualidade é o movimento Nossa São Paulo, voltado para “promover iniciativas que possam recuperar para a sociedade os valores do desenvolvimento sustentável, da ética e da democracia participativa” na mais populosa cidade brasileira⁴ (acessado em 7/10/2008). Com uma posição adversa a versão nostálgica e idealizada de Bauman, Anthony Giddens contextualiza esta tendência: “avanço da globalização torna um foco comunitário tanto necessário quanto possível, por causa da pressão para baixo que exerce. “Comunidade” não implica a tentativa de recapturar formas perdidas de solidariedade local; diz respeito a meios práticos de fomentar a renovação social e material de bairros, pequenas cidades e áreas locais mais amplas” (GIDDENS, 2001, p. 89).

Além destes dois modelos de processos de articulação comunitária, podemos ainda ressaltar a existência de “comunidades híbridas”. Estas, por sua vez, carregam características tanto de valorização dos sentimentos quanto de posturas de negociação pragmática com os demais espaços da sociedade. Os indivíduos têm propostas delineadas sobre os seus direitos enquanto agentes de transformações da sua comunidade e até da sociedade e, ainda assim, optam por se articularem com critérios

⁴ <http://www.nossasaopaulo.org.br/portal/>



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

subjetivos e de relações sociais de longo prazo. Este é o caso, por exemplo, das relações que moradores da comunidade da Candelária estabelecem a partir do uso da internet por meio de ferramentas pirateadas. Por meio de um discurso de acesso e garantia do direito à informação, estes cidadãos costumam interações entre eles e, ao mesmo tempo, uma forma de diálogo com o restante da sociedade.

Na Candelária, a presença do Estado sempre foi muito incipiente e os problemas locais eram solucionados com criatividade e com uma espécie de associativismo precoce das lideranças e dos demais indivíduos. Com o processo de globalização, esta autonomia comunitária ganha força e passa a se apropriar de outros elementos para transformar a cidade também no seu espaço para o exercício da cidadania.

Com o contato e possibilidade de releituras de informações a partir dos instrumentos das tecnologias da comunicação, lideranças das favelas do Rio de Janeiro adquirem autonomia e abrem possibilidades no sentido de negociarem suas questões. Isto ocorre dentro da estrutura permitida pela cidade, pois “é na cidade que o indivíduo pode perceber mais limpidamente a cidadania, o cosmopolitismo, os horizontes da sua universalidade. Aí ele pode apropriar-se mais plenamente do que nunca da sua individualidade e humanidade, precisamente porque aí multiplicam-se as suas possibilidades de ser, agir, pensar e imaginar” (IANNI, 2002, p. 67).

De forma complementar a esta avaliação individualizante de Otávio Ianni, destacamos Silvia Helena Simões Borelli e Rose de Melo Rocha, que discorrem sobre as dicotomias no meio urbano vividas pela juventude:

Nossas metrópoles são essencialmente ambivalentes: ao mesmo tempo, a escassez e o excesso, a aceleração e a inércia, o desenvolvimento e a precariedade. E é nessa cena de paradoxos que efetivamente os jovens vivem na cidade e com a cidade: rompendo limites, reinventando possibilidades, caminhando em corda-bamba ou saltando no ar. Para alguns, o céu como limite. Para outros, resta reinverta-se no mais árido chão (2008, p. 38).

Neste contexto, os pequenos grupos ganham força e passam a ter o seu trabalho fortalecido e, inclusive, reconhecido. Sob desta perspectiva coletiva e orgânica, é possível observar o novo modelo de articulação do trabalho comunitário na comunidade da Candelária. Eles reinventam o uso das tecnologias digitais e promovem práticas de acesso à informação com preocupações vinculadas ao exercício da cidadania.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Na próxima etapa do texto, veremos como os direitos da juventude são articulados na esfera das políticas públicas. É possível perceber, por exemplo, que o discurso de garantia de direitos para o segmento juvenil é bastante próximo nas falas dos jovens da Candelária quando comparado aos documentos oficiais dos programas estatais e também de especialistas e organizações que trabalham com o tema da juventude.

1.2) Verticalidade: quando o Estado se volta para os jovens

O grupo formado por jovens, especialmente moradores das grandes cidades, começou a chamar a atenção do Estado no início da década de 1990. Foram criados espaços institucionais nas esferas do poder público para a execução de programas voltados para o segmento juvenil. Junto a isso, vieram as reivindicações por orçamentos estatais, que pudessem garantir a viabilização destas ações. A partir daí, a demanda por políticas públicas para juventude ganhou destaque no Brasil (SPOSITO e CARRANO, 2003, p. 17).

Apesar da ampliação das ações governamentais voltadas os jovens, este referencial sobre os direitos da juventude ainda não está consolidado. Assim, o debate sobre o que é ser jovem e, especialmente, quais são as demandas da juventude é intenso. Estes desafios relacionados à formulação das ações estatais para o segmento juvenil ficam explícitos na própria Política Nacional de Juventude, elaborada pelo Governo Federal em parceria com organizações civis:

Os desafios no reconhecimento dos direitos dos jovens são muitos. O mais difícil de ser superado é a própria dubiedade advinda das contraditórias representações sociais sobre a condição juvenil. Não é exagero afirmar que a sociedade contemporânea é, paradoxalmente, “juventudocêntrica”, ao mesmo tempo em que é crítica da juventude. (...) Os mesmos estereótipos que constroem um imaginário social de valorização da juventude são aqueles que a impedem de uma participação plena. (CONJUVE, 2006)

A partir da década de 1990 e mais intensamente a partir do ano 2000, o fenômeno da onda jovem⁵ chegou à América Latina e mais especificamente aos países

⁵ A “onda jovem” é um fenômeno populacional em que há uma descontinuidade demográfica, ou seja, uma mudança brusca do contingente de determinado grupo de indivíduos, provocada por alterações de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

emergentes – Brasil, Argentina, Chile e México. De acordo com o estudo *Juventud, población, y desarrollo em América Latina y Caribe* (2000) da Comissão Econômica para a América Latina (Cepal), a população de jovens da região pulou de 72 milhões em 1950 para 186 milhões em 1990. Nesta tendência, a comparação entre estes mesmos dois momentos históricos revela que a média anual de incremento juvenil na demografia da região saltou de 1,9% para 3,1%.

Esta pesquisa foi um marco para a formulação as políticas de juventude na América Latina e no Caribe e, principalmente, para o processo de integração entre organizações da sociedade civil e órgãos dos poderes públicos. Foi o passo inicial de ações de intercâmbio, com a permanente referência ao modelo utilizado pela Comissão Européia desde a década de 1950. Rodrigo Abel destaca a importância da pesquisa da Cepal para o processo de integração regional.

Os dados [pesquisa da Cepal] nos indicam uma grande oportunidade, isto é, capacitar essa população de melhores condições de sociabilidade do que seus antecedentes e fazer com que transitem para a vida adulta com níveis mais altos de escolaridade e mais capacitados para enfrentar as mutações atuais do mundo do trabalho. Essa oportunidade, porém, pode se tornar um risco, à medida que não atentarmos para a criação de mecanismos que facultem de forma razoável essa transição. Essa mudança – para a vida adulta – depende essencialmente de como os governos responderão às demandas de hoje. As aflições e as dificuldades com que os jovens se deparam na América Latina dão certa uniformidade aos desafios para a constituição de uma agenda simétrica de ação governamental (2007, p. 73).

A discussão sobre juventude e políticas sociais já faz parte, inclusive, da agenda das Organizações das Nações Unidas. Mesmo que ainda não haja um grande acordo para a formulação de uma declaração universal dos direitos juvenis, a ONU possui instrumentos específicos para estimular a reflexão sobre as demandas e desafios de jovens das diferentes partes do mundo e contribuir, metodologicamente, para a formulação de iniciativas governamentais. Criado em 1995, o mecanismo mais importante é o Programa Mundial de Ação para a Juventude⁶ (PMAJ) que busca o encontro dos conceitos sobre os segmentos juvenis e estabelece orientações e metas a

fatores como mortalidade, migração ou fecundidade de, normalmente, grupos etários específicos (BERCOVICH & MADEIRA, 1990, p. 610).

⁶ <http://www.un.org/events/youth98/backinfo/ywpa2000.htm>



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

serem atingidas pelos países-membros da ONU (acessado em 30/08/2008). O principal produto do PMAJ foi o *World Youth Report 2005*⁷. Lançado na 60ª Assembléia Geral da ONU, o documento apresentou um conjunto de indicadores sobre a situação da juventude (acessado em 30/08/2008).

Além do Programa Mundial de Ação para a Juventude, a Organização das Nações Unidas promoveu, na cidade de Lisboa em 1998, a Conferência Mundial de Ministros de Juventude⁸. Ela reuniu os responsáveis pelas ações estatais voltadas para a promoção dos direitos dos segmentos juvenis dos respectivos países-membros. Este encontro representou mais um avanço na interlocução intergovernamental para a formulação de diretrizes globais para as políticas públicas para a juventude. Neste caso, os direitos da juventude foram organizados de acordo com nove eixos: estabelecimento de políticas nacionais, participação, desenvolvimento, paz, educação, emprego, saúde, abuso de drogas e articulação com o conjunto de diretrizes da ONU (acessado em 30/08/2008).

No Brasil, o maior levantamento de dados sobre juventude - nomeado Projeto Juventude - foi realizada pelo Instituto Cidadania. A iniciativa promoveu uma série de seminários reunindo jovens, pesquisadores, representantes de movimentos sociais e gestores do poder público para montar uma proposta de política de juventude para os governos brasileiros. Naquele momento, o levantamento⁹ foi um avanço e, de fato, contribuiu para impulsionar a discussão sobre o tema na agenda do poder público brasileiro (PROJETO JUVENTUDE, acessado em 30/08/2008).

Outro ponto importante do Projeto Juventude é o componente do jovem enquanto agente cultural. Liderado por Maria Rita Kehl, esta parte da pesquisa focou hábitos de consumo, interesse por produção artística e percepção sobre imagem e os meios de comunicação de massa. Estas questões foram observadas de forma a permear vários aspectos da vida do jovem, como sexualidade, família, relacionamentos de amizade e afetivos, dinheiro e participação política (KEHL, 2004, p. 92).

⁷ <http://www.un.org/esa/socdev/unyin/wyr05.htm>

⁸ <http://www.un.org/events/youth98/pressrel/portugue/youth10.htm>

⁹ www.projetojuventude.org.br



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Esta participação é um dos pontos mais controversos nas referências sobre juventude. Na década de 1960, quando a identidade “jovem” já estava bastante consolidada nas culturas ocidentais, a noção de participação era clara e objetiva. Atualmente, este fator tornou-se difuso e maleável. Por um lado, é possível ater-se a critérios mais tradicionais de participação, como organismos político-institucionais ou movimentos com organicidade e estratégias razoavelmente contextualizadas. Do outro lado, há a possibilidade, cada vez mais latente, de se reconfigurar a noção de participação. Não somente para os jovens, mas para qualquer grupo de indivíduos. Assim, a primeira dificuldade é definir o que é “participação” nos tempos contemporâneos. Acerca deste debate sobre participação na contemporaneidade, Daniel Martin nos apresenta uma perspectiva interessante:

Se nós aceitarmos que a diversão pode ser política, então participar das *raves* pode ser uma prática política que desafia nossas próprias noções acerca de nós mesmo. Ela subverte imagens dominantes de subjetividade e disciplina, e declara que a política não tem que ser negativa, nem tem que ser confinada em salas de comitês, e que protestos não têm que ser raivosos. Participar das *raves* demonstra que uma asserção positiva de valores e práticas, que mudam a maneira com que uma vasta parcela da população conduz as suas vidas, pode ser mais construtiva e afirmativa do que qualquer participação política no sentido tradicional (1999, p. 92).

Nesta perspectiva sobre debates contemporâneos fundamentais para a construção das políticas públicas de juventude, temos a questão da diversidade. Ela também está contemplada na Política Nacional de Juventude. Para a elaboração do documento, foi criada, inclusive, uma Câmara Temática específica sobre o assunto, que reuniu informações e opiniões para a criação de ações voltadas para o respeito à diversidade:

Os direitos humanos são considerados direitos fundamentais de todas as pessoas, sem quaisquer distinções de sexo, nacionalidade, local de moradia, etnia, cor de pele, faixa etária, classe social, ter ou não deficiência, profissão, opinião pública, religião, orientação sexual, nível de instrução ou julgamento moral. (...) Embora a juventude possa ser considerada uma categoria social composta por sujeitos que compartilham a mesma fase da vida, tem-se produzido um consenso no Brasil de que é necessário atentar para a multiplicidade de experiências que reunimos sob essa ampla denominação (CONJUVE, 2006, p. 93).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A partir deste estudo do Instituto Cidadania e deste conjunto de discussões sobre juventude, teve início a estratégia de criação de órgãos no âmbito do Governo Federal para implementação das ações nacionais para os jovens. O passo inicial foi o estabelecimento da Secretaria Nacional de Juventude, ligada diretamente à Secretaria-geral da Presidência da República, responsável pela execução de projetos e articulação interministerial. Para promover o diálogo com a sociedade civil, promover estudos e propor diretrizes institucionais, foi criado o Conselho Nacional de Juventude, com participação de órgãos governamentais e organizações sociais. A primeira formação do fórum se deu com a nomeação de todos os membros pelo próprio governo. No entanto, a gestão seguinte já foi escolhida por meio de eleição aberta de entidades e institutos que trabalham com o tema. Por fim, a implementação do Programa Nacional de Inclusão de Jovens – ProJovem –, que, no âmbito da própria secretaria, em parceria os Ministérios da Educação, do Trabalho e de Desenvolvimento Social, busca aumentar a escolaridade de jovens que não terminaram o ensino fundamental e oferecer capacitação profissional básica para aqueles que não tem carteira de trabalho assinada¹⁰ (SNJ, acessado em 30/08/3008). Até 2010, o ProJovem tem orçamento de R\$ 5,4 bilhões e a meta de atingir todos os 4,5 milhões de jovens que se encontram neste perfil¹¹ (AREDE, acessado em 30/08/3008).

Após este panorama sobre a construção das políticas públicas para a juventude, discutiremos o conceito de juventude. Na próxima seção, veremos que esta não é uma noção estática ou natural. A juventude é uma construção histórica e cultural, repleta de desvios e alternâncias.

1.3) O segmento juvenil: da desconstrução etária aos aspectos culturais

A noção de juventude caracteriza-se por representações bastante sólidas e outras, no sentido oposto, extremamente fluidas. A percepção do indivíduo jovem está, no senso comum, relacionada à determinada faixa etária, mas ao mesmo tempo vinculada a uma certo tipo postura, uma forma de levar a vida, um "estado de espírito" que pode ser praticado por pessoas de qualquer idade. Esta dualidade também está presente nas

¹⁰ www.juventude.gov.br

¹¹ www.aredo.inf.br



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

discussões acadêmicas. Desde o início da década de 1990, quando a questão da juventude foi resgatada às pautas tanto da universidade quanto do Estado, a conceituação do segmento juvenil tornou-se como desafiadora.

Assim, o delineamento sobre grupo específico da juventude não é fechado. Mesmo o Estado, que historicamente precisa ser regulado por definições objetivas para a sua atuação, não chegou a uma conclusão sobre quem é o indivíduo jovem. Isto acontece tanto no Brasil quando em outros países que avançam nesta discussão, especialmente na Europa e na América Latina. O caminho mais utilizado é, sem dúvida, a definição etária, onde se estipula as idades mínimas e máximas para o segmento juvenil. Este é um tópico importante para a formulação das políticas públicas sociais, pois envolve diretamente número de pessoas a serem atendidas e, conseqüentemente, os recursos financeiros investidos. Um trecho do livro do escritório brasileiro da UNESCO demonstra com clareza este anseio em definir a faixa etária da juventude:

Do ponto de vista demográfico, os jovens são, principalmente, um grupo populacional que corresponde a uma determinada faixa etária que varia segundo contextos particulares, mas que, geralmente, está localizada entre os 15 e os 24 anos de idade. No caso de áreas rurais ou de pobreza extrema, o limite se desloca para baixo e inclui o grupo de 10 a 14 anos; em estratos sociais médios e altos urbanizados se amplia para cima para incluir o grupo de 25 a 29 anos. Segundo diversas circunstâncias particulares, identifica-se, como jovens, um conjunto de pessoas de idades variáveis que não pode ser tratado com começo e fim rígidos (UNESCO, 2004, p. 25).

No Brasil, o Governo Federal, em parceria com organizações da sociedade civil, também estabeleceu critérios etários para definir o segmento juvenil, assim, que se coloca como público das políticas sociais. De acordo com o texto da Política Nacional de Juventude, percebemos o objetivo em ampliar o universo de cidadãos jovens. Mesmo com a preocupação em ponderar a definição de jovem de acordo com a condição social do indivíduo, o documento reitera a classificação por idade:

A manutenção de estereótipos dificulta a ação política. Em termos gerais, ser jovem é uma condição social com qualidades específicas e que se manifesta de diferentes maneiras, segundo características históricas e sociais. No aspecto da categoria etária, ainda que se incorra em imprecisões – pois em algum nível toda categorização é, obrigatoriamente imprecisa e injusta – é considerado jovem no Brasil o cidadão ou cidadã com idade compreendida entre 15 e 29 anos (CONJUVE, 2006, p. 5).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Apesar de reconhecer a importância de se focar grupos para a execução de políticas públicas, propomos a adoção da perspectiva cultural da juventude. Desta forma, retomamos a noção de que o segmento juvenil não é natural às sociedades, mas, sim, resultados de determinados fatos historicamente construídos. A noção de juventude está relacionada a uma prática do cotidiano e a uma postura em relação aos fenômenos culturais. Para além de diferenciar contextos sociais que supostamente determinariam a faixa etária de transição da infância para a vida adulta, interessa-nos perceber quais as atividades e os comportamentos constituem a identidade juvenil. Por meio da produção de bens simbólicos, a juventude é percebida de forma diferenciada, específica, especial. E isto não pode ser reduzido a recortes etários. "Juventude é um conceito vazio de conteúdo fora de seu contexto histórico e sociocultural (...). O estudo dos fenômenos juvenis, portanto, só será entendido no marco geral das grandes mudanças socioeconômicas e culturais." (VALENZUELA, 1998, p. 38-39). "Encaradas, amiúde, como fenômenos biológicos universais, a adolescência e a juventude devem ser compreendidas, ao contrário, como artefatos de governamentalidade, construídos e operacionalizados na intersecção de discursos políticos, acadêmicos e mercadológicos que estabelecem como aceitáveis, desejáveis ou temerárias determinadas características, configurações, associações e atitudes das populações denominadas jovens" (FREIRE FILHO, 2006, p. 41).

O caminho de encontrar as referências que norteiam as discussões sobre juventude deve também conter a perspectiva de que o indivíduo jovem é repleto de práticas e representações próprias. Isto deve ser considerado justamente para que o tema não seja encarado somente como uma "etapa, ponte, momento em consistência ou identidade reduzido a uma meta transição entre grupos de idade" (MARTÍN-BARBERO, 1998, p. 23). Esta abordagem é ressaltada por Regina Novaes:

Como se sabe, a seqüência infância-juventude-maturidade foi ganhando conteúdos, definições sociais e jurídicas ao longo da histórias. São arbitrários culturais, socialmente construídos, que determinam em que momento e através de quais rituais de passagem se muda de uma fase da vida para outra. No tempo e no espaço, variam as idades cronológicas e variam também as expectativas que as sociedades constroem para seus jovens. Na verdade, a construção da



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

categoria juventude se fez e se faz no bojo de disputas sociais, econômicas e políticas. (NOVAES, 2007, p. 19)

Neste caminho, Humberto Cubides, Maria Toscano & Carlos Valderrama complementam as colocações de Novaes:

O que se reivindica do ponto de vista conceitual é que os jovens possam emergir não pela negação, pelo “não ser”- criança ou adulto – mas por um estatuto afirmativo que procure dar conta daquilo que realmente representam, ou, em outras palavras, da “emergência da juventude como ator social, com estatuto próprio, sensibilidade e expressões próprias, trânsitos urbanos, apropriações e ressignificações. (CUBIDES, TOSCANO, & VALDERRAMA, 1998)

Acreditamos que um dos motivos de desqualificação da condição da juventude que ainda persiste na contemporaneidade está vinculada, entre outras coisas, ao debate geracional. Com raras exceções, a construção da representação do jovem é pautada pela rejeição das práticas juvenis da atualidade, por meio de um sentimento de resgate e nostalgia em relação a gerações anteriores. Ao citar Corsten (1999), João Freire Filho & João Francisco de Lemos dizem que "a razão preponderante para o renovado interesse pelo assunto é a 'crise das identidades coletivas' tradicionais. O esvaziamento heurístico de categorias como classe social, no bojo da modernidade reflexiva, teria aberto espaço para que idade e geração se fortalecessem como marcadores de diferenciação e conflito. (2008, p. 15-16). Neste sentido, Regina Novaes contextualiza este conflito entre as gerações de jovens e adultos na atualidade:

(...) é comum a idealização da juventude do passado. Assim como são recorrentes as imagens negativas da atual geração que prevalecem no senso comum, nos meios de comunicação e até mesmo em certos espaços acadêmicos. Via de regra, a juventude de hoje é vista genericamente como consumista (e não questionadora da sociedade de consumo); como individualista (e não solidária); como conservadora (e não progressista); como alienada (e não engajada), como apática (e não participativa). Certamente esta comparação evoca um importante segmento juvenil que ganhou visibilidade nos movimentos sociais dos anos 60 e 70, mas que não representava estatisticamente a maioria dos jovens daquela época. Compara-se, assim, uma minoria do passado com todos os jovens do presentes. (2007, p. 22)

Para além de comparar gerações, o que Regina Novaes traz de mais válido é a necessidade de se desconstruir estereótipos sobre os jovens. Para isto, é preciso compreender a complexidade do segmento juvenil. Assim, podemos inclusive



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

aproveitar o conceito de juventudeS. No plural mesmo, para denotar a sua multiplicidade de identidades culturais e representações¹².

Tais configurações expressam-se nas próprias diversidades que marcam a condição juvenil. Essa tendência permite conceber jovens e juventudes no plural e construir uma reflexão que seja capaz de responder por este ou aquele coletivo juvenil particular, situado, que constrói relações dentro de seus próprios territórios: a cidade, o bairro, a rua, a família, a escola, a igreja, os diversos pólos de ação das políticas públicas, organizações não-governamentais e outras instituições que garantem aos jovens uma designação local, um lugar de origem e de referência para o desdobramento de suas trajetórias de vida (BORELLI & ROCHA, 2008, p. 30).

Rossana Reguillo complementa estas colocações sob a perspectiva das identidades juvenis:

Em nenhuma parte do mundo a juventude representa um bloco homogêneo capaz de responder por um conjunto de categorias fixas (...) [Os jovens] trabalham, vão à escola, abraçam algumas causas, mas os referenciais identitários não passam pela fábrica, pela escola, pelo partido. A identidade está em outra parte. São identidades móveis, efêmeras, mutantes, capazes de respostas ágeis e, por vezes, surpreendentemente comprometidas (REGUILLO, 1998, p. 58)

Por estas questões, o entendimento da pluralidade da juventude é importante para o afastamento de estereótipos e, principalmente, para compreender de forma mais minuciosa as suas expressões. Os grupos são intensamente variados, inclusive aqueles organizados em movimentos sociais. Há os jovens estudantes, único coletivo organizado que era reconhecido até os anos setenta; a juventude das periferias das grandes metrópoles; que se articula em torno de símbolos-resultados de posições políticas e expressões culturais, como o *hip hop*; os jovens rurais, que têm o seu contingente populacional reduzido por conta dos processos de urbanização, mas que resgatam a sua relevância em discussões como a do protecionismo dos países ricos; as mulheres jovens, que renovam o feminismo e ainda são o centro dos debates sobre direitos sexuais e reprodutivos; os jovens com múltiplas identidades étnicas, que nos remetem a uma infinidade de questões – negros, latinos, afro-latinos, afro-caribenhos, árabes, orientais, leste-europeus; os jovens com deficiência, que sofrem um ciclo de

¹² Na dissertação, a noção de identidade será detalhada na seção sobre cidadania cultural, com a destaque para a contribuição de Stuart Hall (2007).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

invisibilidade apesar de pesquisas demográficas comprovarem que são mais 15% em todo o mundo (WERNECK, 2005, p. 16); a juventude com todas as orientações sexuais e também identidades de gênero, que invadem as avenidas nas paradas gays e ganham espaço para expressarem suas afetividades; os jovens de comunidades indígenas, quilombolas e tradicionais, que, cada vez mais, simbolizam o elo local/global; e a juventude que renova os movimentos sociais e consolida a influência política das organizações não-governamentais, através de reivindicações que transitam entre o coletivo e os interesses públicos difusos, como direitos humanos, acesso à educação de qualidade, garantia de condições saudáveis de trabalho e produção e, com grande e recente destaque, a preservação do meio ambiente.

A noção de *estilo de vida*, apresentada por Anthony Giddens (2002, p. 79), é fundamental para a construção da idéia de juventude nesta pesquisa. Além da conceituação, ela também permeia a metodologia, pois baliza inclusive a escolha das pessoas entrevistadas. Para o autor, o estilo de vida está, necessariamente, em contraponto com a tradição e alinhada com a modernidade. Isto acontece porque, enquanto a tradição se pauta por ordenações relativamente fixas, a modernidade possibilita ao indivíduo uma gama maior de escolhas, ao mesmo tempo em que fornece pouca ajuda sobre as opções que devem ser selecionadas. Neste contexto, ele que diz que “um estilo de vida pode ser definido como um conjunto mais ou menos integrado de práticas que um indivíduo abraça, não só porque essas práticas preenchem necessidades utilitárias, mas porque dão forma material a uma narrativa particular da auto-identidade” (Ibid).

Desta forma, a juventude se coloca muito mais como um grupo que se “encontra” neste estilo de vida do que por coincidências etárias. “Os estilos de vida são práticas rotinizadas, as rotinas incorporadas em hábitos de vestir, comer, modos de agir e lugares preferidos de encontrar os outros; mas as rotinas seguidas estão reflexivamente abertas à mudança à luz da natureza móvel da auto-identidade” (Ibid).

Também por permear esta perspectiva teórica mais contemporânea, nos apropriamos das contribuições de Massimo Canevacci. Ele trabalha justamente com a noção de juventude, mas afirma a existência da dilatação da noção de jovem, “virando



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

do avesso as categorias que fixavam faixas etárias definidas e claras passagens geracionais”. Desta forma, os jovens são intermináveis:

Cada jovem, ou melhor, cada ser humano, cada indivíduo pode perceber sua própria condição de jovem como não-terminada e inclusive como não-terminável. Por isso, assiste-se a um conjunto de atitudes que caracterizam de modo absolutamente único nossa era: as dilatações juvenis. O dilatar-se da autopercepção enquanto jovem sem limites de idade definidos e objetivos define as barreiras tradicionais, tanto sociológicas e biológicas. Morrem as faixas etárias, morre o trabalho, morre o corpo natural, desmorona a demografia, multiplicam-se as identidades móveis e nômades. E nasce a antropologia da juventude (2005, p.29).

Ao articularmos os conceitos de *estilo de vida e juventude dilatada*, percebemos a congruência de elementos culturais que permeiam jovens da comunidade da Candelária. Ao invés de um contingente etário, a juventude se apresenta como um grupo de indivíduos com formas específicas de socialidade e práticas culturais. Ao revelar as suas próprias noções de juventude – através das falas e das ações do cotidiano – os jovens da comunidade também não se atêm a limites etários, mas sim a um conjunto de atividades e representações que moldam o segmento juvenil. Na adoção de perspectivas culturais para discorrer sobre a juventude, esta dissertação busca também, em bases teóricas, reafirmar a importância da produção de conhecimento dos indivíduos moradores da favela.

Uma das importantes contribuições desta produção de conhecimento são as alternativas de exercício da cidadania. Este assunto será detalhado durante o restante da pesquisa.

Bibliografia

ABEL, Rodrigo. *Para além das políticas de juventude*. Rio de Janeiro, 2007.

APPIAH, Kwane Anthony. *Cultura, comunidade e cidadania*. In: HELLER, Agnes. *A crise dos paradigmas em ciências sociais e os desafios para o século XXI*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1999.

AREDE. Disponível em <www.aredes.inf.br> Acessado em 30/08/2008.

BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

BORELLI, Silvia Helena Simões & ROCHA, Rose de Melo. *Juventudes, mediações e nomadismos: a cidade como arena*. In: ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING. *Comunicação, Mídia e Consumo*. V. 5 n. 13 (julho 2008). São Paulo: ESPM, 2008.

CANEVACCI, Massimo. *Culturas eXtremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Tradução de Alba Olmi. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

CASTELLS, Manuel. *A questão urbana*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

CEPAL. *Juventud, población, y desarrollo em América Latina y Caribe*. Disponível em <[http://www.cajpe.org.pe/informacionjuridica/modulojovenes/Docs/Parte_5_Democracia/\(16\)%20Juventud%20Poblaci%C3%B3n%20y%20desarrollo%20-%20Celade/Indice.pdf](http://www.cajpe.org.pe/informacionjuridica/modulojovenes/Docs/Parte_5_Democracia/(16)%20Juventud%20Poblaci%C3%B3n%20y%20desarrollo%20-%20Celade/Indice.pdf)>. Acessado em 29/07/2008.

CONJUVE: CONSELHO NACIONAL DE JUVENTUDE. *Política Nacional de Juventude: diretrizes e perspectivas*. São Paulo: Conselho Nacional de Juventude; Fundação Friedrich Ebert, 2006.

CORSTEN, M. *The time of generation*. In: *Time & Society*, vol. 8, n. 2-3, 1999, p. 249-272. Apud:

FREIRE FILHO, João. *Reinvenções da resistência juvenil: posestudos culturais e as micropolíticas do cotidiano*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

CUBIDES, H., J. TOSCANO, M. C. & VALDERRAMA, C. E. H. (orgs.). *Vivindo a toda: jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*. Bogotá: Siglo Del Hombre/DIUC, 1998.

FREIRE FILHO, João. *Reinvenções da resistência juvenil: posestudos culturais e as micropolíticas do cotidiano*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

GIDDENS, Anthony, *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Record, 2002.

GIDDENS, Anthony. *A terceira via: reflexões sobre o impasse político atual e o futuro da social-democracia*. 4a edição. Rio de Janeiro: Record, 2001.

GIDDENS, Anthony. *Mundo em descontrol*. São Paulo/Rio de Janeiro: Record, 2000.

IANNI, Otavio. *A era do globalismo*. 7a edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

KEHL, Maria Rita. *A juventude como sintoma da cultura*. In: NOVAES, Regina & VANNUCHI, Paulo (orgs). *Juventude e Sociedade: trabalho, educação, cultura e participação*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

MAIA, João & KRAPP, Juliana. *Comunicação e comunidades: novas perspectivas das sociabilidades urbanas*. In: FREITAS, Ricardo Ferreira; NACIF, Rafael. *Destinos da cidade: comunicação, arte e cultura*. Rio de Janeiro: EdUERj, 2005.

MARTIN, Daniel. *Power play and party politics: the significance of raving*. *Journal of Popular Culture*, vol. 32, n 4, p. 77-99, 1999.

MARTIN-BARBERO, Jesus. *Jóvenes: des-orden cultural y palimpsestos de identidad*. In: CUBIDES, Humberto, TOSCANO, Maria & VALDERRAMA, Carlos (orgs.). *Viviendo a toda: jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*. Bogotá: Siglo Del Hombre/DIUC, 1998.

MOVIMENTO NOSSA SÃO PAULO. Disponível em <<http://www.nossasaopaulo.org.br/portal/>>. Acessado em 7/10/2008.

PMAJ: PROGRAMA MUNDIAL DE AÇÃO PARA A JUVENTUDE. Disponível em <<http://www.un.org/events/youth98/backinfo/ywpa2000.htm>>. Acessado em 30/08/2008.

PROJETO JUVENTUDE. Disponível em <www.projetojuventude.org.br>. Acessado em 30/08/2008.

REGUILLO, Rossana. *El año dos mil. Ética, política e estéticas: imaginários adscripciones y prácticas juveniles. Caso mexicano*. In: CUBIDES, Humberto, TOSCANO, Maria &

VALDERRAMA, Carlos. (orgs.). *Viviendo a toda: jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*. Bogotá: Siglo Del Hombre/DIUC, 1998.

SNJ - SECRETARIA NACIONAL DE JUVENTUDE. Disponível em <www.juventude.gov.br>. Acessado em 30/08/2008.

SPOSITO, Maria Pontes e CARRANO, Paulo César Rodrigues. *Juventude e Políticas Públicas no Brasil*. Revista Brasileira de Educação. ANPED: 2003.

UNESCO. *Políticas públicas de/para/com juventudes*. Brasília: UNESCO, 2004.

WERNECK, Claudia. *Manual sobre desenvolvimento inclusivo para mídia e profissionais de comunicação*. Rio de Janeiro: WVA Editora, 2005.

WORLD YOUTH REPORT 2005. Disponível em <<http://www.un.org/esa/socdev/unyin/wyr05.htm>>. Acessado em 30/08/2008.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

VIOLÊNCIA E MÍDIA IMPRESSA: PROPAGANDA E SENSACIONALISMO EM UM JORNAL CARIOCA ¹

Carmelo Dutra da SILVA ²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ.

RESUMO

O presente estudo pretende proceder a uma análise da quantidade de violência na mídia impressa, mais especificamente a divulgação de notícias relacionadas à violência urbana, principalmente as notícias sobre violência na cidade do Rio de Janeiro. A escolha do tema deve-se à visibilidade que tem na mídia, os fatos relacionados a práticas violentas na sociedade carioca, e a conseqüente sensação de insegurança proporcionada por essa exposição. O objeto de estudo é o jornal “O Dia”, do Rio de Janeiro, aqui representado por uma amostragem de suas capas em um período previamente-definido.

PALAVRAS-CHAVE: Jornalismo. Propaganda. Sensacionalismo. Violência.

1. Introdução

Percebemos uma grande quantidade de violência nos meios de comunicação, mais especificamente uma extensa cobertura e divulgação de fatos relacionados à violência na cidade do Rio de Janeiro. Isso não é recente. Ao contrário, ocorre há bastante tempo, e desde surgiu o nosso interesse pelo campo da comunicação, bem antes de iniciarmos nossa graduação em publicidade e propaganda, em 1996, que percebemos um padrão intrigante, no que tange à dissertação jornalística. A utilização dos meios de comunicação de massa como veículos alienantes e meio de manobra do cidadão comum é algo que, a nosso ver, necessita de uma reflexão mais apurada, uma tentativa de desvendar o poder que a mídia pode exercer sobre a população. Não se trata aqui apenas do poder da notícia, da divulgação pura e simples de um fato, mas da propaganda ideológica por detrás da notícia, a disseminação metódica e continuada de alguns fatos em detrimento de outros. Os fatos cotidianos, os acontecimentos diários, não são o que se espelha nas páginas dos jornais, ou nas telas de televisão. O que se vê nos meios de comunicação de massa são apenas uma amostragem parcial, escolhida propositadamente por alguém para ser noticiado. Isso

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Mídia e poder.

² Mestrando em comunicação pela Universidade do estado do Rio de Janeiro.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

parece óbvio para nós, mas nem tão evidente para o leitor leigo, público-alvo desses veículos.

A escolha do que vai ser noticiado segue algumas diretrizes, tais como a linha editorial do veículo, o público-alvo a que se dirige a mensagem, a conjuntura social e política, etc. Essa hierarquização dos fatos obedece a uma lógica que se torna visível a quem olhar o noticiário com olhos mais atentos.

2. Primeiros passos

O “estalo”, a idéia inicial para esse trabalho, surgiu há bastante tempo, ao percebermos a avidez por informações que os humanos apresentam. Isso se deu ao vermos uma fila numa banca de jornal, em frente a uma padaria, como tantas outras. Era uma manhã de domingo e pessoas carregavam pães, leite e aguardavam ansiosamente a compra de seus jornais diários. Notamos que elas têm em igual medida a busca por alimento (pão e leite) e informação (jornal). Roland Barthes em seu livro “A câmara clara”, diz que certas imagens *existem* para o observador, enquanto outras são banais, causam indiferença. Essa imagem, de um homem de meia idade, na fila, com leite e pão nas mãos e esperando pelo jornal, ficou marcada em minha mente. Aquela imagem *existe para nós*.

Desde então, muito tempo passou e começamos a atentar para qual seria o conteúdo dos jornais impressos. O quê, de tão importante, poderia estar escrito ali que atraia tanto a atenção daqueles indivíduos? Passamos a observar a existência de um grupo que, mesmo não sendo compradores do jornal, são leitores de suas capas. Basta uma caminhada de manhã pelas bancas de jornal do centro da cidade do Rio de Janeiro, e vê-se gente se acotovelando em frente a bancas para olhar as manchetes dos folhetins. Intrigados por esse assunto empreendemos a essa investigação, sobre o quê tratam os jornais? Quais os assuntos que destacam em suas capas? Identificamos rapidamente a existência de um padrão. Os jornais impressos (e a mídia de forma geral) tentam captar atenção do grande público. Para isso, como os interesses dos indivíduos não são homogêneos, usam algumas estratégias, como falar aos desejos e instintos dos seres humanos. Violência, Esportes (e no Brasil esporte é sinônimo de futebol), sexo (compreendendo imagens sensuais, voyeurismo,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

notícias da intimidade de famosos, etc.), são o cardápio habitual dos jornais genéricos cariocas.

Por que essa avidez por informações jornalísticas, notadamente as de cunho violento? Nossa indagação nos levava adiante, pensando agora em que tipo de veículo iríamos analisar. Identificamos a existência de quatro grandes jornais diários na cidade do Rio de Janeiro: O Dia, O Globo, Jornal do Brasil e Extra. Qual destes analisar? E por quê?

3. A escolha do Jornal O Dia

Começamos a pensar em termos comparativos: Ver qual destes veículos tinha mais violência, comparando as edições de um mesmo dia de todos os quatro. Descartamos essa idéia ao verificar que há uma espécie de “divisão de mercado” entre os veículos, e que cada um fala a um público alvo diferente, tentando se posicionar dentro de determinada fatia do mercado e das camadas sociais. Pensamos então no que é a coisa mais importante para o mercado editorial: circulação. Em outras palavras: nas vendas. Qual jornal seria o mais vendido, conseqüentemente o mais lido, na cidade?

Começamos a observar mais atentamente as bancas de jornal. Os exemplares do “O Dia” esgotavam-se rapidamente nos dias de maior procura, como domingo, e os outros jornais acumulavam-se. Isso em várias bancas, em vários dias. Ao nosso olhar não metodológico, parecia que o jornal “O Dia” era o mais vendido. Mas isso não era muito científico. Descobrimos então que há um órgão que mede a circulação dos jornais, o Instituto Verificador de Circulação, IVC. Interessante constatar que o IVC brasileiro surgiu seguindo um modelo dos Estados Unidos e que ambos servem aos propósitos da PROPAGANDA.

Através do IVC, soubemos que realmente o jornal “O Dia” é atualmente o jornal mais vendido em bancas no estado do Rio de Janeiro. Cientificidade conseguida, escolhemos assim nosso objeto de estudo: o jornal “O Dia”, do Rio de Janeiro. Além da citada circulação, a escolha se justifica pela facilidade de acesso às fontes, e pela grande penetração que esse veículo possui em todas as camadas sociais. O jornal O Dia é atualmente o recordista em venda nas bancas de jornais no estado do RJ, tendo como



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

principais concorrentes os dois veículos do grupo editorial “O Globo”: o jornal de mesmo nome e o mais novo, “Extra”, voltado para um público de mais baixo poder aquisitivo. Enquanto veículos como O Globo e Jornal do Brasil posicionam-se junto a camadas mais elevadas da população, dirigindo suas vendas aos assinantes, dando mais destaque a assuntos como política e economia, porém ficando limitados a esse público mais elitizado, O Dia consegue, através de enfoques diferenciados, promoções e merchandising, atingir um público maior, tendo boa aceitação entre as camadas populares e médias. A análise se deterá sobre as capas do referido veículo em dois períodos de sete dias consecutivos, o primeiro iniciando-se na sexta feira, 30 de maio de 2008 e encerrando-se na quinta feira, dia 05 de junho de 2008, e o segundo compreendendo o período entre 08 de julho de 2008 e 14 de julho de 2008.

3.1. Porque somente as capas?

Este estudo, apesar de ter como objeto de estudo um jornal, está sendo conduzido por um publicitário. Quando de nossa pesquisa a respeito do que já havia sido escrito sobre o assunto em questão, encontramos diversos trabalhos de jornalistas falando sobre os jornais, alguns analisando a temática violência, inclusive. Apesar de não temos a pretensão de ineditismo, não gostaríamos de trilhar os mesmos passos que outros já percorreram. Não tendo formação jornalística, apesar de comunicadores, nos faltariam subsídios para uma análise do jornalismo atual e seus meandros. Assim sendo, estamos interessados apenas no que leva o leitor/consumidor em potencial a adquirir esse determinado produto: o jornal impresso. A publicidade e a propaganda trabalham com a sedução do público. É sua função, muitas vezes seduzir para atingir a um determinado fim. Essa sedução pode ser sutil, mas se dará sempre através dos sentidos: visão, tato, audição, olfato e paladar.

Assim, para uma análise através do conceito propaganda só nos interessam as capas do jornal, uma vez que, para ler as matérias internas, o indivíduo tem que adquirir a mercadoria jornal, consumando assim o objetivo da publicidade/propaganda. O que ele leu DEPOIS de adquirir o jornal, já não interessa tanto para nossa análise das ferramentas de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

propaganda. Esse não tão hipotético leitor/consumidor foi levado à compra pelo que leu na capa. A capa é a propaganda da mídia impressa.

3.2. Por quê mídia impressa?

Ao escolher algo para estudar, sempre quisemos contribuir de alguma forma com a sociedade em que vivemos. Não nos interessaria analisar as características de um filme do cinema mudo no ano de 1905, por exemplo, por fugir à nossa compreensão que tipo de contribuição um estudo desse tipo traria para a sociedade. Nada contra quem empreende um trabalho histórico como o hipotético citado. Aceitamos sua existência e entendemos que possa interessar a alguém em algum momento. Apenas temos em vista sempre pautar nossos passos mantendo um contato com o interesse coletivo. Por isso a escolha da mídia impressa, já bastante estudada, por ser tão antiga, e dentro da mídia impressa, dos jornais, por ser um objeto de uso diário, muito presente nas vidas dos indivíduos. Certo estadista brasileiro disse uma vez que a universidade brasileira apenas produz bacharéis que produzem toneladas de papéis que ninguém lê, apenas eles mesmos: um lê a produção dos outros, num círculo fechado, espécie de clubes sobre assuntos específicos.

Por que mídia impressa, então? Para estar em contato com o que está nas vidas diárias dos indivíduos, com os assuntos que afligem e interessam ao grande público, portanto. Ao utilizarmos a estrutura que os cidadãos, através do governo, nos disponibilizam, esperamos produzir algum conhecimento que lhes seja útil.

3.3. A importância da mídia impressa

A mídia impressa, mais especificamente os jornais impressos, se destacam de outros meios de comunicação de massa, como a televisão e o rádio, por sua característica única de ser um espaço privilegiado e acessível de memória coletiva. Um assunto divulgado na TV ou no rádio tem a vantagem do dinamismo e da imediatez, mas esse efeito é passageiro, e, se o leitor não tiver o cuidado de gravar aquele programa/ informação em algum meio de registro eletrônico, a mensagem já terá passado, sem que o receptor possa voltar à mesma para uma releitura ou reinterpretação mais cautelosa. Claro que não estamos ignorando os



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

novos meios, como os recursos televisivos que permitem voltar a programação passada, congelar a imagem, entre outras coisas (Sky +), ou ainda as páginas eletrônicas dos veículos de comunicação na rede mundial de computadores *world wide web*. O que vemos, porém é que o público em geral pouco se interessa por essa possibilidade. Isso talvez se explique por alguns fatores tais como: escassez de tempo para se aprofundar em um único assunto, dificuldade de acesso às novas tecnologias e estranhamento em relação aos novos meios (principalmente em se tratando de um público de faixa etária mais avançada. Aqui confessamos nossa incapacidade de redigir um texto diretamente no teclado do computador, sendo, em nosso caso, necessário previamente escrever no meio com o qual estamos acostumados desde a tenra infância, o papel, para depois transcrever para o digital).

Fato é que as revistas impressas semanais os jornais impressos diários têm um impacto muito maior sobre a memória coletiva que outras mídias. É freqüente inclusive, o uso da remediação entre diferentes mídias, com os noticiários de televisão citando explicitamente os meios impressos, e os jornais citando abertamente outros jornais vistos pelo grande público como “mais qualificados”. Exemplo: jornais brasileiros citam freqüentemente notícias divulgadas no *The New York Times*.

Os jornais impressos foram um importante fator de mudança das relações culturais, pois possibilitaram o acesso barato a algum tipo de cultura, ao contrário dos livros, que sempre foram caros, segregadores (pois remetem à elite) e de difícil acesso.

Além dessa questão da memória coletiva e da socialização, os jornais atualmente são símbolos de status. Vemos que a informação, seja lá como se entenda esse conceito, tornou-se produto de consumo e seu consumo causa diferenciação. Isso ocorre porquê a sociedade burguesa impõe ao extrato social seu modelo e estilo de vida (baseado na visibilidade e no consumo), e a mídia serve ao seu propósito, divulgando esse modelo, esses ideais. Os meios de comunicação de massa funcionam, assim, como mediadores entre as diferentes camadas dentro do mesmo extrato social. A socialização, que era historicamente função de grupos como Família, Igreja, Escola, entre outros anti-individualizantes, agora ocorre sob os auspícios da televisão, *video-games*, computadores, cinema, bens de consumo, etc



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

4. Metodologia

Pesquisa quantitativa e qualitativa, utilizando-se da análise de conteúdo e análise do discurso, em veículo impresso de grande circulação no Estado do Rio de Janeiro, Jornal “O DIA” durante sete (07) dias consecutivos.

4.1 Procedimento de Coleta e Análise de dados:

4.1.1 Coleta de dados

Aquisição diária do jornal em banca, durante sete (07) dias consecutivos, nos dois períodos estabelecidos. Para definir o tamanho da amostragem garantindo-lhe validade científica, baseamo-nos no que foi encontrado em estudos pré-existentes que analisaram jornais impressos e principalmente no Manual do Readership Institute, da Northwestern University: “Como medir o conteúdo de um jornal”. No estudo, os pesquisadores concluem que uma amostragem de sete dias consecutivos é suficiente para garantir representabilidade.

4.1.2 Análise dos dados

Análise dos dados: Proceder-se-á a uma análise quantitativa das matérias relacionadas à violência, considerando o espaço físico relativo ocupado e o destaque dado às manchetes em relação aos outros assuntos expostos na capa, ou seja, a hierarquização das notícias. Não descartamos uma análise qualitativa das matérias de capa sobre a temática violência presentes no jornal, bem como um aumento no tamanho da amostragem.

Os procedimentos de análise serão melhor definidos posteriormente. Inicialmente, nossa intenção é a de utilizar como ferramentas, a “análise sistemática de conteúdo”, conforme definida por Regine Robin, que vem a ser a análise de conteúdo através do tema mais recorrente. Ainda consideramos a possibilidade de fundamentar nossa abordagem na Análise do Discurso e na Análise Crítica do Discurso. Para a análise do discurso, apoiaremos nossa análise nos conceitos de Maingueneau, Eni Orlandi, e Bakhtin. Para a análise crítica do discurso, as idéias desenvolvidas por Fairclough.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

5. Violência:

A redução da violência é uma das maiores preocupações da humanidade. Pelo menos esse é o discurso oficial e se gasta milhões de dólares diariamente em segurança pública e privada. A ética muitas vezes se divide sobre qual a melhor forma de chegar a essa redução: a punição do comportamento desviado ou a gratificação do bom comportamento. Ironicamente, na tentativa de se reduzir a violência, muitas vezes acaba-se produzindo mais violência, no conhecido jogo de se combater fogo com fogo. Enquanto não se chega a essa redução a zero dos índices de violência, e as agressões de todos os tipos continuam ocorrendo, os corpos dos assassinados acumulando-se, a divulgação desses atos violentos nos atingem diariamente. Para entender como é divulgada a violência, torna-se necessário primeiramente, definir o que é violência entender suas motivações e suas diversas formas, para eleger de que tipo de violência trataremos, qual os atos violentos que nos interessam nesta pesquisa. Visando a esse objetivo, recorreremos a alguns autores que se dedicaram a essa temática.

Não há consenso entre os estudiosos do assunto. Não existe uma definição para o termo violência que atenda a todas as abordagens sobre o tema. Com a controvérsia sobre o que é violência e uma definição consensual sobre o assunto, decidimos adotar, neste estudo, como conceito de violência, todos os crimes previstos no código penal brasileiro³.

6. Propaganda ideológica

HRYNIEWICZ (1997) assim define propaganda ideológica: coloca que é o tipo de propaganda de caráter mais abrangente, que não visa, como a propaganda comercial, “convencer das qualidades de um objeto particular. Visa mais especificamente formar as convicções gerais do indivíduo e, com isso, influenciar seu comportamento como cidadão, como trabalhador, como membro de família etc. É a propaganda ideológica stricto conteúdo é constituído de mensagens que defendem a manutenção ou alteração de um determinado ‘status quo’. Normalmente, faz referências à política, à economia ou ao sistema cultural

³ Para mais detalhes, o código penal brasileiro encontra-se disponível, na íntegra, no endereço eletrônico <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848.htm>



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

como um todo”. É esse o sentido de sua presença também na propaganda comercial, eleitoral etc.

A propaganda ideológica tem como meta a disseminação de idéias, sendo muito mais sutil que a publicidade. Sua utilização sempre serve a interesses, e tem como objetivo a manutenção do status quo, ou de alterá-lo, quando essa ferramenta de comunicação está a serviço de reformadores, revolucionários ou outros grupos insatisfeitos. Apresenta uma visão de mundo a partir de determinado grupo social.

A mídia, como formadora de opinião, é um dos principais meios a se utilizar quando se quer difundir propaganda ideológica. Importante, assim, o acesso a maior diversidade possível de veículos, para se ter condições de analisar as notícias por ângulos diferentes. Porém, com a ideologia da objetividade, e com os veículos noticiando sistematicamente os mesmos fatos, como ter visões diferentes?

Os grandes conglomerados controlam a informação, conforme bem destaca Muniz Sodré em “O Monopólio da Fala”. Sabemos que nem sempre isso acontece, porque somente os grandes jornais têm condições de se impor, enquanto os pequenos alternativos nem sempre suportam a concorrência. Os meios de comunicação de massa pertencem a grupos da classe dominante que propõe a ideologia, o modelo a ser seguido.

7. Teoria da Cultivação (George Gerbner):

Os meios foram alvo de ataques praticamente desde que foram criados. Antes ainda dos meios impressos, na antiguidade clássica, Sócrates fora condenado à morte por corromper a juventude. A literatura está repleta de autores que foram incompreendidos em seu tempo e considerados “malditos”, censurados, proibidos, tiveram suas obras e alguns até mesmo seus próprios corpos atirados ao fogo. As críticas então, não têm nada de novo. A mudança se dá, no século XX, com os intelectuais saindo do modelo anterior, o ataque baseado apenas em suposições pessoais, para pesquisas científicas tentando comprovar o que diziam sobre os meios de comunicação. Os primeiros estudos a respeito dos efeitos dos meios sobre o comportamento social partiram de análises sobre o cinema, nos anos 1930.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A “teoria da Cultivação” (cultivation theory), também conhecida como “teoria do cultivo” ou “teoria do efeito cultivado”, de forma resumida, sugere que o excesso de exposição à mídia, sobretudo à televisão, que foi o objeto da análise de Gerbner e Gross, sutilmente “cultiva” a percepção de realidade dos indivíduos. Essa cultivação teria impacto em todos os indivíduos expostos, em maior ou menor grau, porquê causaria um impacto em toda a cultura de determinado grupo social.

Segundo Gerbner e Gross, a televisão é um meio que socializa a maioria das pessoas segundo regras e comportamentos padronizados. Sua função seria aculturação. A pesquisa de Gerbner durou 25 anos e analisou os programas do horário nobre (*prime time*) e das manhãs de sábado na televisão estadunidense. Durante a coleta de dados, Gerbner e seus colegas desenvolveram um postulado de acordo com o qual a televisão não deve ser estudada em termos de objetivos e efeitos específicos (por exemplo, uma crença de que assistir ao filme do homem-aranha faria os indivíduos, especialmente as crianças, pensarem ser capazes de subir nas paredes), mas em termos do efeito cumulativo e no impacto geral que têm sobre o modo que compreendemos o mundo em que vivemos. (Miller, 2005).

8. Análise das Matérias de capa de duas edições do jornal O Dia.

O manual do Readership institute⁴, no qual estamos nos baseando parcialmente para a coleta de dados e início da análise, estipula alguns parâmetros para a análise de jornal:

A. Limitando os objetivos e fazendo questionamentos:

- Seja claro quanto aos objetivos.

Nosso objetivo é quantificar a violência no jornal.

- O que quer verificar?

Se existe uma superexposição de violência, se as matérias sobre violência têm muito maior quantidade e destaque que as outras notícias.

- Que áreas quer focar?

⁴ Lynch, Stacy & Peer, Limor. **Analyzing newspaper content. A how-to guide.** Readership Institute, Northwestern University press, Chicago, 2002.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A violência como propaganda, evidenciar a existência do que MALAGUTI (2003) chamou de “Cultura do medo”.

- Quão detalhada a informação será?

Será detalhada ao nível de manchetes, imagens, textos que acompanham essas imagens, bem como o espaço total ocupado pelo conjunto.

- Interessa a média semanal ou tem uma preferência por algum dia em particular?

Interessa-nos a média semanal, com o intuito de verificar que a violência está sempre presente no discurso midiático, a despeito de uma já identificada sazonalidade nas vendas em banca de acordo com os dias da semana. Domingo, por exemplo, é o dia de maior circulação, mais que o dobro dos dias úteis, que também variam entre si.

- Vai analisar algum tipo de história separadamente?

Não é nossa intenção a princípio. Essa idéia, de se analisar um caso que teve amplo destaque na mídia (como o do ônibus 174, alguma chacina, o ataque ao índio pataxó, etc.) já foi muito utilizada, e, nosso enfoque diverge da análise de casos isolados. Nosso foco é no jornal como veículo de propaganda ideológica.

- Essas questões vão determinar as perguntas e o tamanho da amostragem.

B. Análise de conteúdo:

- A Análise de conteúdo pode considerar o conteúdo Latente ou o manifesto:

a) Manifesto: concreto, explícito. Por ex: conta-se quantas vezes determinada palavra aparece, ou quantas vezes se refere a determinado grupo, ato ou indivíduo diretamente.

b) Latente: Não explícito. Analisa o estilo do texto, as referências indiretas. É difícil e deve ser usado com cautela.

Pretendemos utilizar em nossa análise de conteúdo preferencialmente o conteúdo manifesto, porém não descartamos, por trabalharmos com análise do discurso, a consideração do conteúdo latente.

Para efeito de demonstração de como pretendemos empreender essa pesquisa, segue-se a análise detalhada das matérias publicadas em duas edições do jornal O Dia, de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

duas formas de abordagem diferentes, e em duas datas escolhidas aleatoriamente, dentro do período estabelecido. O primeiro grupo é uma seqüência de cinco datas consecutivas:

1. Sexta-feira, 30 de maio de 2008.
2. Sábado, 31 de maio de 2008.
3. Domingo, 1º de junho de 2008.
4. Segunda-feira, 02 de junho de 2008.
5. Terça-feira, 03 de junho de 2008.

A seguir serão transcritas as notícias que envolvem violência, em cada edição do jornal.

8.1. Notícias Relacionadas à violência das edições diárias do jornal “O Dia”

Dia 1: sexta feira, 30/05/2008:

Notícias:

1. Delegacias tinham caixinha de propina.

Manchete: FEDERAL PRENDE ÁLVARO LINS, E GAROTINHO É APONTADO COMO ‘CHEFE POLÍTICO’ DA QUADRILHA.

1. Polícia investiga mulher que teria mandado matar o marido no Andaraí.

Dia 2: sábado, 31/05/2008:

Notícias:

1. Morte pode atrapalhar as investigações do caso que chocou o país.

Manchete: PM DO CASO ISABELLA SE MATA POR LIGAÇÃO COM PEDOFILIA EM SP.

1. Prisão durou pouco mais de 32 horas

Manchete: 40 DEPUTADOS LIVRAM ÁLVARO LINS DA CADEIA.

Dia 3: domingo, 1/06/2008

Notícias:



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

1. Tortura: milícia da zona oeste seqüestra e espanca repórter, fotógrafo e motorista de o dia.

Manchetes: SESSÃO DE HORROR TEVE ROLETA-RUSSA, CHOQUE ELÉTRICO E SUFOCAMENTO COM SACO PLÁSTICO. A EQUIPE FAZIA REPORTAGEM SOBRE A VIDA DE MORADORES DE COMUNIDADES DOMINADAS POR GRUPOS PARAMILITARES.

Torturadores faziam questão de dizer que eram policiais. Morador também foi agredido. Em carros oficiais, PM's fardados circulavam na favela e confraternizavam com milicianos. Jornalistas descobriram um esquema para votação em massa em candidato da milícia.

Dia 4: segunda-feira, 02/06/2008:

Notícias:

1. Sete horas e meia de terror nas mãos da milícia

Manchete: TORTURADORES DE EQUIPE DE REPORTAGEM E MORADOR SÃO POLICIAIS, AFIRMA BELTRAME.

1. Truculência da PM abala o Botafogo.

Dia 5: terça-feira, 03/06/2008:

Notícias:

1. Covardia na zona oeste.

Manchete: REPÚDIO MUNDIAL À TORTURA CONTRA EQUIPE E MORADOR.

1. Investigado

Manchete: ALERJ ABRE PROCESSO CONTRA LINS.

1. Combate ao trafico pelo ar.

Manchete: COMBATE AO TRÁFICO PELO AR



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

No segundo grupo, utilizaremos duas datas para um levantamento quantitativo sobre as notícias que envolvem violência, os dados levantados serão disponibilizados em termos de área ocupada em centímetros quadrados e em porcentagem. As duas datas aleatoriamente escolhidas, uma em cada grupo de amostragem:

1. Quarta-feira, dia 04 de junho de 2008.
2. Terça-feira, dia 08 de Julho de 2008.

8.1.1. Primeira análise: 04 de junho de 2008.

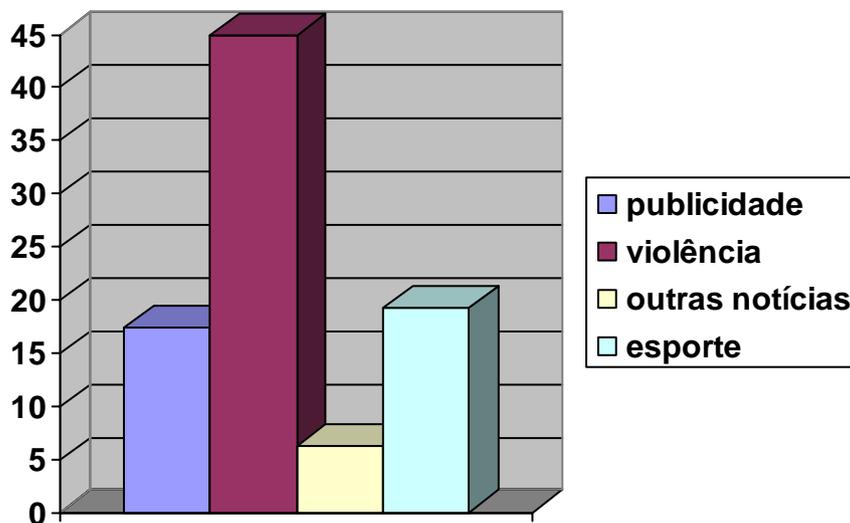


Figura 1. demonstração gráfica em termos percentuais da área útil ocupada na capa da edição do dia 4 de junho de 2008.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

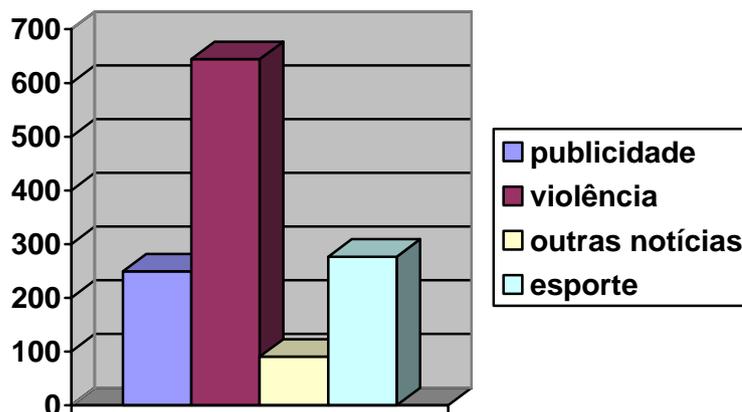


Figura 2: Demonstração gráfica, em cm² da ocupação da capa da edição de 04 de junho de 2008.

8.1.2. Segunda análise: 08 de julho de 2008.

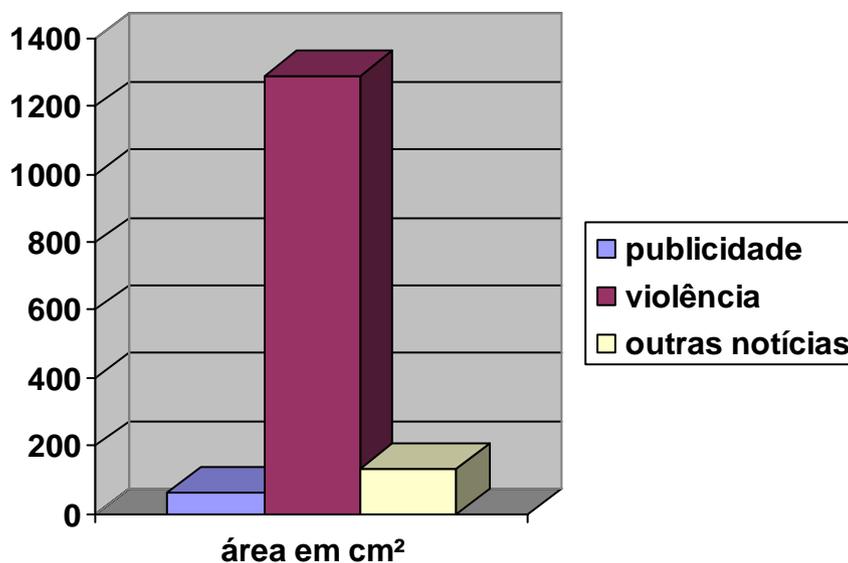


Figura 1: Demonstração gráfica da área útil ocupada na capa da edição do dia 08 de Julho de 2008.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

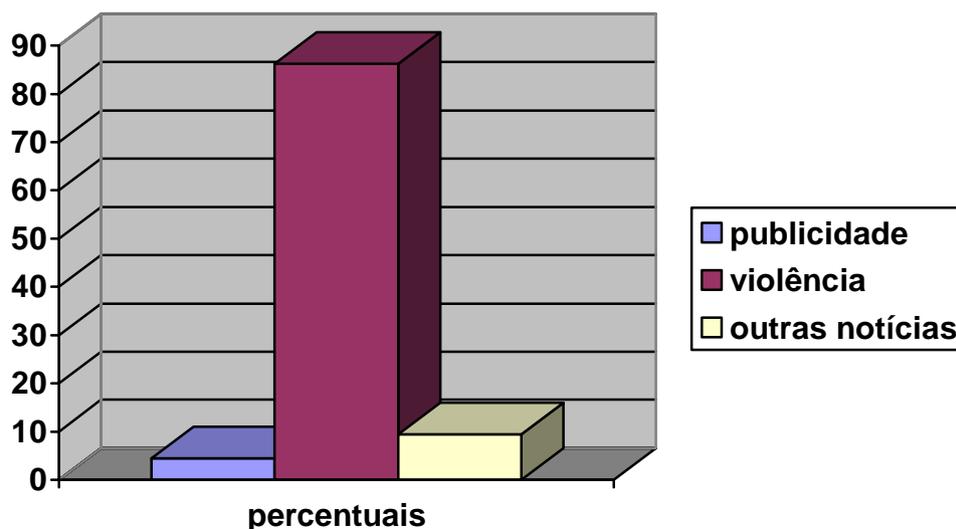


Figura 2: Demonstração gráfica da ocupação da capa do jornal o dia, edição de 08 de julho, em termos percentuais.

9. Referências Bibliográficas

ADORNO, T. & HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**, Rio de Janeiro, ed. Zahar, 1985.

ANGRIMANI, Danilo. **Espreme que sai sangue: Um estudo do sensacionalismo na imprensa**. São Paulo: ed. Summus, 1985.

BARTHES, Roland. **A câmara Clara**. Rio de Janeiro: ed. Nova fronteira, 1984.

BRANDÃO, Luiz Eduardo T. **O dia: A volta por cima de um diário popular**. PUC, 1997. Disponível em <http://www.iag.puc-rio.br/~brandao/Pesquisa/O%20DIA%20case%20published.pdf> . Capturado em 22 de julho de 2007.

CALDAS, Álvaro (Org). **Deu no Jornal – O Jornalismo Impresso na Era da Internet**. Rio de Janeiro, Ed. PUC Rio; São Paulo, Ed. Loyola, 2002.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e cidadãos; conflitos multiculturais da globalização**. 4ª ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

- CHAUÍ, Marilena de S. **O que é ideologia**, 39ª edição, São Paulo: ed. Brasiliense, 1995.
- DIDEROT, Denis; **Carta Sobre os Cegos endereçada àqueles que enxergam**. São Paulo: ed. Escala 2001.
- DEBORD, Guy. **Comentários sobre a sociedade do espetáculo**, Rio de Janeiro: ed. Contraponto, 1997.
- DUMONT, Louis. **O individualismo**. Rio de Janeiro: ed. Rocco, 1993.
- ELIPSEWEB comunicação. **Jornal O Dia – Campanha Um real**. Disponível em http://www.elipseweb.com.br/campanhas/camp_odia_real.html . Capturado em 18 de setembro de 2007.
- FAIRCLOUGH, Norman. **Language and Power**. Harlow: Longman Group UK Limited. 1989.
- FAIRCLOUGH, Norman. **Critical Discourse Analysis**. Harlow: Longman Group UK Limited, 1995.
- GERBNER, George. **The Analysis of Communication Content: Developments in Scientific Theories and Computer Techniques**. University of Pennsylvania. 1969.
- GOFFMAN, Erving. **A representação do Eu na vida cotidiana**. 2ª edição, Petrópolis: ed. Vozes, 1983.
- GOLDING, William. **The Lord of the Flies**, New York: Penguin books, 1999.
- HABERMAS, Jürgen. **Consciência moral e agir comunicativo**. Rio de Janeiro: ed. Tempo Brasileiro, 1989.
- HRYNIEWICZ, Severo. **Para filosofar: introdução à filosofia**. Rio de Janeiro: Edição do Autor, 1997.
- KAYSER-BRIL, N. **The world according to three newspapers essay**. Disponível em: <http://www.observatoiredesmedias.com/images/articles/cartogram/TheWorldAccordingTo3Newspapers.pdf> . capturado em 16 de fevereiro de 2008.
- LAGE, Nilson. **A ideologia e a técnica da notícia**. Petrópolis, Vozes, 1979
- LORENZ, Konrad. **A agressão: Uma história natural do mal**. Lisboa: Moraes editores. 1973



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro, Editora UFRJ, 1997.

MARX, Karl & Engels, Friedrich. **A ideologia Alemã**. 11ª ed. São paulo, ed. Hucitec 1999.

MARX, Karl. **Pré-capitalist Economic Formations**. Disponível em <http://marx.eserver.org/1858-pre.capitalist.ec/> Capturado em 12 de junho de 2007.

MILLER, K. **Communications theories: perspectives, processes, and contexts**. New York: McGraw-Hill. 2005.

PEDROSO, Rosa Nívea. **A produção do discurso de informação num jornal sensacionalista**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1983.

PINTO, M. J. **Discurso e violência**. Rio de Janeiro: ed. Semiosfera, v. Esp., 2003.

PINKER, Steven. **A tabula rasa: a negação contemporânea da natureza humana**. São Paulo: ed. Cia. das Letras, 2004.

SOARES, Ismar de Oliveira. (Org). **Para uma leitura crítica dos jornais**. São Paulo, Ed. Paulinas, 1989.

_____. **Para uma leitura crítica da publicidade**. 2ª ed., São Paulo, Ed. Paulinas, 1988.

SERRA, Antônio. **O desvio nosso de cada dia**. Rio de Janeiro: Ed. Achiamé, 1980

SODRÉ, Muniz; **A comunicação do grotesco: um ensaio sobre a cultura de massa no Brasil**. Petrópolis: ed. Vozes, 7ª Edição, 1978.

SILVA, Gláucia Oliveira da. **O que é sociobiologia**. Disponível <http://www.psiquiatriageral.com.br/saudecultura/sociobiologia.htm> Capturado em 20 de março de 2007.

SOUZA, Tânia C. C. **A análise do não-verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação**. Revista do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade da UNICAMP, Campinas, SP, v. 7, 2001.

VELHO, Gilberto, **Individualismo e cultura**, Rio de Janeiro, ed. Zahar, 1997.

WEBER, Max. **Economia e sociedade**: fundamentos da sociologia compreensiva. Brasília. UNB, 1994.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O PALANQUE VIRTUAL: RELAÇÕES ENTRE OS *BLOGS* DE POLÍTICA E A IMPRENSA NA ELEIÇÃO DE 2008 ¹

Marcelo CHIMENTO ²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este trabalho analisa as influências entre a imprensa e os blogs de política durante as eleições para a prefeitura de São Paulo, em 2008. Para isso, foram escolhidos dois blogs de jornalistas, dois de candidatos e mais dois de políticos para compará-los com a cobertura de um jornal – no caso, a Folha de S. Paulo. Todas as notícias sobre a eleição paulistana foram analisadas durante o período oficial de campanha. A partir daí, com as estatísticas sobre temas freqüentes e valências relacionadas aos candidatos, será possível verificar o fluxo de informações e enquadramentos entre estes veículos ¹ no cenário eleitoral.

PALAVRAS-CHAVE: blogs; Internet; imprensa.

1. Introdução

A política vem sofrendo uma série de transformações nas últimas décadas pelo seu envolvimento crescente com os meios de comunicação de massa. A democracia representativa superou suas fases anteriores, nas quais o parlamento e os partidos políticos eram instituições essenciais para a formação da opinião política, e ingressou na “democracia de público” (MANIN, 1995 apud ALDÉ, 2004, p. 20), na qual os candidatos podem se comunicar diretamente com seus eleitores pela mídia.

Neste cenário, jornais, rádios e televisões se tornaram fundamentais para a mediação entre a sociedade e os governos. Na disputa inerente ao mercado da informação, o sistema de comunicação e os atores políticos competem por audiências para as suas mensagens. Mas a mídia leva grande vantagem, pois tem maior credibilidade e é vista como essencial para o acesso do cidadão ao mundo público. Portanto, a política torna-se dependente dos meios de comunicação de massa – e a posse deles adquire valor decisivo.

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Mídia e Poder.

² Jornalista e aluno de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) – e-mail: marcelo.chimento@gmail.com



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Após o advento da Internet como espaço de sociabilização, surgem novas relações entre a política e a sociedade. Em vez de apenas receber as mensagens de políticos e jornalistas, o cidadão ganha a chance de estabelecer uma interação mútua com seus interlocutores. Além disso, os atores políticos também podem criar seus próprios *sites* e *blogs* para atingir o público, reduzindo a dependência da mídia tradicional e chegando até a influenciá-la ao incluir temas de seu interesse no debate social. Para Amaral (2006, p. 49), com a Internet, o jornalista deixa de ser o único *gatekeeper*.

Em “Blog – Entenda a revolução que vai mudar o seu mundo”, Hugh Hewitt resume o novo potencial de interação da seguinte forma: com os *sites* e, mais recentemente, os *blogs*, a mediação de jornais ou editores torna-se dispensável, ou seja, os cidadãos “não precisam convencer ninguém a ter o direito de convencer alguém. O monopólio da informação, especialmente no mundo da política, foi abalado porque os editores perderam a sua autoridade”. (HEWITT, 2007, p. 140).

Sobre a cobertura da Internet na crise do mensalão, em 2005, o jornalista Néelson de Sá, titular da coluna *Toda Mídia*, da *Folha de S. Paulo*, faz a seguinte análise da mídia virtual, em entrevista ao site *Congresso em Foco*: “A maior parte das grandes revelações foi dada nos jornais e nas revistas. Mas a Internet deu vida à cobertura. [...] Todo mundo hoje trabalha com o computador ligado. O que houve foi uma crise em tempo real”.³

A busca por espaço entre as fontes da rede está aberta. Aldé e Chagas (2005, p. 11) dizem que os *blogs* de política são especialmente válidos para analisar a influência da tecnologia na comunicação porque o assunto é considerado complexo por muitas pessoas, que buscam a interação com o jornalista para obter informação confiável – embora este papel seja disputado por cada vez mais agentes sociais.

Na China, o governo investiu num sistema de persuasão virtual, com uma “força especial de comentaristas online”, para influenciar a opinião dos 100 milhões de

³ CEO, Rafaela. O Congresso é muito menor. *Congresso em Foco*, Brasília, 15 junho 2006. Disponível em: <http://congressoemfoco.ig.com.br/Noticia.aspx?id=7064>. Acesso em 16 jun. 2007.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

internautas (ALDÉ e CHAGAS, 2005, p. 3). No Brasil, segundo a pesquisa Ibope/Net Ratings, já havia 32,9 milhões de internautas no fim de 2006.⁴

Após a Internet, a diversidade de fontes de informação promete, para alguns, o surgimento de uma “esfera pública virtual” nos termos habermasianos. Isso representaria um espaço com as condições para o amplo debate democrático, com acesso a diversas fontes de informação, sem hierarquização entre os cidadãos e a argumentação racional que levaria à tomada de decisão (MAIA, 2002, p. 48-49).

O problema é que há duas barreiras principais para que estas novas fontes de informação tornem-se amplamente disponíveis: a exclusão digital (os 32,9 milhões de brasileiros na Internet representam apenas 17,2% dos habitantes, deixando o país apenas na 76ª. posição no ranking mundial de acesso à Internet, segundo a União de Telecomunicações Internacionais - UTI)⁵; e a falta de motivação para a política, que vem atraindo os novos usuários da rede, basicamente, para entretenimento e jogos (MAIA, 2002, p. 53). Portanto, as promessas do ambiente virtual para a política permanecem obscuras e incertas.

2. Influências em questão

Diante do cenário exposto acima, o trabalho em andamento pretende verificar as relações entre os *blogs* e os jornais a respeito da cobertura política num contexto eleitoral. Este cenário competitivo é especialmente válido para a análise porque os diversos atores envolvidos disputam espaço na arena midiática com o objetivo de agendar os temas que lhes interessam e consolidar suas opiniões.

Portanto, a questão principal a ser respondida após a análise dos dados coletados se desdobra em três hipóteses básicas, que podem se excluir ou até coexistir entre os diferentes veículos avaliados. As hipóteses básicas desta pesquisa estão definidas nos tópicos abaixo:

⁴ Informação publicada no site do Ibope em análise sobre a Internet no Brasil. Disponível em: <http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=cald&comp=Noticias&docid=1946DA4AACE3A77B832572AB007278D0>. Acesso em 23 jun. 2007.

⁵ Confira a reportagem completa sobre o assunto, do jornal *Correio Braziliense*, no link: <http://www.abin.gov.br/modules/articles/article.php?id=479>.. Acesso em 26 abr. 2008.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

- Os *blogs* vão se mostrar capazes de influenciar os jornais e, desta forma, produzir sua legitimação?
- Os *blogs* vão apenas reafirmar a influência da imprensa tradicional, reproduzindo e confirmando os enquadramentos destes veículos?
- Os *blogs* vão se mostrar somente como fóruns opinativos, com a capacidade de abrir espaços para divulgar opiniões políticas, mas sem gerar ou sofrer influências evidentes?

3. Objetos de análise

3.1 Os blogs

Para atingir o objetivo desta pesquisa, foram avaliados seis *blogs* de política durante a campanha eleitoral oficial em São Paulo, de 6 de julho a 27 de outubro de 2008. A capital paulista foi escolhida porque é a maior cidade do país ⁶ e sua disputa eleitoral foi a mais polarizada do Brasil, mobilizando as forças que se apresentam como governo e oposição no cenário político nacional. Estavam entre os candidatos, por exemplo, a ex-ministra do Turismo, Marta Suplicy (PT), o ex-governador paulista Geraldo Alckmin (PSDB), o atual prefeito da cidade, Gilberto Kassab (DEM), e o deputado federal e ex-prefeito Paulo Maluf (PP).

O foco será verificar se os *blogs* terão capacidade para influenciar a cobertura política da imprensa, selecionar as opiniões predominantes sobre os principais fatos da campanha e, portanto, influenciar na formação de uma opinião pública “refinada” e não mais “bruta”, como define Fishkin:

A opinião pública deliberativa, ou ‘refinada’, [...] pode ser entendida como uma opinião emitida após haver sido testada, pensada e comparada com os argumentos e informações oferecidos conscientemente por outros que tenham uma visão oposta, num contexto onde a informação relativamente confiável seja disponibilizada. (FISHKIN, 2002, p. 18)

⁶ A população da cidade de São Paulo, em 2007, estava estimada em 10.886.518 pessoas. Confira os dados do IBGE em <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/contagem2007/popmunic2007/layoutTCU14112007.xls>. Acesso em 28 abr. 2008.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Para a análise, foram escolhidos dois *blogs* de jornalistas (o de Reinaldo Azevedo, da revista *Veja*, e o de Ricardo Noblat, do jornal *O Globo*), privilegiando profissionais conhecidos no meio político e ligados a grandes veículos da imprensa, mas que usam o espaço de formas diferentes.

O *blog* de Ricardo Noblat, objeto do estudo citado de Juliana Escobar (2006), é um dos mais antigos *blogs* de jornalistas e com maior repercussão no meio político brasileiro desde o escândalo do mensalão, em 2005. O jornalista da *Veja* reproduz a experiência de Noblat, mas com algumas diferenças. A principal delas é a postura claramente opinativa em seu espaço.

Ainda em busca da diversidade, foram selecionados dois *blogs* de políticos que representam campos partidários opostos (os ex-ministros Paulo Renato Souza, do PSDB, e José Dirceu, do PT).

Dirceu assume um formato visivelmente jornalístico desde seu subtítulo: “Um espaço para a discussão do Brasil”. Mas a realidade não é tão imparcial assim. Entre artigos e entrevistas, o petista aproveita para apresentar suas opiniões sobre temas políticos e defender-se de acusações. Já Paulo Renato usa seu espaço para comentar os principais temas do debate nacional na economia e na política.

Finalmente, entre os candidatos, a pesquisa selecionou a petista Marta Suplicy e o democrata Gilberto Kassab. Além de representarem partidos com grande projeção nacional e estarem entre os mais destacados na mídia, eles usaram intensamente o *blog* na campanha, enquanto o tucano Geraldo Alckmin não empregou o formato em questão durante a campanha.

A análise preliminar dos *blogs* dos candidatos também revela perfis distintos. Marta Suplicy aproveita o espaço para retomar sua vocação de comentarista de TV e apresentar suas propostas em tom bastante informal. Enquanto isso, Kassab emprega um formato mais jornalístico, com a cobertura dos seus eventos de campanha, e investe na interatividade, criando até uma comunidade nos moldes do *Orkut*.⁷

Como o objetivo da pesquisa é gerar um cenário mais amplo e representativo quanto for possível, a busca da pluralidade nos perfis dos *blogs* tornou-se o critério

⁷ A comunidade virtual de Kassab, chamada de RedeK, pode ser vista neste *link* do *site* de campanha: <http://www.kassab25.com.br/participe/>. Acesso em 28 jul. 2008



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

decisivo para a seleção destas páginas, contemplando as experiências mais diversas que existem na política e no jornalismo.

Os jornalistas trazem para o *blog* a imagem de “organizadores autorizados” de informação (ALDÉ, ESCOBAR e CHAGAS, 2007, p. 30), enquanto os políticos procuram atrair seus seguidores e eleitores. Portanto, eles apresentam maior capacidade de formar opiniões e interferir no debate do que outros atores, justificando a escolha destes dois tipos de atores.

3.2 O jornal

A influência dos *blogs* poderá ser analisada em comparação com a *Folha de S. Paulo*. O jornal foi escolhido para representar a mídia tradicional, entre outros fatores, porque possui a maior circulação de São Paulo (e do Brasil), de acordo com os números do Instituto Verificador de Circulação (IVC). Em 2007, a *Folha* teve venda média de 302.595 exemplares por dia.⁸

Além disso, é importante destacar que o jornal vem se mostrando mais plural e crítico em suas coberturas eleitorais. No último pleito presidencial, por exemplo, a *Folha* apresentou uma “face mais equilibrada e pluralista”, como ficou claro em pesquisa no estudo “Tomando partido: imprensa e eleições presidenciais em 2006” (ALDÉ; MENDES, FIGUEIREDO, 2007, p. 13).

Ainda segundo a pesquisa citada, a *Folha de S. Paulo* abriu brechas para “um certo pluralismo interno de opiniões”, enquanto *O Globo* e *O Estado de S. Paulo* revelaram posturas mais claramente contrárias à candidatura de Luiz Inácio Lula da Silva (PT) à reeleição.

Os números da pesquisa são muito claros. Para os textos opinativos sobre Lula candidato, por exemplo, a *Folha* teve 23% de editoriais positivos, contra 16% do *Estado* e 9% do *Globo*. Os textos negativos tiveram estes índices: 30% na *Folha*, 60% no *Estado* e 53% no *Globo*.

Em relação ao candidato do PSDB, Geraldo Alckmin, os números de textos opinativos mostram uma tendência semelhante na *Folha* e invertida nos outros

⁸ Veja o ranking de circulação dos jornais brasileiros neste link: <http://news-paper-online.blogspot.com/2008/02/circulao-mdia-dos-15-maiores-jornais.html>. Acesso em 27 abr. 2008.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

periódicos. A *Folha* teve 17% de positivos, contra 48% do *Estado* e 32% do *Globo*. Os negativos foram: 35% da *Folha*, 24% do *Estado* e 22% do *Globo*.

A pesquisa confirmou tendência observada na eleição presidencial de 2002, como afirma Aldé (2003, p. 111-112). Naquele pleito, destacaram-se os textos neutros sobre todos os candidatos, mas quando havia valência era quase sempre negativa – novamente sem distinção entre os postulantes ao cargo.

As características apresentadas acima são ressaltadas pela própria *Folha de S. Paulo*, que anuncia na Internet, como seus princípios básicos, “pluralismo, apartidarismo, jornalismo crítico e independência”.⁹

Vale ressaltar ainda que, no fim de agosto, a *Folha* criou um *blog* para acompanhar as eleições municipais, destacando informações de bastidores e a cobertura do dia-a-dia das campanhas, tentando complementar a cobertura do veículo impresso. Por isso, o *blog* também foi incluído nesta análise.¹⁰

4. Estatísticas e conclusões

A codificação do material foi feita a partir do preenchimento de um formulário que analisou os textos por seu tamanho, perfil e assunto, com o auxílio de uma planilha do software *Excel*.

É importante ressaltar ainda que os textos avaliados foram salvos diariamente em arquivos eletrônicos para que possam ser anexados, em casos especiais, ao trabalho final, além de permitirem a rápida recuperação do material para a análise dos resultados. Nesta fase, os conteúdos e as estatísticas dos *blogs* serão comparados com a *Folha de S. Paulo*, verificando influências e diferenças.

Com a coleta de dados encerrada, a etapa atual é a preparação das estatísticas e conclusões. A comparação entre a *Folha* e os *blogs* permitirá observar se: (a) as páginas virtuais conseguiram antecipar tendências de opinião, (b) se elas basicamente reagiram à pauta do jornal ou (c) os *blogs* apenas se mostraram como fóruns opinativos.

⁹ Confira no site da *Folha* as definições do jornal sobre o seu projeto: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/conheca/>. O site apresenta ainda informações sobre circulação, formato, treinamento, assinaturas, projetos especiais e história do jornal. Acesso em 28 abr. 2008.

¹⁰ Para conferir o *blog* da *Folha*, basta entrar neste link: <http://campanhanoar.folha.blog.uol.com.br/>



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Nesta análise, as conclusões serão obtidas pelo método de análise de conteúdo. O método procura fazer uma ligação entre um formalismo estatístico e a análise qualitativa dos materiais, aliando quantidade e qualidade no trabalho.

É possível identificar dois pressupostos básicos na análise de conteúdo: um símbolo representa o mundo; e esta representação remete a uma fonte e faz apelo a um público (BAUER, 2002, p. 192). Desta forma, considerando o texto como um meio de expressão, a análise de conteúdo poderá revelar a expressão dos contextos em que a mensagem foi produzida, bem como o apelo existente por trás deste contexto. Portanto, pode-se entender a análise de conteúdo como a “pesquisa de opinião pública com outros meios”, segundo o autor (2002, p. 192).

5. Contribuições para a política

Em meio a tantas promessas e visões catastróficas sobre o potencial das novas tecnologias, ganham força os estudos que pretendem avaliar, de forma crítica e equilibrada, as implicações concretas da Internet para a sociedade.

Enquanto estes estudos estão avançando, certo mesmo é que as novas tecnologias de comunicação estão cercadas basicamente por um imaginário mítico, que Erick Felinto define como “tecnognose”. O conceito remete às religiões gnósticas dos primeiros séculos da Era Cristã e que prometiam a transcendência dos seres humanos por meio da busca de alguns conhecimentos secretos (2005, p. 83).

Através da “tecnognose”, Felinto pretende denunciar um culto mítico às novas tecnologias da comunicação, que carregariam a esperança de superar todos os limites da consciência e do corpo humanos num mundo tecnológico.

Para Felinto, o imaginário tecnológico traz consigo metas de desmaterialização e hibridação do corpo, além de expansão e construção da consciência. Estas idéias geram as identidades múltiplas e fluidas nos universos virtuais (TURKLE apud FELINTO, 2005, p. 66). O problema é que, segundo o autor, a idéia de fluidez total revela um caráter homogeneizante e totalitário. Idealizada, a tecnologia se converte em fetiche e passa a ser um fim em si. Como diz o autor sobre a condição pós-moderna, “somos tudo isso e não somos nada; não sabemos o que somos” (2005, p. 50).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O autor vai além e aponta as contradições de um imaginário sobre a cultura virtual que ainda se divide entre a promessa e a realização: “Parecemos querer abandonar as ‘ficções da identidade’, mas, à medida que esse desejo se manifesta, mais fortemente se expressa o desejo oposto de criar categorias, de encontrar etiquetas e definições para nossas identidades vazias” (FELINTO, 2005, p. 50).

Portanto, a idéia deste projeto é fazer uma análise concreta, num cenário eleitoral competitivo, sobre a função dos *blogs* de política. Pretende-se “pensar a política desde a comunicação” (MARTIN-BARBERO, 2004, p. 225). Isso significa que o foco da pesquisa se volta para os ingredientes simbólicos e imaginários presentes nos processos de formação do poder, bem como para as disputas que levam à consolidação destes símbolos no debate social e à formação de opinião política entre os cidadãos.

Ao trazer o foco da pesquisa para um cenário concreto e competitivo, a meta é fazer um diagnóstico amplo e apresentar uma reflexão para que a Internet possa ser usada, especialmente no Brasil, em prol de um debate político mais embasado – e, portanto, que seja bem mais democrático que o atual.

Com tantos problemas, que envolvem a exclusão digital, a falta de motivação para a discussão política na Internet e as promessas libertárias de difícil realização, procura-se aqui deixar de lado as visões otimistas, mas também busca-se o afastamento das teses catastróficas sobre o ambiente virtual.

No caminho de uma análise equilibrada, nada mais importante do que olhar atentamente para a prática e propor soluções que sejam adequadas ao contexto político nacional. Só assim as novas tecnologias de comunicação podem se transformar em realização para todos – e não em frustração para a maior parte dos cidadãos.

No caminho destes estudos críticos, não há tempo a perder. A Internet conquista importância cada vez maior para o debate político e, nos Estados Unidos, 24% dos cidadãos já buscam notícias sobre os negócios públicos na rede, enquanto este percentual era de 13% na eleição presidencial de 2004, segundo informações do Centro de Pesquisas Pew.

Na mesma pesquisa, o índice citado sobe para 42% quando se trata dos mais jovens, que acessam, especialmente, os *blogs*. No Brasil, o Tribunal Superior Eleitoral (TSE) se debruçou sobre a regulamentação da campanha eletrônica e, numa medida



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

polêmica, decidiu igualar a Internet às rádios e TVs, levando para o ambiente virtual todas as regras e restrições que existem nos veículos que dependem de concessão pública.¹¹

A partir daí, surgiram situações curiosas, como a restrição a comunidades do *Orkut* que falavam de candidatos. Os protestos dos usuários da rede, políticos e até dos jornalistas cresceram nos últimos meses com a decisão do TSE. Em São Paulo, por exemplo, Alckmin foi proibido de fazer campanha no *Orkut* e no site de vídeos *Youtube*.¹²

Vale ressaltar ainda que a bibliografia sobre os *blogs* de política ainda é recente e escassa. Além disso, não foram encontrados estudos que avaliem a influência das páginas de “formadores de opinião”, como políticos e jornalistas, para a cobertura midiática num contexto eleitoral.

Portanto, o estudo destas mídias é essencial para ampliar o conhecimento sobre o uso das novas tecnologias de comunicação para a política e estimular a democratização das informações sobre os negócios públicos.

11. Referências bibliográficas

ALDÉ, Alessandra. **A construção da política: democracia, cidadania e meios de comunicação de massa**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004, 216 p.

_____.; CHAGAS, Viktor. **Blog de política e identidade jornalística. Transformações na autoridade cognitiva e na relação entre jornal e leitor**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28º, 2005, Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom, 2005. Disponível em <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/17361/1/R1479-1.pdf>. Acesso em 20 jun. 2007.

_____.; CHAGAS, Viktor; ESCOBAR, Juliana. **A febre dos blogs de política**. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 33, ago. 2007, p. 29-40. Disponível em: <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/view/3257/3084>. Acesso em 26 abr. 2008.

¹¹ As informações sobre o trabalho do TSE e os dados do Centro de Pesquisas Pew foram publicados no dia 11 de junho de 2008 em reportagem especial do jornal *Valor Econômico* sobre as mudanças causadas pela Internet na política dos Estados Unidos e do Brasil.

¹² Sobre a proibição da Justiça em relação à campanha de Alckmin, veja a notícia completa neste [link: http://www.abril.com.br/noticia/tecnologia/no_290761.shtml](http://www.abril.com.br/noticia/tecnologia/no_290761.shtml). Acesso em 22 jul. 2008. A candidata do Pcdob à prefeitura de Porto Alegre, Manuela D'Ávila, sofreu proibição semelhante da Justiça Eleitoral do Rio Grande do Sul.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

_____.; FIGUEIREDO, Marcus; MENDES, Gabriel. **Tomando partido: imprensa e eleições presidenciais em 2006.** In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 16º, 2007, Curitiba. Anais... São Paulo: Compós, 2007. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_43.pdf. Acesso em 26 abr. 2008.

AMARAL, Inês. **A emergência dos weblogs enquanto novos atores sociais.** *Revista Prisma.com*, n. 3, Porto (Portugal), 2006. Disponível em: http://prisma.cetac.up.pt/artigospdf/3_ines_amaral_prisma.pdf. Acesso em 21 jun. 2007.

BAUER, Martin W. **Análise de conteúdo clássica: uma revisão.** In: BAUER, Martin W. e GASKELL, George (editores). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático.* Petrópolis (RJ): Vozes, 2002, 3ª. ed. p. 189- 217.

CEO, Rafaela. **O Congresso é muito menor.** *Site Congresso em Foco*, Brasília, 15 junho 2006. Disponível em: <http://congressoemfoco.ig.com.br/Noticia.aspx?id=7064>. Acesso em 16 jun. 2007.

ESCOBAR, Juliana. **Blog do Noblat e escândalo midiático: jornalismo sob novas bases.** *UNirevista*, vol. 1, n. 3, São Leopoldo, jul. 2006. Disponível em: http://www.unirevista.unisinos.br/pdf/UNIrev_Escobar.pdf. Acesso em 23 jun. 2007.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas: Ensaio sobre o imaginário da cibercultura.** Porto Alegre: Sulina, 2005, 142 p.

FISHKIN, James S. **Possibilidades democráticas virtuais: Perspectivas da democracia via Internet.** In: CEPIK, Marco; EISENBERG, José (orgs.). *Internet e política: Teoria e prática da democracia eletrônica.* Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002, p. 17 – 45.

MAIA, Rousiley. **Redes cívicas e Internet: Do ambiente informativo denso às condições de deliberação pública.** In: CEPIK, Marco; EISENBERG, José (orgs.). *Internet e política: Teoria e prática da democracia eletrônica.* Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002, p. 46 – 72.

MANIN, Bernard. **As metamorfoses do governo representativo.** In: Revista Brasileira de Ciências Sociais, São Paulo, n. 29, 1995, p. 05-34. apud ALDÉ, Alessandra. *A construção da política: democracia, cidadania e meios de comunicação de massa.* Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004, 216 p.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo: Travessias latino-americanas da comunicação na cultura.** São Paulo: Edições Loyola, 2004. 480 p. (Coleção Comunicação Contemporânea).

TURKLE, Sherry. **Life on the screen: Identity in the age of Internet.** New York: Tochstone, 1997. In: FELINTO, Erick. *A religião das máquinas: Ensaio sobre o imaginário da cibercultura.* Porto Alegre: Sulina, 2005, 142 p.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

ENTRE O PARAÍSO E A CIDADE REAL: OS PARADOXOS DA VIOLÊNCIA URBANA NA BARRA DA TIJUCA¹

Mônica SOUSA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

A violência urbana e a insegurança nas grandes cidades reconfiguram os espaços urbanos e incitam os indivíduos a se refugiarem na “segurança e no conforto” dos condomínios fechados. Ao mesmo tempo, a cidade existe pela mistura, pela abrangência do diferente. O trabalho propõe discutir maneira como a imprensa representa as narrativas urbanas de violência, no caso específico da doméstica espancada por moradores da Barra da Tijuca, em junho de 2007.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Cidade; Violência Urbana.

Introdução

“A ciência eliminou as distâncias. Dentro em pouco o homem poderá ver o que acontece em qualquer lugar da terra, sem sair de sua casa”.
(Garcia Marques, 2001)

Estar entre o bem e o mal da sociedade são concepções que, além de subjetivas, invocam escolhas de posicionamento. O grande mérito, e daí a dificuldade de polarizar a sociedade, seria saber com precisão o que pressupõe estar em um ou noutro. E é esse um dos grandes questionamentos da contemporaneidade. A cidade é pulsante, um emaranhado de misturas, de cores, de formas e de saberes. Restringir seu conceito a termos como bom ou ruim, lado do bem e lado do mal, é limitar sua característica primordial de abarcar o múltiplo e ser concebida como tal justamente pela incompatibilidade. Na contemporaneidade, sem nos ater aos conceitos divergentes de moderno e pós-moderno, temos um outro jeito de experimentar a cidade e o diferente que nos esbarram nas calçadas, nos transportes coletivos ou no trânsito, mesmo que com a janela como limite. A cidade é feita e concebida pela mistura, pelo diferente e, muitas vezes, por aquilo que fica relegado a uma falsa “exclusão”.

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Mídia e Poder.

² Mestranda do curso de Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, email: sousamonica@hotmail.com



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Para Ítalo Calvino (2003) todas as cidades são parte de uma mesma cidade. Caracterizá-las e defini-las depende das lembranças de cada viajante e dos detalhes que as diferenciam. Os monumentos, as construções e os emblemas estão presentes em todas elas. Sejam as estátuas, que réplicas, invocam o espírito de outras metrópoles sejam as modas das mulheres que se repetem pelas estações do ano. Ou, como é o caso deste trabalho, sejam os meios de comunicação. Entender a representação da cidade pelos relatos produzidos pela imprensa é uma das maneiras de compreender a própria cidade, sem deixar de perceber que essa perspectiva é apenas um lado do emaranhado de histórias possíveis. Tais histórias nas grandes cidades brasileiras se prolongam em inúmeros aspectos, tais como: urbanismo, transporte público, política, violência, educação, saneamento, lazer, economia, saúde, espaço público e moradia. Todos esses aspectos são abordados tanto na mesa de um bar do subúrbio e nas rodas de intelectuais quanto nas edições diárias dos veículos da imprensa e nas propagandas eleitorais. Como um produto cartersiano, esses enfoques criam a “cara” da cidade que, ao contrário da concepção de partida, mistura nos seus pontos de interseção cada um desses enfoques.

É a partir dessa concepção que o trabalho que aqui se projeta toma como ponto de partida a representação da violência na Barra da Tijuca pelos jornais O Globo e Jornal do Brasil. Ao mesmo tempo que propomos compreender a representação, o objetivo é relacionar de que maneira a violência urbana cria bairros privados residenciais, que entretanto, não estão além do bem e do mal que caracteriza a cidade.

Ao propor um estudo sobre a representação da violência na Barra da Tijuca por dois tradicionais jornais cariocas – ambos com participação ativa na história do jornalismo brasileiro e de importância nacional – buscamos entender como os dois veículos retratam a violência produzida pelo bairro (considerando os moradores como agentes da ação violenta) e ocorrida nos limites da recente área nobre da cidade. Sem dúvida há múltiplos aspectos nessa representação, entretanto nosso trabalho se limita ao caso da doméstica Sirley Dias Carvalho, espancada por jovens moradores do bairro em junho de 2007, fato que alcançou repercussão nacional.

Na madrugada de 23 de junho de 2007, Sirley Dias Carvalho de 32 anos foi espancada em um ponto de ônibus na Barra da Tijuca, Zona Oeste do Rio. Os acusados da agressão foram cinco moradores do bairro: Felipe de Macedo Nery Neto (20),



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Leonardo Andrade (19), Júlio Junqueira (21), Rodrigo Bassalo (21) e Rubens Arruda (19). De acordo com o registro de ocorrência feito na 16ª Departamento de Polícia (DP – Barra da Tijuca), divulgado pela imprensa, Sirley estava no ponto de ônibus na Avenida Lúcio Costa às 4h50, quando foi agredida. Os agressores foram identificados a partir da placa do carro, anotada por um taxista que presenciou o crime. Além da agressão foi registrado também o roubo da bolsa de Sirley.

O episódio foi escolhido por apresentar algumas características relevantes para a pesquisa. Em primeiro lugar por se tratar de uma notícia de violência relacionada à Barra da Tijuca, mas principalmente por ser cometida por moradores do bairro. Em segundo, por ter tido grande repercussão no país, embora se tratasse de um caso de violência urbana no Rio de Janeiro. Houve protestos na internet, cobertura dos principais jornais e revistas do Brasil e várias reportagens sobre problemas familiares, preconceito e impunidade foram veiculadas a partir desse caso. Além disso, o assunto trouxe à tona vários outros casos de violência com as mesmas características: jovens de classe média que cometem crimes.

Embora nossa pesquisa não vá se ater à questão econômica, será relevante para entender as representações que serão apresentadas e a maneira como o assunto será tratado pela mídia. Foram selecionados dois meses das edições de O Globo e Jornal do Brasil (JB). A escolha dos dois jornais não pretende uma pesquisa comparativa, mas sim para que a abordagem tenha uma média das notícias. Ambos os jornais são uns dos mais tradicionais na cidade e, embora recentemente tenham se diferenciados pelo preço e formato, atendem a um mesmo público.

As análises que nos interessam dizem respeito às representações veiculadas pelos meios de comunicação sobre o crime ter sido cometido na Barra da Tijuca. Não nos interessa tentar compreender as motivações dos criminosos, ou discutir se a conduta da imprensa foi ou não imparcial. O que buscamos compreender é o processo de produção de uma rede de significações sobre a violência e sobre a Barra da Tijuca, que envolve as afirmações selecionadas na publicação da matéria, a forma de construir o texto, e principalmente, o conteúdo explícito (e, portanto, dito) nas reportagens.

Ao optarmos pela análise, pretendemos extrair conclusões relativas à sociedade a partir de uma pesquisa na imprensa, considerando os media como espelhos sociais de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

um país e responsáveis pelas modificações de pensamento e de conduta onde a mesma sociedade se transforma. Para Kienz,

(...) toda a mensagem é um reflexo do estado daquele que a emite e um meio que permite atuar sobre aquele que a recebe, influenciá-lo. As mensagens dos media são, simultaneamente, a expressão de uma cultura e o instrumento que a modela. (KIENZ, 1973, 116)

Para o autor, o aparente mosaico das notícias veiculadas na imprensa, na realidade está estruturalmente organizado, tanto na escolha das notícias, quanto na edição da página que a comporta. Seguindo o grau de noticiabilidade e de narrativa da imprensa, o assunto seguirá por várias “histórias paralelas” à agressão em si mesma, que garantem fôlego para que a notícia não perca seu interesse. Por isso, as manchetes podem nos assegurar quais os recursos usados para as suítes que se prolongam ao longo das semanas. Por elas, são criadas novas narrativas e personagens, e é por elas que podemos entender como se constrói a mensagem que se passa sobre o crime. Tal prática do jornalismo segue a tendência do ávido leitor por novidades. É por conta dessa prática de criar novos enredos ao fato que nos pautaremos também para compreender qual a representação da violência na Barra da Tijuca. Para esse aspecto, criaremos uma categoria de análise das narrativas e os personagens que as compõem.

A análise dos dados coletados das notícias veiculadas sobre a violência ocorrida na madrugada do dia 23 de junho de 2007³ não tem como fundamento juízos morais, seja de indignação seja de reprovação. Nosso objetivo não busca uma condenação arbitrária do objeto, mas entender de que maneira a cidade e a comunicação se relacionam, nesse caso específico, como o novo conceito de “cidade paraíso” se arrola com a cidade “real”. Não podemos dizer que não há julgamento, já que ao assumir a subjetividade estamos expostos, mesmo que numa tentativa de minimizar, às interações cerebrais e culturais em conjunto. Entretanto não fugimos ao conflito. Procuramos com ênfase a compreensão de um objeto fundamental para entender a sociedade contemporânea de uma das maiores cidades brasileiras.

Ao optarmos pela imprensa como objeto de estudo da representação da violência na Barra da Tijuca, levamos em conta a capacidade da comunicação de massa de

³ Nossa análise se inicia no dia 25 porque foi o primeiro dia que o jornal veiculou a notícia. Como o fato aconteceu na madrugada do dia 23, os jornais só noticiaram na segunda-feira seguinte, dia 25.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

transmitir linguagem e idéias. A difusão dos pensamentos perpassa o social e influencia o consenso e a polêmica. Concomitantemente, o jornalismo é um baú de análise do social porque reflete um momento e a própria sociedade, fornecendo-nos acesso a idéias pertinentes a vida prática e afetiva dos grupos. Os media são retratos da sociedade, e é esse ponto no qual se estrutura nossa pesquisa e escolha do objeto de representação.

Assim como Durkheim justifica seus estudos da religião (1983) não como uma busca pelo bizarro, nossa análise da violência na Barra da Tijuca não se prima pelo fait divers, pelo escatológico ou singular que o sensacionalismo da imprensa muitas vezes engendra. Não estaremos nos aprofundando nesses questionamentos, mas antes utilizamos as notícias para pensar a cidade contemporânea e as relações entre os indivíduos e a violência, a partir da realidade próxima.

Nossa análise estará baseada no recorte cultural, na qual estaremos abordando a pesquisa a partir das ciências sociais que nos permitirão compreender as análises qualitativas - objetivo do trabalho para conhecer tal representação. Além disso, como nos atemos ao conteúdo exposto, consideramos que os sinais emitidos na mediação leitor-veículo sejam armazenados no repertório subjetivo do leitor, além de evitamos uma maior interpelação subjetiva, que se encontra entre as problemáticas do pesquisador. Diz Morin: “a consciência é extremamente frágil; o espírito humano sabe rejeitar o que lhe é desagradável e selecionar o que lhe satisfaz”. (2005, 65).

A cidade como palco da comunicação

“A ciência eliminou as distâncias. Dentro em pouco o homem poderá ver o que acontece em qualquer lugar da terra, sem sair de sua casa”.
(Garcia Marques, 2001)

As cidades se configuram como um dos importantes cenários e conjunturas dos meios de comunicação, representadas tanto na sucessão de notícias veiculadas pela imprensa, quanto pelas produções midiáticas voltadas ao entretenimento. São nesses contextos que podemos relacionar como diretamente proporcionais o desenvolvimento e a expansão da cidade às mudanças das tecnologias informacionais e de comunicação. A troca de experiências, a proximidade entre os indivíduos e os deslocamentos espaço-



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

temporais são responsáveis pelas reconfigurações assumidas pelas cidades. É desta maneira, que várias “Macondos”⁴ se convertem em espaços-mundo.

Esse ritmo acelerado garante à cidade um caráter de videoclipe, na qual se articulam os diversos modos de vida e os múltiplos imaginários urbanos. Beatriz Jaguaribe em “Fins do século – cidade e cultura no Rio de Janeiro”(1998) parte da metáfora do videoclipe de Canclini para representar o espaço de ruído e imagens. “Na cidade como videoclipe, a velocidade e a acumulação desbaratada de imagens inibem a pausa do congelamento e da sedimentação da própria imagem.” (idem, 168).

Esse desbaratamento não implica ou invalida os agenciamentos humanos – e aí temos os paradoxos das grandes cidades – mas ao contrário promove a “plasticidade dos imaginários”, veiculados pelos meios de comunicação, transcritos nas crônicas dos jornais cariocas e expressos nas práticas comunitárias. Podemos então, a partir dessa perspectiva, entender que as novas tecnologias asseguram à cidade o papel de mais um agente, o que Jaguaribe chama de “ponto luminoso”, dos meios de comunicação. No artigo “A Comunicação sem fim” (2004), Michel Maffesoli enfatiza o poder da comunicação na sociedade da informação, entretanto ressalta que mais importante que os veículos, nesse processo, implicam fundamentais a partilha cotidiana de emoções e de pequenos acontecimentos.

Em “Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem” (s/d), McLuhan propõe que o meio é a própria mensagem. Podemos, a partir dessa análise, compreender de forma tangível como a cidade é parte fundamental do próprio homem, uma extensão de si mesmo. Para o autor, o conteúdo das mensagens se torna outro meio de comunicação, numa resignificação contínua que se manifesta nas ações humanas. A cidade, como entidade orgânica e mutável, é parte do homem, à medida que se torna conteúdo de suas relações e interações. Como conteúdo, a cidade se reinventa numa rotina infinita de novos nós, novas redes de sentidos. O autor defende a cidade como novo meio de comunicação utilizando como exemplo a disseminação das ferrovias, que ampliou e acelerou novas escalas das funções humanas.

A cidade na representação dos meios

⁴ Macondo é o nome da cidade na qual se passa o romance “Cem Anos de Solidão” de Gabriel Garcia Marques.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Retratar a cidade sempre esteve entre as muitas habilidades humanas, sem que isso significasse necessariamente uma tentativa artística. Nas telas renascentistas, o olhar humano se destaca pela forma que vê. A perspectiva coloca o homem no centro das questões da cidade e intrinsecamente no cotidiano que a recria sucessivamente. Mas não são somente as pinturas que retratam o habitual. Os muros, os impressos, as anedotas, o diz-que-diz, entre outros componentes das relações humanas, compõem o imperativo fluido da cidade, e instituem as significações que distinguem as urbes, que no amálgama desses nós toma sua personalidade, sua representação.

Essas experiências da vida comum se desdobram em sentidos do saber fazer, do saber falar e saber viver, e se constituem no cotidiano plural do homem comum. A multiplicidade desse homem desenvolve a cidade e faz dela a arena da experimentação e da prática, que juntas fomentam a sabedoria urbana, que não se avalia por boa ou má, mas que se faz existente e se auto-regulamenta. Para Beatriz Bretas (2006), as relações existentes em diferentes espaços sociais contêm elementos contraditórios que efetivamente são a base da vida diária. Apesar das ordenações, o dia-a-dia “permite práticas de desvios e a diversidade de experiências. O cotidiano é, em si, uma maneira de experimentar a vida” (idem, 32).

É essa maneira de experimentar que a autora aponta para a capacidade dos meios de comunicação de criar e manter vínculos, elos materiais que viabilizam o contato e o intercâmbio entre os sujeitos. Nessa interação pessoas/mídia, os meios de comunicação aparecem como constituintes da sociedade. Inseridos na dinâmica social, os meios não só reproduzem o cotidiano, como o compõem, são partes de uma grande teia de informação, de onde não só se apóiam, mas extraem sustento.

Em “A Invenção do Cotidiano”, Michel de Certeau (2004) concede à cidade a capacidade de destruição e reconstrução. Formada pelo que ele define como “praticantes”, os sujeitos da cidade são caminhantes, pedestres que formam o cheio e o vazio do “texto urbano” (idem, 171). Os entrelaçamentos e deslocamentos reescrevem indefinidamente a cidade; criam e recriam constantemente novas relações e uma cidade diferente a cada instante. Essas construção e reconstrução obedecem a uma lógica e racionalidade próprias, como no texto “O Emblema da cidade” (Kafka, 1987). Ao descrever a interminável construção da torre de Babel, o autor ressalta a sucessão de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

gerações que reestruturam o espaço e alteram os significados. A cidade, os sujeitos, os modos e as configurações se reinventam. “(.) deve-se antes admitir que a geração vindoura, com seus conhecimentos, aprimorados, ache ruim o trabalho da geração passada e o ponha abaixo para construir um novo”. (idem, 31).

A mesma desordem da vida cotidiana é apontada por Maurice Mouillaud (2002), que a analisa como uma confusão em que tudo ocorre, submetida a incessantes metamorfoses. E os meios de comunicação, continua o autor, selecionam as informações desse mesmo cotidiano e interligam os nós das redes do que ele chama de “tecido existencial”. Produtores e produtos da realidade social, os media são as mensagens, assim como define McLuhan, que dão forma e sentido aos acontecimentos cotidianos. Na sua análise da imprensa, Mouillaud propõe o conceito de dispositivo. Para ele, os dispositivos são séries de elementos que preparam o sentido. Não é possível pensá-los como algo fechado, limitado. Não é o papel do jornal, a foto, a legenda, a diagramação ou o texto o que determina a aceção da mensagem. Ao contrário, os dispositivos são encaixados um no outro, como uma teia. Não se trata de pensá-los superiores, antecessores ao texto, como se este estivesse subordinado. É um conjunto de múltiplos sem que a hierarquia os oponham.

Retratos do cotidiano, os jornais como dispositivos enquadram as práticas sociais, priorizando e descartando certos personagens. É a partir dessa concepção que podemos pensar na maneira como o próprio cotidiano é construído pela mídia. Os recortes optam por determinados assuntos, fatos e personagens em unidades de tempo e espaço. Assim os jornais representam o cotidiano. Recortes, escolhas e representações que mediam a relação cidadão e cidade.

Mas não se trata apenas de encarar a imprensa como uma reprodutora incólume dos hábitos do homem comum, daquele que pode ser todos e ninguém ao mesmo tempo. Como já discutimos, a imprensa faz parte da imensa rede sócio-urbana. E, portanto, ela não só compõe como também interliga fios e se transforma em mediadora entre os homens e o compreender e viver a cidade. Ao revelar a cidade e seus hábitos, a mídia exerce o papel de condutora da memória da sociedade (Canevacci, 2005), ao mesmo



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

tempo em que cria padrões de estereótipos, falas do crime⁵ (Caldeira, 2000), quebrados pela anomia do diferente e inesperado.

No texto de Mouillaud (2002) encontramos então que a representação não esta alojada no objeto (informação), mas presente no conjunto de dispositivos técnicos, sociais, econômicos, políticos. Por isso, pensar o real é considerá-lo “aquilo que, em cada lugar, a referência a um outro faz acreditar” (Certeau 2004). Ao expor teorias para essa pesquisa, estamos temos a mesma performance da imprensa em tentar criar um real. Nosso suporte técnico são as referências destacadas, o caminho que traçamos entre as teorias para que estejam ordenadas e façam sentido – dentro do ponto de vista de sentido que se queira criar. Na sociedade contemporânea, há uma harmonia entre o ver e o crer. Como extensões do nosso corpo (McLuhan, s/d), os meios de comunicação simbolizam nossas funções óticas, e simultaneamente se baseiam no elemento visto, observado e mostrado.

Para exemplificar esse caráter do observador como “construtor” da sua realidade, podemos nos utilizar dos diálogos entre Marco Polo e Kublai Khan, em Cidades Invisíveis (2003). Ao descrever as cidades, Marco Polo destaca que jamais se deve confundir a cidade com o discurso que a descreve, embora haja uma estreita relação entre eles. É preciso descrever as singularidades que diferem as cidades, no entanto os discursos nunca a retratam fielmente porque é fluida e sua imagem é particular a cada um que a vê.

O medo nas grandes cidades

E justamente a falta de um conhecimento prévio sobre os acontecimentos que estrutura a origem do medo, de acordo com Baumam (2008). Para ele, o medo é a falta de motivos claros, algo sem endereço nem explicação visível. É o escuro da idade das trevas – que se prolonga na contemporaneidade com novas características. É a dúvida do que se vai encontrar, daquilo que está à espreita (ou apenas é a sensação de que há algo latente); “medo é o nome que damos a nossa incerteza: nossa ignorância da ameaça e do que dever ser feito – do que pode e do que não pode – para fazê-la parar ou

⁵ Em Cidades de Muros – crime, segregação e cidadania em São Paulo, Teresa Caldeira pesquisa a fala do crime na capital paulista. As entrevistas revelam o estereótipo do criminoso, associado na maioria dos casos retratados pela pesquisadora com nordestinos.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

enfrentá-la, se cessá-la estiver além do nosso alcance”(idem,8). O autor fala ainda sobre o que ele denomina “medo derivado”, um sentimento de ser suscetível ao perigo associado à vulnerabilidade e insegurança. Tal medo é social e culturalmente reciclado, e está associado à visão do mundo que o indivíduo possua e, caso haja uma interiorização de insegurança e vulnerabilidade, o indivíduo recorrerá a reações próprias da ameaça imaginada. O que o autor chama de “capacidade de autopropulsão”.

A busca por moradias fortificadas – uma das características da Barra da Tijuca – leva-nos a considerar que o medo da violência urbana numa cidade como o Rio de Janeiro passa pela concepção de vulnerabilidade que fundamenta a criação de instrumentos de defesa, de proteção. Os condomínios fechados repletos de segurança, câmeras 24 horas, alarmes, grades, cercas eletrificadas, janelas blindadas, entre outros, são reflexos de que o medo nas grandes cidades institui dispositivos que tornam a vida com medo em algo suportável.

Enquanto para Yves (idem, 8), a violência é o uso da força de caráter violento contra algo ou alguém, Muniz Sodré (1992) avalia a violência como uma ruptura da força de forma desordenada e explosiva, que motiva a delinquência e outras ilegalidades nomeadas pelo Estado. Essas agressões, que ele chama de violência anômica, podem ser entendidas como: assaltos, crimes de morte, massacres e variantes. Nas suas análises, o autor confronta esse modelo de violência (ato de violência) ao modelo de violência institucional (estado de violência), determinada pela inércia dos indivíduos frente à brutalidade dos órgãos burocráticos do Estado. De tal maneira, os indivíduos se vêem destituídos de força pelos aparelhos e estruturas sociais.

É exatamente esse “estado de violência” (1992) que consideraremos como a causa da violência das grandes cidades. Como veremos mais adiante, Bauman traça o paralelo entre os modelos de modernidade líquida e sólida e é justamente na transição entre as “modernidades” que as desigualdades sociais se enraízam.

Por essa percepção, Muniz Sodré pensa a violência como um processo de encadeamento, que gera um efeito de circulação sequencial na coletividade. É importante pensar para esse trabalho a maneira como o autor coloca, não somente a comunicação de massa como definidora dos modelos de encadeamento, mas também como o urbanismo e a arquitetura – nesse trabalho específico, ambos são



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

imprescindíveis – acompanham as mudanças culturais que transformam as atitudes humanas. É pelos contatos encadeantes, e por isso contagiantes, que a operação de epidemia se faz possível na disseminação da violência urbana, porque expõe uns aos outros à circulação, a um espaço que se torna geograficamente habitado estruturalmente de maneira marginal pelo sistema moderno de urbanização e produtividade. O paradoxo brasileiro é percebido quando a balança comercial está em superávit; o “risco Brasil” atinge índices cada vez menores; armamentos e meios de transporte e comunicação sofisticados; ao mesmo tempo em que convivemos com pobreza, miséria, narcotráfico, favelas. O paradoxo contemporâneo convive entre a proximidade da ostentação e da miséria.

Valendo-nos do conceito de contra-racionalidade de Milton Santos, podemos pensar a violência das grandes cidades como algo que não se instaura a partir das regras das instituições legitimadas e hegemônicas do Estado, mas, ao contrário, a partir da sua ausência. É dessa lógica de reinventar o cotidiano que é possível retirar a seiva para novas maneiras de compor o Estado, o estado de exceção, ou estado paralelo, que gradativamente se instaura nas ruas e bairros das metrópoles brasileiras. A conexão pode ser analisada a partir das notícias de milicianos “donos” de comunidades, de traficantes que controlam as entradas e saídas de favelas, de ricos empresários que burlam as leis tributárias, de pertencentes às classes média e alta, que buscam maneiras e prerrogativas de manterem suas condições de privilegiados.

Uma metrópole é turbulenta, e concilia em seus limites – se é possível falar em limites para uma metrópole – o bem e o mal inerentes a qualquer sociedade (MAFFESOLI, 2004, 28), uma vez que para o autor não é possível pertencer a um local sem que concomitantemente haja um sentimento de alteridade, de contrários. Os desprivilegiados de uma sociedade são reais e mesmo que marginalizados ou estigmatizados ainda assim são sombras e compõem indubitavelmente o espaço real – aquele no qual a cidade conjura seus diferentes homens e apresenta uma “vida em ambivalência”, em que o bem e o mal fazem parte simultaneamente, não um ou outro. Essa é a realidade da cidade que o medo transforma em “ou”, na tentativa desenfreada e desesperada de sobrevivência frente às mazelas das diferenças sociais.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A Barra da Tijuca e os bairros próximos, como Joá, Itanhangá, Vargem Grande e Recreio buscam proteger seus moradores da realidade de uma grande cidade, representada como confusa, plural, violenta. Esses espaços minimizam a convivência com o diferente e propõem moradias entre a beleza do mar, a tranquilidade com a natureza e, ao mesmo tempo, o acesso ao que há de melhor no consumo e lazer. Prometem em suas propagandas o bucólico e o urbano em um só lugar, como mostra a pesquisa de Ricardo Ferreira Freitas (2005), na qual numa análise do jornal carioca O Globo analisou nas edições do jornal de 2002 a 2005 as matérias referentes à Barra da Tijuca e as propagandas de residências no bairro. Pela pesquisa, há uma contradição entre as notícias veiculadas – sobre assassinatos, brigas e tráfico de drogas - e a redação publicitária – que exalta a pureza do ar, a praia, o clima bucólico. A realidade urbana incomoda, assombra e põe em risco a continuidade da fantasia de um mundo em perfeita harmonia.

Um dos importantes questionamentos que deve ser feito sobre o temor nas grandes cidades é determinar a origem do medo. No caso específico da cidade do Rio de Janeiro, o medo de que tratamos é aquele da violência urbana, que se estampa tanto no cotidiano de seus moradores quanto na imprensa, nas rodas de discussão ou nos subterfúgios encontrados “criativamente” para escapar de assaltos, de tiroteios, dos pedintes, de balas perdidas. Ou seja, das muitas faces da violência urbana que se evidenciam algumas vezes nas vestes dos diferentes, do outro, daquele que não faz parte dos encantamentos da cidade maravilhosa, que não aparece no cartão postal.

Os muros, embora bem rígidos, não são capazes de impedir que o “mal” associado ao que está de fora seja construído mesmo com estruturas tão assépticas. Ou então, a vida bucólica associada aos condomínios da Barra da Tijuca não seria colocada em xeque quando tais “paraísos” também são produtores de violência urbana.

A busca por refúgios faz parte da condição humana de sobrevivência. Se nos primórdios os homens buscavam as cavernas para se proteger das variações climáticas e da ferocidade de certos animais, nas grandes metrópoles do século XXI é cada vez mais abundante o número de famílias que buscam as modernas cavernas urbanas, construídas em áreas afastadas do frenesi e da heterogeneidade características dos centros urbanos. Enquanto as antigas cavernas limitavam a realidade externas a sombras em suas



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

paredes, os atuais refúgios criam novas concepções de realidade entre os muros e reconfiguram a idéia de cidade até então concebida. Tais lugares criam em seus limites um novo conceito de urbanidade, no qual micro-cidades são traçadas em espaços privativos, limitados e essencialmente direcionados a homogeneidade.

Chamada de a Miami brasileira por Carlos Lessa (2000), o bairro da Barra da Tijuca, área nobre do Rio de Janeiro, está localizada na Zona Oeste da cidade, e faz parte da Região da Barra da Tijuca, que abrange além do bairro com o mesmo nome, os bairros Camorim, Grumari, Itanhangá, Joá, Recreio dos Bandeirantes, Vargem Grande e Vargem Pequena. Apesar de ser a menor região em população da cidade, os dados demográficos indicam que a região foi a que mais cresceu no Município, na década de 1990, cerca de 44%. Com um alto Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), de acordo com o Censo do IBGE de 2000⁶, sua densidade bruta de 10,5 habitantes por hectare é a menor entre as 12 regiões do Plano Estratégico que compõem o Município⁷ - uma área de 16.559 hectares, na qual residem 174.353 habitantes, segundo o mesmo Censo.

No mesmo documento do Plano Estratégico são definidas diretrizes voltadas para os potenciais da região, como lazer, turismo, negócios, plano urbanístico moderno, e preservação ambiental. A região que compõe a Barra da Tijuca já surge com a proposta de transformá-la em um lugar dos sonhos, que conjurasse no mesmo espaço elementos determinantes e falíveis na cidade do Rio de Janeiro, como a questão do meio ambiente e de segurança; e concomitantemente se tornasse uma “catedral do consumo”, com shoppings, salas de teatro, complexos de cinemas e parques aquáticos. Entre as estratégias que pautam o desenvolvimento da Barra da Tijuca, se destacam o desenvolvimento de ações para fortalecer os negócios voltados para a atividade de lazer; fortalecimento do setor de turismo; revitalização do setor de serviços; ações de preservação, manejo e recuperação e educação ambiental; e desenvolvimento de programas complementares de melhorias nas condições da qualidade de vida.

Tais propostas já são colocadas em prática desde a contratação do urbanista Lúcio Costa, no final da década de 1960, para criar um novo modelo urbano para a

⁶ Esses são os dados mais recentes do Censo, que será feito em 2010.

⁷ Utilizei para complementar os dados do Plano Estratégico Regional, do município do Rio de Janeiro.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

cidade. Essa nova concepção trouxe ao Rio um novo jeito de morar; o que para Janice Caiaffa (2007) é uma produção nos moldes dos subúrbios dos Estados Unidos.

A respeito do conceito de subúrbio, é importante destacar que o termo no Rio de Janeiro apresenta outra conotação. O sociólogo Pedro Costa (1993) explica que, principalmente para os moradores da Zona Sul da cidade, subúrbio é considerado o espaço em que os cidadãos de uma mesma cidade têm comportamento que se desviam do modelo elitista. Os moradores do subúrbio “se pautam por uma conduta considerada por pessoas de níveis socio-econômicos mais altos como um misto de traços tradicionais, grotescos, folclóricos e pitorescos.” (idem, 19). Essa concepção é distinta do conceito de subúrbio americano. Para a diferenciação o sociólogo se utiliza do conceito definido pela Encyclopedia of Urban Planning, para a qual os subúrbios são compactamente desenvolvidos e contornam a área central da cidade em uma área metropolitana. As ruas largas cedem espaços aos automóveis, uma concepção do urbanismo americano de ruas orientadas para carros, as quais são propícias à circulação, à velocidade. É essa velocidade das avenidas da Barra da Tijuca que a torna, entre outros aspectos, tão diferente da cidade que a contém, porque o Rio de Janeiro – a exceção da Barra – é composto de um emaranhado de redes, de pedestres que dividem os espaços com o trânsito, de poluição, de misturas.

O resultado de uma Barra da Tijuca orientada para a velocidade propiciou uma segregação entre o bairro e o restante da cidade, que acentua as diferenças o bairro e a cidade. A imensa capacidade da cidade em suscitar criatividade - gerar mudanças e novas combinações, possíveis pelo amálgama de diferentes vozes - dá a vez a um apartheid que exacerba o individualismo. Por tal percepção, cria uma sociedade em ritmo de progressão geométrica cada vez mais maniqueísta, que tenta a todo custo deixar de lado “a parte do diabo” (Maffesoli, 2004), tão essencial para a base da sociedade e da estrutura urbana. Nas megalópoles do século XXI - cidades cartesianas, nas quais a heterogeneidade se faz pela mistura podemos encontrar nas novas concepções urbanas resquícios dessa segmentação, como nas moradias definidas por Teresa Caldeira (2000) como enclaves fortificados.

Podemos utilizar o próprio Maffesoli (1998) para quem a busca pelo refúgio seja o cimento social que garante uma proximidade, mesmo que ela esteja longe dos ideais



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

de solidariedade que o “estar junto” possa sugerir. Seja como for, o reencantamento do mundo para o autor passa pelo que ele chama de “pendurância societal”, que é a capacidade de resistência das massas. A Barra da Tijuca com seus números que a aproximam de um lugar dos sonhos pode - ou poderia, já que a “parte do diabo”⁸ é imprescindível a qualquer realidade - estar conjurada nessa obstinação. O deslocamento da cidade para micro-cidades instaladas no interior do bairro representa a fuga da violência, o que de diabo há na sociedade. A cidade se reinventa de alguma maneira nesses locais de busca incessante da assepsia urbana. Como uma caixa chinesa, a Barra da Tijuca se descortina em outras pequenas “barras”, que são os condomínios fechados. Seguindo a mesma lógica do bairro, os condomínios reproduzem as mesmas concepções de segurança, de velocidade, e de aviltação à proximidade. Cada um dos condomínios reproduz a noção de cidade, contendo shoppings, ruas largas e segregação.

Ao mesmo tempo em que se abre para o mundo com suas características globais, o bairro segue a lógica das tribos de Maffesoli (1998) e se fecha sobre si próprio. E já que o próprio autor nos diz que tudo tem seu lugar na realidade social (idem,1996), o instante obscuro se mostra como parte integrante desse paraíso. O que para Barbero (2002) revela a cidade como o espaço em que se concentram os pesadelos que atemoriza e as esperanças que nos mantêm vivos.

Pois a cidade não é só um entorno que ambienta o que fazer e o fazer-se do homem mas é – ainda, no degradado meio ambiente das cidades de hoje – seu mundo. E seguir desejando nostalgicamente o tempo de uma cidade sem deterioração e caos não só é escapar por uma brecha metafísica aos desafios da história mas nos impedir de assumir ativamente os materiais dos quais está feita.(idem, 275).

É por essa lógica de normalidade no caos da cidade que podemos entender como, no espaço do sonho, encontramos a sombra do terror, justamente daquilo que se propõe a escapar quando se opta por viver sob a proteção e a prisão das grades dos condomínios. Pelos dados do Plano Estratégico da Prefeitura do Rio de Janeiro, que se baseia no último censo do IBGE, o bairro da Barra da Tijuca saltou de cerca de 60 mil habitantes em 1991 para cerca de 90 mil habitantes em 2000. Os números revelam que se na cidade do Rio de Janeiro a renda mínima da população era entre 2 e 3 salários

⁸ O termo foi cunhado por Maffesoli no livro “A Parte do Diabo”, 2004, mencionado nesse trabalho.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

mínimos, no bairro da Barra da Tijuca esse valor variava de 24 a 46 salários mínimos⁹, a taxa de alfabetização da cidade era de 84% a 87%, enquanto no bairro o índice beirava de 87% a 99%; e os cidadãos com nível superior na Barra estavam entre 28% a 57%, quando os números de toda a cidade beiravam no máximo 3%.

Ao mesmo tempo, de acordo com os dados do Instituto de Segurança Pública (ISP) – do qual o bairro da Barra da Tijuca está inserido com os outros 7 bairros que compõem a região da Área de Segurança Pública 31 (AISP) – mostram que a região não escapa da violência urbana da qual tenta fugir. Nos meses de junho e julho de 2007, a região, que na época se preparava para receber as delegações dos países do continente americano para os jogos Pan Americanos que aconteceria em julho, entretanto registrou, de acordo com os dados do ISP, 2.455 registros de ocorrência policial (RO), que não incluem os números de acidentes de trânsito, mas apenas as vítimas.

Imprensa e violência

Pautar, correr, perguntar. Ler, escrever, apagar e refazer. Editar, “dar” acabamento e imprimir. Diariamente, milhares de centenas de notícias são produzidas incessantemente nas redações dos jornais de uma grande cidade como o Rio de Janeiro. Assim como a escrita de um romance, o valor da obra de arte dos jornalistas está em produzir para a reprodução. Muito além do valor teológico proposto pelo conceito de aura de Benjamin - para quem a noção de aura está ligada à autenticidade, ao valor do “aqui e agora” que algo original possui por sua história e existência únicas - a aura das notícias é encontrada justamente no seu oposto. Os meios de comunicação de massa pautados pela informação têm sua autenticidade na capacidade de reprodução, possível desde a tiragem de milhares de exemplares à repercussão que a notícia atinge.

Enquanto as novas técnicas do início do século XX proporcionavam às reproduções altos padrões de qualidades, as técnicas de reprodução dos meios de massa impressos transformam o cotidiano em palavras, submetendo-o a transformações profundas ao representá-lo. Mais do que propor uma oposição entre o objetivo e o subjetivo da realidade, é importante compreender os meios técnicos de reprodução dos fatos como o olhar que representa. Diferente das reproduções de objetos, a reprodução

⁹ O salário mínimo brasileiro na época do último Censo (2000) era de R\$ 136 reais.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

dos fatos não atinge essa autenticidade, como também, por isso, não se pressupõe que seja resultado de falsificação. O autêntico está no fato em si, que se perde em seu instante e só o que sobra é seu testemunho, reproduzido pelos meios de comunicação.

Crer, no entanto, que essa representação se impõe aos indivíduos expostos à informação é não considerar que a representação se refaz na leitura. O caráter de real é algo socialmente produzido (Sodré, 1992) e como tal não se limita à reprodução do discurso da mídia, mas se reinventa, questiona e cria novos enredos. Frente ao poder da mídia, os indivíduos reempregam usos, num repertório de operações próprias. É o que Certeau (2004) define como tática, uma ação que se desenvolve fora do postulado de poder. Supor real a figura do arrebanhamento dos indivíduos pelos meios de comunicação é ignorar a capacidade de resignificação dos conteúdos.

É partir dessas concepções de abertura e de singularidades individuais e coletivas que pretendemos seguir para a análise que corresponde ao último capítulo da dissertação. Compreender que as representações da violência nos meios de comunicação não são fechadas e imutáveis é reconhecer a potencialidade da leitura em recombina fatores que, mesmo explícitos, mostram-nos outros ângulos possíveis.

Referências bibliográficas

BAUMAN, Zigmunt. *Medo Líquido*. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Ed Zahar. Rio de Janeiro, 2008.

BRETAS, Beatriz. Interações cotidianas. In: *Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano*. César Guimarães e Vera França (org). Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2006.

CAIAFA, Janice. *Aventuras das Cidades*. Rio de Janeiro. FGV, 2007

CALDEIRA, Tereza Pires do Rio. *Cidades de muros: crimes, segregação e cidadania em São Paulo*. São Paulo. Edusp/Editora 34, 2000;

CALVINO, Ítalo. *Cidades invisíveis*. O Globo. Rio de Janeiro, 2003

CANCLINI, Nestor. Imaginários Urbanos. *Culturas Extremas – mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

COSTA, Pedro. *Sociologia sobre e suburbana*. EDUFF. Niterói, 1993



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

DE CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano – Artes de Fazer*. Vozes. Petrópolis. 2004.

DURKHEIM, Émile. As Formas Elementares da Vida Religiosa. In: *Os pensadores*. Abril Cultural, SP. 1983. (p. 203 – 245).

FREITAS, Ricardo e NACIF, Rafael (org.). *Destinos da cidade: comunicação, arte e cultura*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2005.

JAGUARIBE, Beatriz. *Fins de século: cidade e cultura no Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro. Ed. Rocco, 1988;

KIENTZ, Albert. *Comunicação de Massa – Análise de Conteúdo*. Ed: Eldorado. Rio de Janeiro. 1973.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Ed. Cotriz. São Paulo. (s/data).

MAFFESOLI, Michel. *A parte do diabo – resumo da subversão pós-moderna*. Rio de Janeiro. Record, 2004.

_____. *No fundo das aparências*. (231 a 350) Petrópolis. Vozes. 1996.

_____. A Comunicação sem fim. In: *A Genealogia do Virtual – Comunicação, cultura e tecnologia do imaginário*. MARTINS, Francisco Menezes. SILVA, Juremir Machado (org.). Ed. Sulinas. Porto Alegre, 2004.

MARQUES, Gabriel Garcia. *Cem anos de solidão*. Rio de Janeiro. Record. 2001.

MICHAUD, Yves. *A Violência*. Editora Ática, 1989.

MORIN, Edgar. *Método 6 – Ética*. Sulinas. Porto Alegre. 2007.

MOUILLAUD, Maurice. *O jornal – da forma ao sentido*. 2ª Ed. UNB, 2002. Página 28 a 47.

SODRÉ, Muniz. *O Social Irradiado – Violência Urbana, Neogrotesco e Mídia*. Cortez. São Paulo, 1992.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O RIO QUE NÓS QUEREMOS: O EFEITO PAN NAS REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS DA VIOLÊNCIA URBANA¹

Vânia Oliveira FORTUNA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este trabalho reúne recortes dos capítulos já finalizados da nossa dissertação, que analisa as narrativas do jornal *O Globo* sobre a violência urbana no Rio de Janeiro durante os Jogos Pan-Americanos de 2007. Nosso objetivo sempre foi estudar os impactos que um megaevento provoca numa metrópole. Nesta pesquisa, optamos pelo emblemático tema violência urbana, pois percebemos que quando o Rio realiza um evento de grande porte, o discurso midiático, que normalmente apresenta a cidade como violenta e perigosa, legitima os órgãos de segurança pública e convida a população e os turistas à lúdica entrega do momento festivo, sem medo de ser feliz.

PALAVRAS-CHAVE: megaevento; Rio de Janeiro; violência urbana; comunicação; jornal impresso.

1 – Introdução

Os grandes eventos fazem parte da história da humanidade. Quando revisitamos os mais remotos ajuntamentos sociais, percebemos a importância do espetáculo na vida das pessoas. Em Atenas, séculos antes da era cristã, a grande praça central da cidade surgia como palco dos principais eventos artísticos, políticos, religiosos e esportivos. Nasceram os jogos públicos (com disputa de disco, pugilismo, corridas, entre outras). Em Roma, os jogos também tinham papel importante e faziam parte das celebrações, que aconteciam em praça pública, teatros e circos. Na Idade Média, os olhos da sociedade se voltam para Paris. Gradativamente os espaços abertos foram tomados pelos festivais, rituais cívicos e cerimônias religiosas. As celebrações populares usavam a liberdade como arma para vencer as dominações. Nessas festividades o povo se reconhecia numa nova vida, ainda que temporariamente. No corpo coletivo, o corpo individual se

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Mídia e Poder.

² Mestranda do Curso de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ, pós-graduada em comunicação empresarial pela Universidade Cândido Mendes e graduada em jornalismo pela Universidade Estácio de Sá – vaniafortuna@gmail.com



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

libertava. No Renascimento e na Modernidade a religião ainda era a tônica dos grandes eventos, mas no século XIX outros segmentos começaram a atrair multidões.

No início do século XX, as pessoas se reuniam em volta do rádio para ouvir os acontecimentos. Anos mais tarde a televisão entra em nossas vidas para ficar. Podíamos assistir tudo que acontecia no mundo. Estes meios de comunicação estimularam o interesse do público pelos grandes eventos. Essa visibilidade foi determinante para o constante aperfeiçoamento de suas produções. Novas tecnologias surgem a cada dia e toda essa dinâmica se traduz em inúmeras possibilidades de midiaticização dos megaeventos.

Fenômeno de comunicação, os megaeventos habitam o imaginário urbano, marcam a memória do lugar, alteram o *status quo* da cidade e atuam sobremaneira na vida cotidiana, criando e alimentando uma importante rede de comunicação urbana. A cidade, a população, o trânsito, a arquitetura, a saúde, a segurança pública – todos os aspectos da vida urbana podem se movimentar em função da sua realização. Empregos temporários são gerados, novos focos turísticos são explorados, novas estratégias de organização dos espaços públicos são oferecidas. Algumas transformações são incorporadas à cidade.

A produção de um evento é idealizada com a finalidade de provocar uma intervenção no tema por ele abordado, de modificar um panorama, um imaginário. Nesse sentido, percebemos o seu grande sucesso também no âmbito corporativo-empresarial, atuando como uma das principais ferramentas de comunicação para solidificar marcas e, em muitos casos, recuperar a credibilidade dos seus públicos interno e externo. Algumas empresas organizam eventos regulares, com seus próprios nomes, gerando um ciclo de promoção - o evento promove a marca e a marca promove o evento. O mesmo acontece na área acadêmica quando se quer discutir um tema. Um evento bem planejado pode ser determinante para a área de conhecimento envolvida.

Quando se trata de um evento de grande porte, inúmeros questionamentos são suscitados. Não fechamos os olhos às questões sociais do Rio de Janeiro. Muitas pessoas questionam os investimentos do governo e da iniciativa privada em megaeventos, pois para elas essas verbas deveriam ser empregadas na procura de soluções para importantes deficiências da cidade. Consideramos pertinentes tais questionamentos, mas isso não faz



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

parte do nosso escopo de trabalho. Somos profissionais de comunicação e percebemos o evento como uma das principais ferramentas da nossa área. Mas não é só isso. Não reconhecer a importância desses momentos festivos que favorecem a comunhão comunitária é não reconhecer uma parte significativa da história da humanidade. Todas as culturas conhecem esses rituais de inversão. Eles fazem parte do nosso imaginário. Daí nasce o nosso objeto de estudo. Acreditamos na importância da discussão deste tema tão pouco explorado na área de Comunicação Social.

Interessamo-nos por vários segmentos da cidade que se alteram sob a intervenção de um megaevento. Neste trabalho, vamos estudar as representações da violência urbana sob o olhar do jornal *O Globo* em dois períodos distintos: julho de 2007, mês dos Jogos Pan-Americanos e julho de 2008, sem evento de grande porte na cidade.

1.1 – Metodologia

A racionalidade é necessária para poder detectar o erro e a ilusão na paixão e dar-lhe a lucidez que a impede de naufragar no delírio; mas isso só pode ser feito por uma razão que reflete e age sobre si mesma. A paixão é necessária para a humanização da razão, o que lhe impede de cair numa abstração delirante. Razão e paixão podem e devem corrigir-se entre elas. (MORIN, 2007, p.136)

Esta investigação propõe um estudo das representações midiáticas da violência urbana no Rio de Janeiro através da análise das narrativas do jornal *O Globo* em dois momentos: julho de 2007, quando a cidade sediou os Jogos Pan-Americanos; e julho de 2008, mês em que não houve um megaevento na cidade. Esse jornal é um dos mais tradicionais da imprensa carioca, além da sua importância no contexto nacional, internacional e na formação da opinião pública.

Nossa hipótese é de que as narrativas desse jornal se modificam quando a cidade recebe um megaevento. Enquanto cotidianamente elas nos dizem que o Rio é violento e perigoso, parece-nos que durante um evento de grande porte, como os Jogos Pan-Americanos, o discurso legitima os órgãos de segurança pública e nos oferece uma cidade diferente, que passa a habitar o imaginário urbano. Encontramos na chamada veiculada em 8 de julho de 2007 “O Rio que o carioca sempre quis viver: Pan cria



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

expectativa de ruas mais seguras e alegres, pelo menos enquanto jogos durarem”, um convite aos jogos, às ruas, à sociabilidade.

Edgard Morin nos sugere a atmosfera desse momento festivo quando afirma que “todas as tentativas de aperfeiçoamento nas relações humanas fracassaram, salvo em comunidades efêmeras, em momentos de fraternidade, pois não houve enraizamento das faculdades humanas de compreensão” (Ibid., p.123). Nesse sentido, acreditamos na importância da discussão deste tema tão pouco explorado na área de Comunicação Social.

Entretanto, a paixão por este objeto não contaminará a busca pelo conhecimento científico. Pelo contrário, criará um conflito muito bem-vindo que nos permitirá assumir um diálogo onde “podemos, ao mesmo, dar razão às nossas paixões e apaixonar a nossa razão” (Ibid., p.136), concebendo a dialógica razão-paixão. Esta relação é delicada, mas

a arte de coordená-la faz toda a diferença numa pesquisa. Tentaremos praticar esta coordenação especialmente no último capítulo, onde analisaremos as matérias jornalísticas interpretadas à luz das teorias interdisciplinares que compõem as teorias da comunicação.

Quando decidimos pesquisar um megaevento no Rio de Janeiro dosamos à paixão o fato de a cidade ser um dos principais palcos de megaeventos de todo o mundo, atraindo pessoas que se encantam por sua exuberante beleza natural conjugada à variedade cultural. É notória a vocação do Rio para abrigar eventos de grande porte, como verificamos ano após ano a busca pelo aprimoramento das produções do réveillon e do carnaval, que cada vez recebem mais participantes brasileiros e estrangeiros.

Para ilustrar este trabalho, optamos pelos Jogos Pan-Americanos de 2007, pois eles agregam as características de um megaevento.

Por conceituação, evento é um acontecimento excepcional previamente planejado, que ocorre em determinado grupo e local e gera grande envolvimento e mobilização de um grupo ou comunidade, buscando a integração, difusão e sensibilização entre os participantes para os objetivos pretendidos. Estes devem ser colocados de forma clara e explícita, para que o público-alvo receba e assimile os temas abordados e as ações desenvolvidas durante os eventos (HAMAM, 1997, p.107 e 108).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Tratando-se de um megaevento, incorporamos a essa conceituação a complexidade do seu planejamento e execução, a repercussão internacional, a presença constante nos meios de comunicação de massa, os investimentos por vezes indispensáveis dos governos federal, estadual e municipal, além dos patrocínios de grandes empresas privadas, o número de participantes, as transformações na cidade, como a construção de novos equipamentos arquitetônicos, novas estratégias de transporte, saúde e segurança pública. O cotidiano da cidade e da população é alterado por este tipo de evento.

A idéia de um megaevento esportivo nos agradou. Conforme afirma Ronaldo Helal, o esporte, especialmente o futebol, é “uma das principais fontes de identidade cultural do país”, desempenhando papel importante para o sentido de coletividade ao estimular as diferenças e “rivalidades entre grupos sociais distintos no mesmo tempo que os integra em uma ordem social comum” (1996, p.5). Entretanto, nesta dissertação não estudaremos o esporte e suas representações midiáticas, uma vez que escolhemos os Jogos Pan-Americanos de 2007 por contemplar o conceito de um megaevento realizado no Rio de Janeiro.

Nossa metodologia prestigia a leitura bibliográfica das teorias que aprofundam os conceitos de representações, violência, cultura e megaeventos contemporâneos. A análise das narrativas possibilitará uma comparação que nos permitirá conhecer como a representação da violência é construída quando a cidade está ou não sediando um megaevento. Poderemos, então, conjugar a bibliografia aos dados obtidos no jornal *O Globo*.

Podemos buscar a objetividade, sabedores de que haverá a interferência da subjetividade. Mas isso não significa uma contaminação. É elemento indispensável à compreensão complexa, produzindo o bom resultado da pesquisa. Morin reconhece que apesar de pesquisadores somos 100% biológico e 100% cultural, pois o indivíduo “apresenta-se como o ponto de um holograma que contém o todo (da espécie, da sociedade) mesmo sendo irreduzivelmente singular. Carrega a herança genética e, ao mesmo tempo, *imprinting*³ e a norma de uma cultura⁴” (Ibid, p.19). É a busca e a

³ Segundo Morin, “o *imprinting* é a marca sem retorno imposta pela cultura, primeiramente familiar, depois social, e que se mantém na vida adulta. Inscreve-se no cérebro desde a primeira infância por estabilização seletivas das sinapses. Essas inscrições vão marcar irreversivelmente o espírito individual no



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

aceitação de toda essa complexidade que nos faz considerar a multidimensionalidade de cada aspecto, inibindo o pensamento reducionista.

Conhecer as reflexões de Morin nos provoca um excitante paradoxo: ao mesmo tempo que aflora a preocupação - pois o autor nos convoca à complexidade, tarefa nada fácil conviver com a ambiguidade, a contradição, a incerteza, mas exatamente por isso é um desafio que gostaríamos de vencer com um certo sucesso -, também nos acalma, já que nos é facultado o benefício de se produzir uma contextualização com várias “pitadas” de subjetividade. Parece-nos que a viagem em busca da dialógica razão-paixão é interminável. E não queremos que termine.

2 – Exposições Universais: o grande evento da Modernidade

(...) Gemações culturais, comunicacionais, experimentais: explorando discursos, estilos, visões, percepções, estéticas, criações para além das concepções dominantes baseadas em visões totalizadoras de verdades únicas ou multiculturalismos convenientes. (CANEVACCI, 2005, p.1)

Iniciamos este capítulo buscando demonstrar que a metamorfose que um megaevento provoca, marcando sua passagem na cidade e na vida das pessoas, não é uma característica contemporânea. Nesse sentido, parece-nos pertinente voltar o olhar para um grande evento do passado. Com isso, pretendemos praticar a circularidade que envolve continuamente o passado, o presente e o futuro, pois com esse método circular proposto por Morin, podemos, entre muitas outras coisas, “fazer um diagnóstico de civilização e um diagnóstico histórico que permita compreender os comportamentos” (Op. Cit., p.63) praticados na sociedade contemporânea.

As Exposições Universais, especialmente a primeira edição (Londres – 1851) e a segunda (Paris – 1855), foram eventos de grande porte idealizados para atender interesses socioeconômicos. Apesar disso, fugiram do seu roteiro original e se transformaram numa grande celebração popular que produziu novos sentidos à época.

seu modo de conhecer e de agir. A isso se acrescenta e combina a aprendizagem que elimina *ipso facto* outros modos possíveis de conhecer e de pensar. Cf. O Método 4” (Ibid, p.208).

⁴ Segundo Morin, “uma cultura é um conjunto de saberes, saber fazer, regras, estratégias, hábitos, costumes, normas, interdições, crenças, ritos, valores, mitos, idéias, o adquirido, tudo aquilo que se perpetua de geração em geração, reproduz-se em cada indivíduo e alimenta, para geração e regeneração, a complexidade individual social. A cultura constitui assim um capital cognitivo, técnico e mitológico não inato” (Ibid, p.206).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Estudá-los à luz da Nova História Cultural é o suporte que nos parece apropriado para o reconhecimento dessa produção, além de revisitar a história sem cair no lugar-comum, ou seja, sem cultivar o caráter evolucionista, mas apoiados no conceito de performance, ação que interrompe um sistema de regras através da improvisação, atribuindo novos significados e recriando cada momento. Esse conceito, trabalhado pela história cultural na década de 70, foi reapropriado por Peter Burke e chamado de ocasionalismo.

A teoria sobre performance começou a ser trabalhada na década de 70 por antropólogos que estudavam a fofoca e o ritual. Ela aborda possibilidades que permitem fugir de um determinado roteiro, “quebrar” regras preestabelecidas através da improvisação. Para Burke, o conceito também foi aplicado na análise da vida cotidiana do homem e da cidade, como uma mesma história que alguém conta de forma diferente dependendo do ouvinte ou do local e até na arquitetura, “uma arte coletiva na qual o projeto pode ser visto como uma espécie de roteiro em que há lugar para improvisação por parte dos profissionais” (2005, p.122), como as antigas edificações ou praças construídas para servirem de palco. O autor sugere a praça de São Pedro, em Roma, como exemplo para ilustrar sua afirmação.

Burke entende a performance como uma tendência de “ocasionalismo” – liberdade individual que não segue padrões -, uma atitude “que se distancia da idéia de regras fixas” para recriar uma determinada situação (Ibid., p. 125).

Revela-se, pois, a importância desse conceito, desenvolvido na história cultural, e sua multiplicidade de pontos de vista para este trabalho. Vamos revisitar as Exposições Universais sob o olhar provocante de Walter Benjamin, autor cuja narrativa sobre a Modernidade, época em que foi realizado o evento em questão, nos encanta. Apesar da admiração, reconhecemos também seu olhar melancólico, perfeitamente compreensível pelo momento da sua vida: judeu, militante intelectual progressista, vítima do nazifacismo. Benjamin percebe os meandros culturais e comunicacionais das exposições, mas critica sua idealização em função do interesse capitalista. Nesse momento, o conceito de performance (ou ocasionalismo) será precioso para dialogar com Benjamin e com autores que trabalham a teatralidade cotidiana e a força transformadora da cultura, que neste caso transcendeu o poder econômico.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

2.1 – A performance cultural

No século XIX, tal desenvolvimento emancipou as formas de configuradoras da arte, assim como no século XVI as ciências se livraram da filosofia. O início disso é dado pela arquitetura enquanto construção de engenheiro. Em seguida vem a fotografia enquanto reprodução da natureza. As criações da fantasia se preparam para se tornarem práticas enquanto criação publicitária. Com o folhetim, a poesia se submete à montagem. Todos esses produtos estão a ponto de serem encaminhados ao mercado enquanto mercadorias. Mas eles ainda vacilam no limiar. Desta época é que se originam as passagens e os interiores, os salões de exposição e os panoramas. (BENJAMIN apud KOTHE, 1991, p.43)

As narrativas de Benjamin sobre a Paris do século XIX, as transformações na indústria cultural, a observação da banalidade do cotidiano, enfim, a tentativa de atribuir significado a cada fragmento cultural urbano é importante para os estudos de qualquer metrópole contemporânea e da comunicação produzida nos seus espaços.

Todos esses fenômenos modernos e comunicacionais identificados e interpretados por Benjamin preparavam-se para ser oferecidos ao mercado. Realizaram-se as Exposições Universais.

Eventos de grande porte, as edições de 1851, em Londres e de 1855, em Paris, são revisitadas neste trabalho pressupondo que apesar de sua idealização em função do interesse econômico que desejava expor e consolidar o domínio das novas técnicas industriais, transformaram-se em grande espetáculo cultural e fenômeno comunicacional, pois congregaram povos ávidos por mostrar e conhecer diferentes culturas, deixando importantes legados à humanidade.

Nascida do desejo de divertir as classes operárias, a primeira Exposição Nacional da Indústria, precursora das Exposições Universais, aconteceu em 1798, em Paris. A idéia inicial era organizar uma festa popular em comemoração à Proclamação da República Francesa. Como entretenimento, algumas pessoas da organização do evento sugeriram pau de sebo e outros jogos, até que alguém sugeriu acrescentar uma exposição de quadros. Era a inspiração para essa festa popular promover o encontro do público com as artes plásticas. O proletariado conheceu uma exposição que privilegiou os hábitos populares. A seda, o cetim e a renda foram substituídos por tecidos de uso doméstico.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A primeira Exposição Internacional da indústria, do comércio e das artes – a primeira exposição universal – realizou-se em Londres, em 1851, reunindo as novidades do sistema de produção resultantes das novas técnicas, sejam elas maquinários ou produtos do consumo de massa.

Em 1850, o príncipe Albert, marido da rainha Vitória, coordenou a organização da exposição, começando pela construção do local do evento. Em curto prazo, milhões de dólares foram disponibilizados para o projeto que imprimiria novos rumos à arquitetura. Projetado por Joseph Paxton, um arquiteto e paisagista bastante conhecido à época, o Palácio de Cristal foi construído no parque mais importante de Londres, o *Hyde Park*. Utilizando elementos de ferro, madeira e vidro pré-fabricados, esta inovação da construção civil permitiu que a montagem fosse feita no local, podendo, mais tarde, ser remontada em local diferente. Surge um novo conceito de pré-fabricação que mais tarde se tornaria uma tendência mundial. Após a exposição o Palácio de Cristal foi remontado no *Sydenham Hill*, onde permaneceu até ser destruído por um incêndio, em 1936.

O luxuoso espaço, composto por gigantescos pavilhões, abrigava quadros, esculturas, monumentos de bronze, estátuas de mármore e chafarizes juntamente com as máquinas de fiar, de fazer renda, de fabricar envelopes, teares a vapor, bombas centrífugas e locomotivas em miniatura.

Notamos oscilações na percepção de Benjamin. Seu olhar melancólico, fruto de um momento delicado de sua vida, enxergava esses grandes eventos como “centros de peregrinação ao fetiche mercadoria” (Ibid., p.57), onde pessoas alienavam-se ao contemplar o espetáculo da indústria capitalista, mas seu olhar provocante admitia que as Exposições Universais promoveram o encontro da multidão com a arte, entre outros encontros que trataremos mais à frente.

Benjamin percebe que o novo cenário estava montado para o homem moderno ocupar o seu lugar. Esse homem movido pelo frenesi de uma nova época circulava acelerado esperando a festa cujo espetáculo era as técnicas industriais. Estávamos diante de uma época (século XIX) que Gilles Lipovetsky considera o nascimento dos mercados de massa.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Paris realizou sua primeira Exposição Universal em 1855, no *Champs de Mars*. A Europa se encontra novamente para compartilhar as inovações da técnica industrial e as artes plásticas. Para Benjamin, o sucesso dessas exposições foi confirmado, entre outras coisas, pelo número de expositores neste evento: 80.000; a de Londres, em 1851, foram 14.837. Mais uma vez o espetáculo começou pela arquitetura ao projetar o Palácio da Indústria. A construção utilizou novos materiais como pedra, ferro e zinco. Os custos atingiram 11 milhões de francos. Seis pavilhões tinham os seus espaços internos iluminados por enormes tetos de vidro. As pinturas em vidro que ornamentavam o palácio retratavam pessoas em tamanho natural.

Os corpos se integravam ao espetáculo, que aguçava os seus sentidos. Os olhos se ofuscavam diante das locomotivas expostas nos salões, os ouvidos ficavam surdos pelo barulho das máquinas que fiavam a lã, batiam o grão, extraíam carvão e fabricavam chocolate. Cores, luzes, sons e aromas, tudo foi pensado e montado para seduzir o visitante e despertar o desejo por um novo mundo.

Essa exposição confirmou o desenvolvimento dos meios de produção e como a de Londres, em 1851, também produziu novas sensibilidades que fizeram os homens terem novos olhares sobre o mundo.

Percebemos uma fusão do espetáculo com os espaços e os corpos, excitados pelo áudio-visual e pelo gigantismo dos pavilhões. Este cenário nos remete aos estudos de Maffesoli sobre orgiasmo, mais um olhar das relações festivas e da teatralidade cotidiana.

Ao fazer a mímica da desordem e do caos por meio da confusão dos corpos, o mistério dionisíaco funda periodicamente uma nova ordem e, assim, sublinha também a preeminência do coletivo em relação ao individualismo, bem como em relação ao seu correlato racional, que é o social. (1985, p.21)

Uma nova ordem surge da desordem característica da efervescência que pulsa nos momentos orgiásticos. Esses fenômenos representados por Dionísio, Deus do vinho e do sexo, são analisados por Maffesoli, que toma como base os excessos, verdadeiras aberrações, desenvolvidos nas festas populares e no carnaval da Idade Média. É o que Bakhtin chama de realismo grotesco, uma concepção estética de vida marcada pela cultura cômica popular. O grotesco era representado nos rituais pelas ações banais



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

cotidianas como beber, comer, falar palavrões e fazer sexo, por exemplo, parodiadas pela marca do exagero. Era a oportunidade que o povo tinha para vivenciar intensamente prazeres que fora dos momentos festivos deviam ser moderados.

Maffesoli analisa sociologicamente o orgasmo social como uma prática essencial à socialidade, termo que ele defende como experiências vividas em coletividade libertas das algemas do social, representado por uma vida oprimida pelo controle social. Para o autor, o orgasmo “é uma ‘forma’ que permite compreender uma multiplicidade de situações que, por estarem menos delimitadas, escapam em grande parte à injunção moral” (Ibid., p.24). Ele dissolve as diferenças, integra o corpo a um todo, seja pelo amor, seja pela dor. Isso nos sugere o homem moderno se integrando ao espetáculo das exposições universais. Inserido no cotidiano, o orgasmo relativiza a ordem que se impõe e permite que as paixões circulem e que a vida seja recriada a cada dia. É a teatralidade cotidiana, uma forma de resistência cultural que transcende aos interesses político, econômico e social.

As narrativas de Benjamin sobre a Paris do século XIX, seu olhar sobre a Modernidade, ora melancólico, ora entusiasmado, foram a nossa inspiração para a análise das Exposições Universais. Precisávamos de um caminho que nos permitisse fugir do roteiro que afirmava ser este evento uma representação fria do espetáculo industrial capitalista. Encontramos o caminho na Nova História Cultural. Quanto mais líamos sobre os estudos culturais contemporâneos mais tínhamos certeza da escolha do evento e do caminho a ser percorrido.

O estudo desse grande evento e sua dinâmica, seus legados arquitetônico, social, cultural, comunicacional, que transcenderam o legado econômico, nos fez acreditar mais ainda (se é que isso é possível) na importância dos estudos sobre os megaeventos contemporâneos. Quando pensamos em pesquisar sobre esse fenômeno de comunicação, precisávamos escolher um aspecto da cidade que sofresse um impacto relevante durante a sua realização. Escolher a violência urbana não foi difícil.

Nos Jogos Pan-Americanos de 2007, a segurança pública foi um dos segmentos mais observados pela mídia e pela cidade. A polêmica se iniciava. As pessoas lotaram os equipamentos esportivos e as ruas do Rio de Janeiro, certas de que estavam seguras. Após o evento, a Secretaria de Segurança Pública do Estado anunciava uma redução de



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

60% no índice de criminalidade. O povo perguntava por que esse cenário só se revelava em tempos de megaeventos? Estudaremos estas questões por meio das narrativas do jornal *O Globo*. Para isso, vamos buscar o embasamento para a nossa análise das matérias jornalísticas nos estudos da violência e das representações, nosso próximo tema.

3 - Temores da cidade: medos possíveis, violência urbana e representações

De fato, saber que é este mundo assustador não significa viver com medo – pelo menos não 24 horas por dia, sete dias na semana (...) Podemos até nos divertir com as “advertências globais”. Afinal, viver num mundo líquido-moderno conhecido por admitir apenas uma certeza – a de que amanhã não pode ser, não deve ser, não será como hoje – significa um ensaio diário de desaparecimento, sumiço, extinção e morte. (BAUMAN, 2008, p.12)

Os medos invadem as nossas vidas e transformam nossa maneira de ser, de pensar, de amar. Sentimos medo de não ter medo. Excepcionalmente, este estado de “sólidas” perturbações se dissolve no calor dos megaeventos. É um tempo de trégua. A cidade fica mais segura por estratégias especiais de segurança pública. A população praticamente esquece os medos da rua e do outro. A mídia, que dispensa espaços significativos às narrativas de violência urbana, aparentemente muda o seu discurso e propaga diariamente que a cidade está mais segura, convidando o povo à lúdica entrega do momento festivo, sem medo de ser feliz. Este é o pressuposto que nos seduz investigar. Já que neste trabalho o comportamento da violência urbana será observado através das representações midiáticas, vamos prestigiar neste capítulo os estudos sobre o medo e a violência, além das teorias de representações que nos inspiram.

Sobre a dinâmica do medo, Bauman afirma que se torna mais assustador aquele em que não se tem um motivo real para senti-lo. Um medo sem vínculo, desancorado, que muda a nossa percepção do mundo e nos coloca permanentemente em suposto perigo, ameaçados por alguma coisa muito ruim que não sabemos como e quando vai acontecer. Pior, se vai acontecer.

Esse sentimento de insegurança provoca um pânico generalizado que nos faz reféns, dentro das nossas próprias casas, de opressores ocultos, evitando o que menos



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

deve ser evitado: a sociabilidade que pulsa no convívio em comunidade, situação que favorece apenas “comunidades de ocasião (...) construídas em torno de eventos, ídolos, pânicos ou modas” (BAUMAN, 2004, p.51). A produção desse sentimento de não-pertença é gerada, entre outras coisas, pelo caos social que inibe o desejo de vínculos com grupos, esvaziando o espaço urbano.

Diariamente, por mais que vivamos criando estratégias para estabilizar determinada ameaça, novos perigos são anunciados. Tentamos nos acostumar a viver com medo, inclusive daquilo que talvez nunca aconteça. Bauman chama atenção para o lucro que esse hábito traz a indústria do medo.

A combinação de medo e violência altera o cotidiano e produz mudanças sociais, gerando novas formas de discriminação social e segregação, que encontra seu lugar mais confortável na reconfiguração do espaço urbano. A mídia, por sua vez, legitima o que Philippe Joron chama de um “espírito de violência” (2006, p.129) que atinge a todos e incentiva o desenvolvimento de estratégias de proteção, bem como suscita preocupações de ordem étnica que estimulam preconceitos e referências negativas aos já marginalizados. Para o autor, os fatos de violência que se inscrevem no cotidiano urbano e que atingem e transformam os hábitos da população, sugerindo novos tipos de sociabilidade, oferecem-se à mídia como uma fonte inesgotável de produção jornalística, pois a violência é extremamente comunicativa.

Nestes casos, as palavras lapidárias dão o tom, emanadas por responsáveis políticos ou provedores da ordem e transmitidas em seguida pela mídia, que deve encontrar um compromisso entre os títulos de choque e as análises, entre sensacionalismo e o debate de fundo, diluídas, enfim, nas nebulosas psiquês da opinião pública (Ibid., p.128).

Para Teresa Caldeira, a violência urbana e o discurso midiático vêm modificando o imaginário das megalópoles. Não foi só o crime que aumentou. As instituições que têm o dever de proteger o cidadão e elaborar estratégias de prevenção também estão cada vez mais violentas. Tentar compreender esse aumento constante significa refletir sobre um possível colapso da segurança pública, do judiciário, enfim, das medidas modernas de combate ao crime. Ouvir os moradores da cidade e sua percepção sobre as ações adotadas pelo Estado também é de grande importância para tal reflexão.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

O aumento da violência é resultado de um ciclo complexo que envolve fatores como o padrão violento de ação da polícia, descrença no sistema judiciário como mediador público e legítimo de conflitos e provedor de justa reparação; respostas violentas e privadas ao crime; resistência à democratização; e a débil percepção de direitos individuais e o apoio a formas violentas de punição por parte da população. (2000, p.101)

Caldeira considera a construção de muros a mais emblemática das estratégias, que simbólica ou materialmente “estabelecem diferenças, impõem divisões e distâncias, constroem separações, multiplicam regras de evitação e exclusão e restringem os movimentos” (Ibid., p.9).

Sodré considera que os meios de comunicação de massa, assim como outras formas de poderes tecnoburocráticos, produzem novas formas de sociedade que se caracterizam por uma estetização do cotidiano – “generalização banalizada da forma-espetáculo” (1992, p. 49) - que estabelece um novo *ethos* (e interfere nas formas tradicionais de sociedade), mas levanta a questão da permanência do que se tem chamado de valores essencialmente éticos. Nesse contexto, a comunicação gera ideologias de toda ordem, enfraquecendo as representações tradicionais. Criam-se funções que buscam compensar a falta de éticas moral e política e funções que reduzem a pluralidade dos modos de comunicação entre as pessoas. Segundo Sodré, a publicidade e os *mass media* têm contribuído bastante para a eficácia dessas funções estetizantes.

Tudo isso concorre para o desenvolvimento de cidades desordenadas que prestigiam “territórios humanos restritos, onde as pessoas tendem a comprimir-se psicologicamente sobre si próprias e, fisicamente, sobre as outras, em meio à onipresença do conflito entre miséria e riqueza” (Ibid., p. 57). Este tipo de organização espacial e social ignora os laços comunitários e as necessidades do meio ambiente, favorecendo o ciclo de violência.

Ricardo Ferreira Freitas tem uma produção extensa sobre o medo que se alimenta da violência urbana e que se manifesta de diferentes maneiras na vida do homem e da cidade. O autor ilustra seu trabalho com reflexões sobre os condomínios fechados do emblemático bairro da Barra da Tijuca e os shopping centers, equipamentos urbanos que propõem o consumo e o lazer como aspectos fundamentais à vida



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

cotidiana, além de uma suposta segurança. Para o autor, todos esses sentidos que permeiam o imaginário urbano, como o pânico, o medo, a emergência, são também estimulados pela mídia, uma vez que “a dor, sempre presente na história dos corpos humanos, parece ter se tornado o ingrediente fundamental à construção das notícias que abordam a violência” (2005, p. 2).

A publicidade e a propaganda de produtos que prometem salvar as pessoas de iminentes perigos incentivam a fuga para o espaço privado em detrimento do espaço público. Nesse sentido, Freitas constata o sucesso desse mercado pelo crescente número de shopping centers, centros empresariais, condomínios fechados, empresas de vigilância e companhias de seguros. Um paradoxo estranho se estabelece na vida do homem urbano contemporâneo: o corpo feliz, distraído pelo entretenimento, só se sente livre se preso entre telas e muros seguros.

3.2 – As vozes das representações

(...) os diversos rituais contemporâneos, modas vestimentárias, lingüísticas, ideológicas, sexuais, mesmo sendo feitos das individualidades particulares, agem, em retorno, sobre essas, para fazer delas pessoas membros de um dado grupo. O fato comunicacional é, assim, a causa e o efeito do pluralismo pessoal. (MAFFESOLI, 2005, p.315)

As representações se desenvolvem a partir das interações sociais e são responsáveis pela identificação de grupos sociais, gerando comportamentos e práticas. Elas são munidas de uma força que integra os homens, constroem a realidade. A comunicação, por sua vez, participa ativamente desse processo, uma vez que as representações se formam e são transmitidas nas ruas e na mídia. Os espaços públicos são o cenário em que atores sociais se encontram para trocar experiências e dar sentido ao cotidiano. Esta rede reduz perspectivas individuais e estimula a construção de um conhecimento coletivo.

Para Maffesoli, o homem se define pela multiplicidade de informações que recebe nas relações sociais e na comunicação, tornando-o “um ‘efeito de composição’, daí seu aspecto compósito e complexo” (Ibid., p.305). Mas, para o autor, não há um conceito preestabelecido porque as representações coletivas desdobram-se em aspectos



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

emocionais e intelectuais que corroboram para a sua construção. O indivíduo está longe de ser solitário, homogêneo. Ele é mutante, “mostrando bem que a superfície da comunicação é uma reversibilidade constante entre pólos que são ora objetos, ora sujeitos, numa sucessão de seqüências que constitui o que se chama eu” (Ibid., p.311).

A comunicação é a mediadora de um mundo marcado pelas diferenças. A análise das representações deve observar os processos comunicativos e as práticas sociais da esfera pública. Esta relação se dá através de uma construção simbólica.

As representações que hoje são feitas do homem, da violência e das instituições que os cerca, são em sua grande maioria construídas pelos meios de comunicação de massa. Esses discursos, que têm ampla visibilidade, nomeiam e classificam as práticas sociais, produzindo significados.

Maffesoli indica que há uma prevalência do reconhecimento de um signo em conjunto sobre o particular. E assim nos reconhecemos no outro e vice-versa. O individualismo está saturado. O indivíduo é menos identidade e mais identificação. Neste momento, devemos retomar a distinção que o autor faz entre indivíduo e pessoa.

O indivíduo é a causa e efeito da lógica da identidade. Senhor de sua história, capaz, com outros indivíduos autônomos, de fazer a história do mundo, ele é educado para exercer uma função nas instituições programadas pela sociedade. A pessoa, em contrapartida, tem identificações múltiplas, suas máscaras (*persona*). (2004, p. 95 e 96)

A pessoa estaria impregnada pelas representações cotidianas, pelas múltiplas tendências, informações ideológicas, religiosas, publicitárias que marcam a memória coletiva, encurralando o individualismo. Somos plurais. Extravasamos esta pluralidade representando diversos papéis na sociedade. Maffesoli afirma que usamos estas máscaras nas conversas pela internet e nos *chats* através do nosso pseudo. Criamos situações inusitadas, somos herói, bandido, “reconhecem-nos neste ou naquele animal, realimentam-nos nos elementos primordiais da natureza: água, céu, terra, fogo, judiciosamente apresentados em forma de espetáculo” (Ibid., p.97).

Apesar das representações serem analisadas com a ajuda de símbolos, há que se ter cuidado na ação de sua compreensão, pois, conforme Durkheim, “é preciso saber atingir a realidade que ele figura e que lhe dá sua verdadeira significação” (1989, p. 206). Também devemos ter cuidado com as nossas próprias subjetividades, que



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

influenciam nossa interpretação, uma vez que ao praticar a análise, estamos (re)apropriando as representações, já carregadas das percepções do grupo social do autor, e criando outras novas. Estas reflexões revelam-se importantes para este trabalho, especialmente para a contextualização das matérias jornalísticas sobre violência urbana na cidade do Rio de Janeiro durante os Jogos Pan-Americanos de 2007.

Neste artigo contemplamos recortes dos capítulos já finalizados de nossa dissertação. Além do presente texto, estamos produzindo os capítulos intitulados Mídia e violência e Do caos a tranqüilidade: um estudo sobre as representações midiáticas da violência urbana no Rio de Janeiro, onde apresentaremos a análise das narrativas do jornal *O Globo*.

4 – Bibliografia

BAUMAN, Zygmunt. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual. *Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.*, 2003.

_____. Medo Líquido. *Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.*, 2008.

BURKE, Peter. *O que é história Cultural?* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

CALDEIRA, Tereza Pires do Rio. *Cidades de muros: crimes, segregações, cidadania em São Paulo*. São Paulo: Edusp/Editora 34, 2000

DURKHEIM, Émile. *As formas elementares de vida religiosa*. 2ª ed. São Paulo: Editora Paulus, 1989.

FREITAS, Ricardo e NACIF, Rafael (org.). *Destinos da cidade: comunicação, arte e cultura*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2005.

HAMAM, Roosevelt. *O evento integrando o mix da comunicação*. In: KUNSCH, Margarida (org.). *Obtendo resultados com relações públicas*. São Paulo, Pioneira, 1997.

HELAL, Ronaldo. *Futebol, cultura e cidade*. In Logos. Rio de Janeiro, número 5, 1996, página 5.

JORON, Philippe. *A comunicação sacrificial*. In: Famecos: mídia, cultura e tecnologia, nº 29. Rio Grande do Sul: Pontifícia Universidade Católica, abril, 2006.

KOTHE, Flávio R. (Org.). *Walter Benjamin, sociologia*. São Paulo: Ática, 1991.

LYPOVETSKY, Gilles. *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

MAFFESOLI, Michel. *A parte do diabo: resumo da subversão pós-moderna*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

_____. *No fundo das aparências*. 3ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2005.

_____. *A sombra de Dionísio: contribuição a uma sociologia da orgia*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985.

MORIN, Edgar. *O método 6: ética*. 3ª Ed. Porto Alegre: Sulinas, 2007.

SODRÉ, Muniz. *O social irradiado: violência urbana, negrotresco e mídia*. São Paulo: Cortez Editora, 1992.