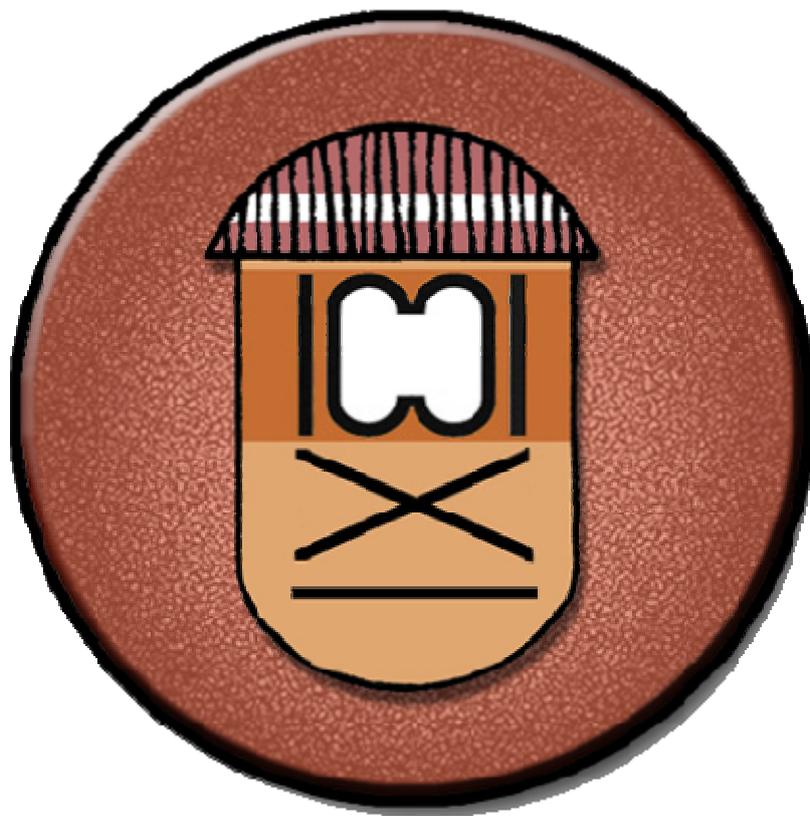


Comunicação & Antropologia Visual

Arlete dos Santos Petry
Eneus Trindade
Luís Carlos Petry
Nicolás Llano
(Organizadores)



IX Seminário Internacional
Imagens da Cultura / Cultura das Imagens

Fundadores da Rede ICCL:
José da Silva Ribeiro, Sérgio Bairon e Pedro Hellín



UNIVERSIDAD DE
MURCIA

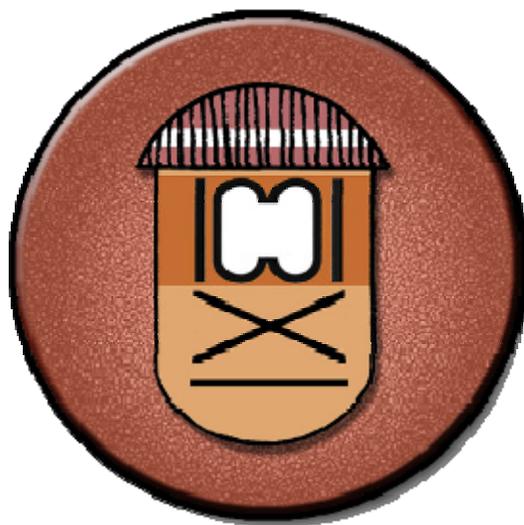


Copyright © Arlete dos Santos Petry, Eneus Trindade, Luís Carlos Petry e Nicolás Llano.

Todos os direitos reservados.

Proibida a reprodução total ou parcial, de qualquer forma e por qualquer meio mecânico ou eletrônico, inclusive através de fotocópias e de gravações, sem a expressa permissão dos autores. Os conteúdos e imagens dos artigos são da responsabilidade dos autores dos mesmos.





**Seminário Internacional
Imagens da Cultura / Cultura das
Imagens**

Data de realização: 28, 29 e 30 de agosto de 2013

ECA-USP

REDE_ICCI- Rede de Cooperação Imagens da Cultura / Cultura das Imagens

com a organização da Universidade de São Paulo

Escola de Comunicações e Artes – ECA

Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo

Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação.

Centro de Pesquisa em Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada – CEDIPP

Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação Cultural e Consumo – GESC3

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas – FFLCH

Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades

Núcleo de Estudos das Diversidades, Intolerâncias e Conflitos - Diversitas

Seminário Internacional de Rede ICCI – Imagens da cultura. Cultura das imagens
S471c (9. : 2013 : São Paulo)

Comunicação e antropologia visual / organizado por Arlete dos Santos Petry, Eneus
Trindade, Luís Carlos Petry e Nicolás Llano Linares.
São Paulo : INMOD / PPGCOM-ECA-USP, 2014.
1.440 p. : il.

Trabalhos apresentados no seminário realizado de 28 à 30 de agosto de 2013,
Escola de Comunicações e Artes/USP, São Paulo.
Capa: Luís Carlos Petry e Novaes Oc

ISBN 97885879632

1. Comunicação – Congressos 2. Antropologia visual – Congressos 3. Imagem I.
Petry, Arlete dos Santos II. Trindade, Eneus III. Petry, Luís Carlos IV. Linares, Nicolás
Llano V. Título.

CDD 21.ed. – 301.16

Evento: IX ICCI

Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens

Local de Realização: Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da ECA/USP, Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 443, Prédio 3, Cidade Universitária, São Paulo-SP.

Coordenação Geral:

Prof. Dr. José da Silva Ribeiro (Universidade Aberta Portugal)
Prof. Dr. Pedro António Hellín Ortuño (Universidad de Murcia - Espanha)
Prof. Dr. Sérgio Bairon Blanco Sant 'Anna (PPGCOM/USP)

Coordenação e Organização Local: ECA/USP e Diversitas/USP

Coordenadores:

Prof. Dr. Eneus Trindade Barreto Filho (PPGCOM/USP) e
Prof. Dr. Sérgio Bairon Blanco Sant'Anna (PPGCOM/USP)
Profa. Dr^a. Arlete dos Santos Petry - pós-doutoranda PPGCOM/USP
(vice-coordenadora)
Prof. Dr^a. Clotilde Perez (PPGCOM/USP)
Prof. Dr^a. Zilda Iokoi (FFLCH-Diversitas/USP)
Prof. Dr. Adilson Odair Ciltelli (PPGCOM/USP)

Sumário:

Apresentação	16
Objetivos do evento.....	22
Comissão organizadora local	23
Programa da reunião científica	27
Grupos de trabalhos: Ementas dos GTS.....	30

Conferências

Antropologia e Comunicação: o que a antropologia visual tem a dizer à comunicação?	34
<i>José da Silva Ribeiro</i>	
¿Qué he aprendido de la antropología en estos años?	48
<i>Pedro Hellín</i>	
A formação interdisciplinar e não-disciplinar na produção de conhecimento: ou o que ainda temos a aprender. A habilitação do senso comum nas esferas heterárquicas da produção de conhecimento.....	62
<i>Sérgio Bairon</i>	

Mesas Temáticas

Games studies no Brasil: um olhar sobre as pesquisas na área de games no Brasil	74
<i>Lynn Rosalina Gama Alves</i>	
Confluências entre Comunicação e Educação: um encontro nas novas linguagens midiáticas	76
<i>Prof. Dr Ismar de Oliveira Soares</i>	<i>76</i>
Experiência <i>Transmedia</i> e a indústria de jogos independente (<i>indie</i>): o “renascimento” de expressões artísticas e visuais do tipo “old school”	78
<i>Patrícia Gouveia</i>	
From the Device’s Interactivity to the Social Interaction of Video Games: A Case Study of a Group of Girls in Party Game Sessions.....	90
<i>Fernando Contreras e Pedro Hellín</i>	
Gilbert Durand: um novo espírito antropológico	108
<i>Antonio Vargas</i>	
Rituais de Consumo: Dispositivos Midiáticos de Articulação de Vínculos de Sentidos Entre Marcas e Consumidores	120
<i>Eneus Trindade e Clotilde Perez</i>	
Partilhar conhecimentos e superar a díade tradição e modernidade: dos movimentos sociais à democracia participativa	132

Zilda Márcia Gricoli Iokoi

Pesquisa Colaborativa: contributo a partir de um trabalho com imigrantes na cidade de Coimbra 134

Elsa Lechner

GT 1: Cultura Digital, Comunidades Virtuais e Jogos Digitais

Game como dispositivo para experiências artísticas..... 148

Ana Beatriz Bahia e Antônio Vargas

Imagens do corpo na cultura digital: diálogos e perspectivas poéticas na interface com a ciência..... 168

Lucia Leão

***Wasteland Beautiful*: o estatuto ontológico da imagem nos mundos tridimensionais dos games 176**

Luis Carlos Petry, Thiago Sanches Costa, Alexandre Vieira, Gabriel Marques e Marcel Casarini

Exposições do Flickr e as curadorias da fotografia comum..... 196

Jane Maciel

Interação via segunda tela: o caso Hannibal 212

Letícia Passos Affini e Tatiana Zuardi Ushinohama

Da Narrativa Audiovisual à Narrativa Transmídia: redes digitais colaborando com o Cinema e a TV 226

Vicente Gosciola

A proposta do *game metafísico*: apresentação do projeto de pesquisa e desenvolvimento A ilha dos mortos 236

Hierononymus Friedrich Von Worms

O Potencial das Redes Sociais para Transformar o Espaço Escolar: Repercussões da Página “Diário de Classe” 258

Ivan Paganotti

O conceito de círculo mágico: uma leitura crítica 274

Arlete dos Santos Petry

Cultura Digital e o ARG Educomunicativo 292

Luci Ferraz de Mello, Carlos Eduardo Lourenço e Francisco Tupy

Sobre “experiência” em MMORPGs: reflexões sobre a relação dos corpos com ambientes simulados a partir de *World of Warcraft*..... 306

José Carlos Ribeiro e Felipe C. Thomaz

Pedra, papel, tesoura, lagarto, Spock! Exercícios de análise estrutural de jogos ... 322

Guilherme Pinho Meneses

Pensamento técnico: paradoxo da ilusão de onipotência humana..... 336

Tales Tomaz

Videogame, pós-história e a emergência de novos códigos..... 350

Fabrizio Augusto Poltronieri

Antecedentes cinematográficos da imagem para a produção sintática e semântica nos games 356

Eliseu Lopes Filho e Luís Carlos Petry

Polyvore : A democratização no mundo da moda pela sociedade em rede. 378

Alexandre Campos Silva e Stella Hiroki

O mundo cultural tecnológico e conectado e a doença em *Serious Games*..... 390

Lúcia Lemos

GT 2: Teoria, Metodologia e Tecnologias na Investigação

A História Cultural e as Fontes de Pesquisa..... 408

Alboni Marisa Dudeque Pianovski Vieira

Diagramas de relações em processos de nomeação em textos da cultura 420

Leandro Anderson de Loiola Nunes

Narrativas com imagens. Cinema, literatura e fotografia..... 432

Lucía Caminada Rossetti e Rodrigo Ribeiro Vitorino

Paisagens Digitais e Circuitos de Pesquisa: Uma Experiência Metodológica na Pesquisa das Redes Digitais..... 448

Mariana de Toledo Marchesi

Análise de dados da recepção midiática: uso de software de pesquisa qualitativa 462

Wesley Pereira Grijó

Apresentando Regina Vater: uma artista contemporânea por excelência 476

Arethusa Almeida de Paula

Estátuas vivas: a arte “em pausa” pelas ruas da cidade..... 488

Maria Helena Carmo dos Santos

Cultura popular e memória nas manifestações do Congo e do Moçambique na cidade de São Tomás de Aquino 498

Mauricio De Mello

Artifícios de Olhar: o mal-estar e a prótese..... 506

Potiguara Mendes da Silveira Jr. e Diego Rezende

GT 3: Publicidade, Imagem corporativa e Cultura de Consumo

Simbolismos, Imagens e Representações: notas para uma reflexão sobre a publicidade..... 520

Everardo Rocha e Bruna Aucar

Cariocas não gostam de dias nublados: comunicação, consumo e <i>lifestyle</i> no discurso da FARM	532
<i>Cláudia Pereira e Carla Barros</i>	
Relações entre os discursos verbal e visual na construção de sentido em anúncios publicitários da Harley-Davidson.....	542
<i>Maria Magda de Lima Santiago</i>	
Aparência, imagem e tribalismo: uma análise da campanha <i>Deixe sua marca, da Harley Davidson</i>.....	558
<i>Camila Garcia Kieling, Eduardo Ritter e Karina Weber</i>	
Quando o consumidor entra em cena: o exemplo das “performances” publicitárias	576
<i>Lorraine Petters</i>	
Telefonia móvel e o estímulo ao movimento: expressões da cultura da mobilidade.....	588
<i>Silvio Sato e Clotilde Perez</i>	
Circulação midiática: lugar do consumo, atualização do <i>ethos</i> publicitário	602
<i>Livia Silva de Souza</i>	
A evolução das possibilidades de contatos com as marcas, em ambientes e salas de cinema, à partir de 1980, na cidade de São Paulo.....	612
<i>José Estevão Favaro e Henny Aguiar B. Rosa Favaro</i>	
Natureza e Cidade: representações contemporâneas na publicidade imobiliária.....	626
<i>Carlos Eduardo Paranhos Ferreira</i>	
Beleza do futuro: as imagens da cultura do consumo das jovens mulheres de 15 a 20 anos.....	644
<i>Selma Felerico.....</i>	<i>644</i>
O Discurso sobre Classe e Imagem da Empregada Doméstica na Ficção Televisiva e na Propaganda.....	654
<i>Rosana Mauro e Eneus Trindade</i>	
Mulheres em anúncios: a difusão dos modelos ideais femininos nas revistas <i>O Cruzeiro</i> e <i>Manchete</i> (décadas 1940 – 1950).....	666
<i>Elizabeth Mayumy Kobayashi e Gilberto Hochman</i>	
Artistas e catadores: experiência de trabalhadores com resíduos recicláveis	678
<i>Alfredo Oscar Salun, Luzia Joinhas, Jadir Perpétuo dos Santos e Robson de Oliveira Silva</i>	
Vejo, logo escuto: A OSESP segundo Kiko Farkas.....	690
<i>Carla Marangoni De Bona</i>	
Cotidiano na rede: o imaginário compartilhado nas redes sociais online.....	708
<i>Vânia Braz Oliveira</i>	
Videografias Urbanas: Para além da Cidade-<i>Souvenir</i>	724

Antonio Carlos Queiroz Filho e Fabianne Torres Oliveira

O Brasil da Copa do Mundo: representação oficial das cidades-sede..... 740

Alhen Rubens Silveira Damasceno e Nicolás Llano Linares

Sustentabilidade e Responsabilidade Social: uma possível cidadania? 752

Tarcyanie Cajueiro Santos

Marketing Experimental e Criação Artística: uma Análise da Atual Demanda de Consumo 764

Beatriz Braga Bezerra e Rogério Luiz Covaleski

GT 4: Cultura Visual e Sonora

Imagens na rede: experiências estéticas compartilhadas 782

Mirian Celeste Martins, Izabel Meister, Rita Demarchi, Olga Egas, Lucia Lombardi, Daniel Momoli e Estela Bonci

Memórias coletivas cibridas e multiculturais 796

Daniel Paz de Araújo e Hermes Renato Hildebrand

Plano CEIBAL: Intervenção Audiovisual *Iluminando el Cabildo* 812

Helena Maria Cecilia Navarrete

A hegemonia visual das telas e o anestesiamiento dos sentidos corporais para a comunicação 828

Fabio Henrique Ciquini

Imagens eletrônicas e as subversões dos sentidos nos videoclipes 840

Sílvio Antonio Luiz Anaz

Imaginação e sonoridades do *videomashup*: ritornelos do audiovisual nas redes midiáticas 854

Rodrigo Fonseca e Rodrigues

O *cruising* como regime ótico e epistemológico: vigilância, voyeurismo, encenação e performance na obra de Alvin Baltrop 862

Icaro Ferraz Vidal Junior

A estética da floppy disk music: programa, esquizofonia e materialidade..... 874

Lucas C. Meneguette e Sergio R. Basbaum

Arquivo e imagem: saberes e intermitências poéticas 890

Fabiana Bruno

Iniciativas arqueológicas: reconstruindo os primórdios do cinema por uma antropologia da imagem 902

Regina Tavares de Menezes dos Santos

Os sujeitos desviantes e a questão do olhar educado 912

Alice Fátima Martins e Allex Rodrigo Medrado Araújo

Bordas // Fluxos: experiência poética das águas 928

Ariane Daniela Cole e Ivanir Cozeniosque Silva

Representação do tempo como objeto na minissérie Capitu..... 942

Rafaela Bernardazzi Torrens Leite e Maria Cristina Palma Munglioli

Fragmentos da Cultura da Cidade: imagens dos espaços intermediários da rua Frei Caneca.....	954
--	------------

Ana Sílvia Rocha Ipiranga e Maria Luísa Mendes Teixeira

Terra de Tauá: imagens fotográficas de um cotidiano cultural por um olhar desnaturalizado	970
--	------------

Carolina Maria Mártires Venturini

<i>Black is beautiful: Victoria Santa Cruz</i>.....	986
--	------------

Fernando Elías Llanos

Tríplice Fronteira: Imagens e narrativas em construção.....	996
--	------------

Francione Oliveira Carvalho

Migrações e reminiscências: a tradução latente nas fronteiras entre o verbal e o visual.....	1010
---	-------------

Lourdes Malerba Gabrielli

GT 5: Cinema e Sociedade

O rural no cinema brasileiro dos anos 1980 – entre a estética e a cosmética da fome	1022
--	-------------

Maria Inês Almeida Godinho

O Papel do Cinema na Construção de uma Literacia Audiovisual	1034
---	-------------

Raquel Pacheco

Documentário de Risco: Os dispositivos de poder em “O Veneno Está na Mesa”.....	1048
--	-------------

Carla Daniela Rabelo Rodrigues

A representação da mulher no cenário rural do cinema brasileiro contemporâneo	1060
--	-------------

Gabriela Justine Augusto da Silva

Reflexões sobre o uso e produção de textos audiovisuais em contexto de formação de professores para a zona rural	1070
---	-------------

Elen Doppenschmitt

Vaga-lume, lume, lume	1086
------------------------------------	-------------

Mírian Sousa Alves

O cinema de David Lynch: arte, surrealismo e representações	1098
--	-------------

Marcelo Flório e Marina Jugue Chinem

Narrativas cinematográficas – Sujeitos e lugares entre imagens e sons.....	1108
---	-------------

Raquel Holanda

Brecht e Lars Von Trier: hibridismo e anti-ilusionismo em <i>Dogville</i> (2003).....	1126
--	-------------

Otávio Cabral e Ana Flávia Ferraz

Grupo Experimental de Cinema da Bahia: apontamentos iniciais	1136
---	-------------

Izabel de Fátima Cruz Melo

Silêncio, Ética e Cinema: ecos de uma reflexão sobre o fazer cinematográfico	1144
--	-------------

Ana Paula Martins Gouveia

Um filme sobre o quê? <i>Reassemblage</i>: o filme e o caderno de campo	1154
<i>Gustavo Soranz</i>	
Cine, Memória e História: reconstrucción de si y del otro.....	1168
<i>José Walter Nunes</i>	
Imagens que resignificam histórias: rearticulação de sentidos no documentário de compilação.....	1182
<i>Mariana Duccini Junqueira da Silva</i>	
A imagem filmica como fonte para a História: apontamentos teóricos e metodológicos	1198
<i>Cleonice Elias da Silva e Carla Reis Longhi</i>	
Do cinema no Holocausto ao Holocausto no cinema: 68 anos de representação do mal.....	1210
<i>Adriana Schryver Kurtz</i>	
A sociedade americana na década de 50 através da análise de <i>The long walk home</i>	1224
<i>Cristina Susigan</i>	
Hugo Cabret vai à escola.....	1232
<i>Cláudia de Almeida Mogadouro</i>	
Caminho, encontro e umbral: uma análise cronotópica da passagem de Descartes por Recife no filme <i>ExIsto</i>	1242
<i>Maria Cristina Mendes</i>	
Diálogos interculturais no cinema de Fatih Akin.....	1256
<i>Nadia de M. B. Mazzariol, Maria Constança P. Pissarra e Sandra Regina C. Nunes</i>	
A Realidade Brasileira a 24 Quadros por Segundo	1268
<i>Roberto Eliseo dos Santos e João Batista F. Cardoso</i>	
Turistas, o filme: hipóteses sobre a visão estereotipada do norte americano acerca do Brasil.....	1280
<i>Isabel Orestes Silveira e Lilian Cristina Corrêa</i>	
Aspectos sobre identidade nacional, modernismo e cinema novo no Brasil.....	1286
<i>Djair Brito Amorim</i>	
O Cinema Latino-Americano na Alta Modernidade	1296
<i>Sebastião Guilherme Albano</i>	
Representações do feminino em Metrópolis de Fritz Lang.....	1306
<i>Maristela Bizarro</i>	
O imaginário do publicitário no cinema	1322
<i>Fabiola Tarapanoff e Ricardo Costa</i>	
Os adolescentes e os rituais de passagem: uma análise de aspectos regionais e das representações de conflitos geracionais no cinema nacional (2008-2011)	1336
<i>Paulo Roberto Ferreira da Cunha</i>	

A Velhice no Tempo do Capitalismo Emocional: uma questão delicada.....	1346
<i>Gisela G. S. Castro</i>	
Neyrótika, o cinema <i>nãonarração</i> de Hélio Oiticica.....	1358
<i>Beatriz Morgado de Queiroz</i>	

GT 6: Produção Partilhada do Conhecimento

Descolonização, Comunicação e Conhecimento Partilhado entre os Bororo de Meruri - MT	1372
<i>Aivone Carvalho e Dulcília Silva</i>	
Documentários Etnográficos em Práticas Educativas.....	1384
<i>Ana Carolina Rios Gomes</i>	
Produção Partilhada do Conhecimento: Hipermídia, Texturas Sonoras e Experiência Estética.....	1395
<i>Caio de Salvi Lazaneo e Jonathas Beck Ramos</i>	
Rural Contemporâneo: o Diálogo Digital entre Instituição Pública Federal e Famílias Assentadas da Reforma Agrária	1402
<i>Keila Mara dos Reis e Beatriz C. P. Dornelles</i>	
O conceito de Escultura Social de Joseph Beuys como possibilidade de tradução	1414
<i>Magda Salete Vicini</i>	
Percepção: imagens de um recorte histórico	1430
<i>Maria Alice Moreira Silva e Vaner Silvia Soler Bianchi</i>	

APRESENTAÇÃO

O evento **IX ICCI – Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens**, acolhido desde seu início, por Docentes do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da linha de Pesquisa Teoria e Pesquisa em Comunicação, e desde 2007 pela linha de pesquisa Consumo e usos midiáticos nas práticas sociais, ambas compondo o Departamento de Relações Públicas Propaganda e Turismo (CRP), da Escola de Comunicações e Artes (ECA), da Universidade de São Paulo (USP), configura-se como atividade de cooperação entre pesquisadores de diferentes áreas, em sua convergência com a Comunicação. O evento que aconteceu nos dias 28, 29 e 30 de maio de 2013 e aglutinou pesquisadores nacionais e estrangeiros, insere-se na continuidade de pesquisas que vem se desenvolvendo, já há alguns anos, entre os participantes da Rede_ICCI. Trata-se de um evento de abrangência restrita, pois o que visa é o compartilhamento de pesquisas, e entre pesquisadores, objetivando o aprofundamento e a colaboração entre os pares, não somente no evento, mas também em trabalhos que se seguirão.

Retratamos a história do evento, que desde seu início, como projeto de trabalho, aglutinou três universidades e três países fundadores. Referimo-nos à Universidade Aberta do Porto (Portugal) através do CEMRI -, à Universidade de Múrcia, com a participação do Prof. Dr. Pedro Hellín, e à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo com o NuPH - Núcleo de Pesquisa em Hipermídia. O objetivo para todos os participantes foi a Internacionalização da investigação e a ligação entre pesquisadores das diversas Universidades envolvidas no projeto. Com a vinda de um dos integrantes (prof Dr. Sérgio Bairon) para a Universidade de São Paulo, a rede amplia-se e inclui mais uma Universidade.

O **I Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens** ocorreu nos dias 17, 18 e 19 de fevereiro de 2005, nas dependências da Universidade Aberta do Porto (Portugal), e contou com o apoio da FCT - Fundação da Ciência e da Tecnologia, resultando na publicação de um livro impresso.

Já o **II Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens** ocorreu na cidade de Múrcia (Espanha) no ano seguinte (2006). Um livro foi publicado no ano seguinte, como consequência do seminário¹. Essa edição teve financiamento da Fundación Séneca para la Ciencia y la Tecnología (del gobierno regional de Murcia) e da Universidad de Murcia:

Hellín Ortuño, Pedro A. et al. (coord). *Imágenes de la Cultura/Cultura de las Imágenes - Interculturalidad, Interdisciplinariedad, Transnacionalismo*, Murcia: Edit.um, 2007, 426 p. ISBN 978-84-8371-662-5

Na terceira edição do evento realizado na cidade de São Paulo em 22 a 26/08/2007, a Universidade Presbiteriana Mackenzie sedia o **III Seminário Internacional Imagens**

¹, O qual pode ser acessado em:

https://publicaciones.um.es/publica/servlet/um.publicaciones.ControlPublicaciones?opcion=publicacion&referencia=L6661869&origen=PUB_SIU&desde=B%26uacute%3Bsqueda%20en%20el%20cat%26aacute%3Blogo&opcion_menu=3.

da Cultura / Cultura das Imagens, também passando a compor a rede de universidades participantes. O evento traz como resultado o livro *Antropologia Visual e Hipermedia*, organizado por Ribeiro, José da Silva, Bairon, Sérgio, e editado na cidade do Porto: Edições Afrontamento, 2007, 286 p. ISBN 978-972-36-0869-4.

O **IV Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens** volta a ocorrer em Porto (Portugal) nos dias 4, 5 e 6 de julho de 2008, tendo resultado um livro em CD-Rom².

O **V Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens** ocorre na Universidad de Sevilla (Espanha) abrigado pela Facultad de Comunicación nos dias 26, 27 e 28 de março de 2009. Este Seminário foi um marco significativo na história dos seminários, pois formaliza-se as parcerias entre seus participantes mais assíduos com o estabelecimentos da Rede_ICCI.

Novamente o **VI Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens** retorna à cidade de origem (Porto-Portugal), mas abrigado pela Universidade Portucalense nos dias 1, 2 e 3 de julho de 2010. Nova publicação em livro digital (ISBN 978-972-674-699-7 DL 316625/10) é lançada como resultado do evento. Foi catalogado como:

Ribeiro, José da Silva; Gonçalves, Ortelinda; Pinto, Casimiro, coord. de - *Imagens da cultura : textos selecionados do VI Seminário Imagens da Cultura/Cultura das Imagens*. Lisboa : Universidade Aberta. CEMRI, 2010. 519 p. ISBN 978-972-674-699-7 e pode ser encontrado em: <http://hdl.handle.net/10400.2/2201>

Em 2011 o **VII Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens** ocorre no espaço da Universidade Presbiteriana Mackenzie, contando com a presença de pesquisadores de vários estados brasileiros e de pesquisadores estrangeiros, mesmo sem ter contado com nenhum financiamento para sua execução. Para além do Seminário, mas como resultado deste, duas publicações foram organizadas e disponibilizadas. Foram catalogadas e estão disponíveis em:

Cole, Ariane Daniela; Ribeiro, José da Silva, org. de - *Antropologia, Arte e Sociedade - 7.º Seminário Imagens da Cultura/Cultura das Imagens, Vol. 01* São Paulo: Altamira Editorial, 2012, 526 p. ISBN 978-85-99518-15-1 http://www.itacaproject.com/ICCI_Volume1.pdf

Cole, Ariane Daniela; Ribeiro, José da Silva, org. de - *Espaço, Mediação e Comunicação – 7º Seminário Imagens da Cultura / Cultura das Imagens, Vol. 02* São Paulo: Altamira Editorial, 2012, 554p. ISBN 978-85-99518-14-4 http://www.itacaproject.com/ICCI_Volume2.pdf

No ano seguinte, 2012, mesmo com as dificuldades para o encontro presencial, o **VIII Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens** não deixou de ser organizado. Ele aconteceu em quatro sessões de trabalho - dias 23, 28 e 30 de novembro, e 5 de dezembro de 2012 - com o suporte na Web por videoconferência, e dele participaram 40 pessoas. Embora uma experiência importante, dada grande parte das temáticas propostas na história dos Seminários e da Rede_ICCI, o encontro presencial entre investigadores não pode ser dispensado.

² ISBN 978-972-674-666-9 DL 301643/09

Além disso, o Seminário apresentou uma duplicação de participantes na 5, 6 e 7 edições em relação às anteriores, passando de 40 (1 e 2 edição), de cerca de 70 (3 e 4 edição), para 140 (5 edição) e 150 (6 e 7 edição).

Sendo assim, neste ano de 2013, a Universidade de São Paulo assume a liderança na organização do evento e sedia o **IX Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens**.

A convocatória do IX ICCI busca resgatar seus principais objetivos, aqueles que motivaram a criação da rede de colaboração e cooperação entre duas áreas de conhecimento: a Antropologia Visual e a Comunicação e Cultura. A pergunta básica, que visa afirmar e aprofundar os laços de trabalho entre seus participantes, direciona-se para responder:

O que a Antropologia Visual tem a dizer à Comunicação?

O que a Comunicação tem a dizer à Antropologia Visual?

Nesse campo de trocas, a partir de uma pergunta básica e direta, queremos caminhar no sentido de uma compreensão do conhecimento como policêntrico, bem como do estabelecimento de um *corpus* teórico que proporcione uma metodologia comum para o desenvolvimento de investigações dentro do grupo, passo necessário para o fortalecimento de investigações interuniversitárias entre os países já participantes (Portugal, Espanha, Brasil e França), colocando-se aberto para a extensão a demais países ibero-americanos.

Entre os principais objetivos alcançados com a realização das oito edições do evento registramos:

- (a) O fato de que o encontro contribuiu para a consolidação da Rede ICCI, especialmente entre a Universidade de São Paulo, Universidade Aberta, Université de Savoie e Universidade de Múrcia.
- (b) Discutiu a formação interdisciplinar de pesquisadores e os campos de atuação desses profissionais no cenário acadêmico Brasileiro;
- (c) Valorizou institucionalmente as ações de pesquisas compartilhadas convergindo para as áreas de origem dos investigadores implicados, bem como para a área da Comunicação enquanto área de convergência dos saberes e práticas de áreas básicas;
- (d) Promoveu a discussão científica em torno da Comunicação como área aglutinadora de conhecimentos de outras tantas áreas como: Antropologia, Educação, Artes, Filosofia, Arquitetura, entre outras;
- (e) A concepção de um formato de evento que possibilitasse o encontro e o diálogo entre os pesquisadores da Rede, favorecendo o espaço de produção científica de pós-graduandos e professores afeitos às temáticas;
- (f) O evento conquistou regularidade e periodicidade definida em suas realizações, mostrando tanto fôlego quanto a implicação dos envolvidos nas parcerias

constituídas. Para além dos Seminários, outros tantos projetos entre investigadores da Rede_ICCI se concretizaram ao longo desses anos, como estágios de pós-doutoramentos, recebimento de professores visitantes por diferentes períodos, publicações e projetos conjuntos.

Desse modo, acreditamos na importância do evento ser assegurado pelo apoio de instituições de pesquisa brasileiras.

E na busca de atender aos anseios dos pesquisadores da Rede, o Evento IX ICCI se organiza em Conferências e Mesas Temáticas com pesquisadores de notoriedade da área e de várias Universidades nacionais e internacionais, bem como em sessões simultâneas de Comunicação dos GTs.

Realizou-se três conferências com convidado nacional e internacionais, 4 mesas temáticas com a apresentação de oito trabalhos e quase uma centena de trabalhos distribuídos em seis diferentes GTs. Essa delimitação visou conquistar uma estabilização das dimensões do evento e garantiu a qualidade na seleção dos trabalhos, bem como das discussões entre seus participantes.

Atualmente, fazem parte da Rede_ICCI os seguintes grupos de investigação: CEMRI – Laboratório de Antropologia Visual, Universidade Aberta; Grupo de Investigação em Comunicação Corporativa e Sociedade da Informação – Área de Estudos Culturais, Universidade de Múrcia; CEDIPP - Centro de Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada da Universidade de São Paulo; Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação Cultura e Consumo – GESC3; NuPHG - Núcleo de Pesquisa em Hipermedia e Games da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo; Grupo de Investigación en Tecnología, Arte y Comunicación, Universidad de Sevilla; Design e Arte, Universidade Mackenzie, São Paulo; Pôle Image & Information – IREGE, Universidade de Savoie; Grupo Internacional de Análisis Cinematográfico y Televisivo, Universidade Complutense de Madrid; GEOBINDEL - Grupo de Investigación de Desarrollo Local y Geografía Económica, Universidad de Alicante; VISURB - Grupo de Pesquisas Visuais e Urbana, Universidade Federal de São Paulo; CEPSE – Centro de Estudos da População, Economia e Sociedade, Universidade do Porto; Grupo de Investigação em Sociedade, Ambiente e Desenvolvimento, Departamento de Ciências da Educação e do Património, Universidade Portuguesa. Nos grupos brasileiros dois novos inserem-se mais recentemente: AVAL – Antropologia Visual em Alagoas, do Instituto de Ciências Sociais, Universidade Federal de Alagoas e AIS – Grupo de Pesquisa de Análise da Imagem e do Som, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB.

Assim, considerando a credibilidade já conquistada pelo Seminário, a Escola de Comunicações e Artes com a Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas da USP assumiram a organização do evento neste ano, valorizando os pesquisadores que se empenharam no diálogo interdisciplinar da área de comunicação e percebem as potencialidades do compartilhamento de estudos e modos de operar com ele, para a compreensão dos sentidos da vida contemporânea.

Portanto, a realização do evento buscou dar continuidade a um processo já iniciado

que aos poucos foi gerando frutos na pesquisa sobre a comunicação e foi se consolidando como um espaço de circulação de ideias inovadoras dos pesquisadores, com a finalidade de delinear os contornos e avanços dados no campo a partir de seus fenômenos.

Certamente é o resultado do trabalho desta organização, que nossos leitores poderão aqui comprovar. O resultado deste IX Seminário facilmente se fez notar no transcorrer no mesmo, bem como se faz visível pela qualidade dos textos aqui apresentados. Agradecemos imensamente aos organizadores desta edição que, de forma voluntária, trabalharam para levar a um público maior o conhecimento gerado. Boa leitura!

Os organizadores.

OBJETIVOS DO EVENTO

- Dar continuidade aos trabalhos já desenvolvidos em anos anteriores pela Rede_ICCI, sendo o IX Seminário, uma oportunidade de fortalecer parcerias iniciadas e promover novas oportunidades de cooperação entre pesquisadores;
- Discutir a formação de pesquisadores e os campos de atuação desses profissionais no cenário acadêmico Brasileiro, tendo em vista a interdisciplinaridade como base para os estudos em Comunicação;
- Valorizar institucionalmente as ações de pesquisa na área da Comunicação em suas interfaces com outras áreas do conhecimento;
- Promover a discussão científica em torno da Comunicação na contemporaneidade, dando ênfase aos trabalhos que utilizam-se das tecnologias digitais, a partir dos docentes pesquisadores que trabalham estas temáticas no país;
- Organizar sessões temáticas de discussão a partir de seis GTs: Cultura Digital, Comunidades Virtuais e Jogos Digitais; Teoria, Metodologia e Tecnologias na Investigação; Publicidade, Imagem corporativa e Cultura de Consumo; Cultura Visual e Sonora; Cinema e Sociedade; Produção Partilhada do Conhecimento.

Comissão Organizadora local

Reitoria da USP: Prof. Dr. João Grandino Rodas

Pró-Reitor de Pesquisa: Prof. Dr. Marco Antonio Zago

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Dr. Vahan Agopyan

Pró-Reitor de Cultura e Extensão: Profa. Dr^a. Maria Arminda do Nascimento Arruda

Pró-Reitora de Graduação: Profa Dr^a. Telma Maria Tenório Zorn

Diretora da ECA/USP: Profa. Dr^a. Margarida Maria Krohling Kunsch

Vice-Diretor da ECA/USP: Prof. Dr. Eduardo Henrique Soares Monteiro

Chefe do Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo (CRP):
Prof. Dr. Victor Aquino

Presidente da Comissão de Graduação: Prof. Dr. Arlindo Ornelas Figueira Neto.

Presidente CPG/ECA: Profa. Dr^a. Asa Fujino

Coordenador do PPGCOM: Prof. Dr. Adilson Odair Citelli

Coordenação Geral/organização do Evento:

Prof. Dr. Sergio Bairo e Prof. Dr. Eneus Trindade (Coordenadores)

Profa. Dr^a. Arlete dos Santos Petry - pós-doutoranda (vice-coordenadora)

Prof. Dr^a. Clotilde Perez

Prof. Dr^a. Zilda Iokoi

Prof. Dr. Adilson Odair Ciltelli

Secretaria Executiva

1º Secretário Discente de Pós-Graduação: Doutoranda Carla Daniela Rabelo Rodrigues

2º Secretário Discente de Pós-Graduação: Dtrnd^a Deisy Fernanda Feitosa

3º Secretário Discente de Pós-Graduação: Dtrndº Caio Lazzaneo

4º Secretária Acadêmica CRP: Idalina Recio

5º Secretário Discente de Pós-Graduação: Dtrnd^a Maria Cristina Dias Alves

6º Secretário Discente de Pós-Graduação: Dtrndº Nicolás Llano Linares

7º Secretário Discente de Pós-Graduação: Dtrndº Alhen Rubens

8º Secretário Discente de Pós-Graduação: Mstrndº: Jonathas Beck Ramos

9º Secretário Discente de Graduação IC e estagiário do GES3: André Peruzzo

Corpo de Funcionários CRP/ECA/USP

Mari Castro - Secretária do Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da ECA – USP.

Vilma Ohata - Assistente administrativa do Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da ECA – USP

Karina Andrade - Assistente Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da ECA – USP

Valdeci Soares - Assistente técnico financeiro do Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da ECA – USP

Edinaldo Arruda - Assistente técnico junto ao Departamento de Relações Públicas,

Propaganda e Turismo da ECA – USP

Marçal Sales de Oliveira- Assistente administrativo do Departamento de Relações
Públicas, Propaganda e Turismo da ECA – USP

Fabio de Aquino - Assistente administrativo do Departamento de Relações Públicas,
Propaganda e Turismo da ECA – USP

Corpo de Funcionários FFLCH/Diversitas/USP

Teresa Cristina Teles

Divulgação

Coordenação: Prof. Dr^a. Arlete dos Santos Petry e Profa. Dr^a. Ariane Daniela Cole
Dtrnd^a Carla Daniela Rabelo Rodrigues (PPGCOM/USP)

Teresa Cristina Teles (Diversitas/USP)

Conselho Técnico-Científico:

Coordenação:

Profa. Dr^a. Arlete dos Santos Petry – Pós-doutoranda, Universidade de São Paulo - USP
Profa. Dr^a. Ariane Daniela Cole - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Profa. Dr^a. Gláucia Davino - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM

Corpo do Conselho Técnico-Científico:

Prof^o. Dr^a. Ana Beatriz Bahia – Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL
Prof^o. Dr^a. Ana Maria Netto Machado - Universidade do Planalto Catarinense - UNIPLAC
Prof. Dr. André Luiz Battaiola - Universidade Federal do Paraná - UFPR
Prof. Dr. Antônio Carlos Vargas Sant'Anna - Universidade Estadual de Santa Catarina - UDESC
Prof^o. Dr^a. Ariane Daniela Cole - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof^o. Dr^a. Arlete dos Santos Petry - Universidade de São Paulo - USP
Prof. Dr. Adolpho Carlos Françoso Queiroz - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler - Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS
Prof. Dr. Alexandre Huady Torres Guimarães - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof. Dr. Alexandre Kielling - Universidade Católica de Brasília - UCB
Prof^o. Dr^a. Angela Schaub - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof^o. Dr^a. Carolina Fernandes da Silva Mandaji - Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Casimiro Pinto - Universidade Aberta – Portugal
Profa. Dr^a. Clotilde Perez - Universidade de São Paulo - USP
Prof. Dr. Crediné de Menezes - Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS
Prof^o. Dr^a. Elen Doppenschmitt - Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU
Prof^o. Dr^a. Eliany Salvatierra Machado - Universidade Federal Fluminense - UFF
Prof. Dr. Eneus Barreto Trindade Filho - Universidade de São Paulo - USP
Prof. Dr. Celso Figueiredo Neto - Universidade Presbiteriana Mackenzie – UPM
Prof. Dr. Fernando Contreras - Universidade de Sevilha
Prof^o. Dr^a. Gláucia Davino - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof^o. Dr^a. Gisela G. S. Castro – Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM
Prof^o. Dr^a. Glória Kok Martins - Universidade Federal de Roraima - UFRR
Prof. Dr. Henny Aguiar Bizarro Rosa Favaro - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand - Universidade de Campinas - UNICAMP
Prof^o. Dr^a. Iranice Carvalho da Silva - Universidade Estadual da Bahia - UNEB
Prof^o. Dr^a. Ivanir Cozeniosque Silva - UNICAMP
Prof^o. Dr^a. Isabel Orestes Silveira - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof. Dr. José Maria Gonçalves da Silva Ribeiro - Universidade Aberta - Portugal
Prof. Dr. José Mauricio Conrado Moreira da Silva - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof. Dr. Leandro Leonardo Batista - Universidade de São Paulo - USP
Prof. Dr. Leonidas Taschetto - Centro Universitário La Salle/RS
Prof^o. Dr^a. Leticia Passos Affini - UNESP
Prof^o. Dr^a. Lucia Isaltina Clemente Leão - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP
Prof^o. Dr^a. Luciana Gruppelli Loponte - Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS
Prof. Dr. Luís Carlos Petry - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP
Prof. Dr. Luiz Peres-Neto - Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM
Prof. Dr. Marcos Rizolli - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof^o. Dr^a. Maria Ângela Pavan - Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Prof^o. Dr^a. Maria Ignês Carlos Magno - Universidade Anhembi Morumbi
Prof^o. Dr^a. Maria Ogécia Drigo - Universidade de Sorocaba - UNISO
Prof. Dr. Mauro Claro - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof. Dr. Mauro Meirelles - Centro Universitário La Salle/RS
Prof^o. Dr^a. Mônica de Moraes Oliveira – UNESP
Prof^o. Dr^a. Patricia C. A. Alessandri - Faculdades Integradas Coração de Jesus

Prof^ª. Dr^ª. Patrícia Cristina e Silva Figueira Gouveia - Universidade Nova de Lisboa – Portugal
Prof. Dr. Paulo de Oliveira Nassar - Universidade de São Paulo - USP
Prof. Dr. Paulo Lencaster - Universidade Católica do Porto - Portugal
Prof. Dr. Pedro Antonio Hellin Ortuño - Universidad de Murcia -Espanha
Prof. Dr. Pedro Hellín - Universidad Murcia - Espanha
Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira – UNESP
Prof^ª. Dr^ª. Pollyana Notargiacomo Mustaro - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof^ª. Dr^ª. Regina Célia Faria Amaro Giora - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof^ª. Dr^ª. Regina Lara Silveira Mello - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof^ª. Dr^ª. Rita de Cássia Alves Oliveira - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP
Prof. Dr. Rogério Ferraraz - Universidade Anhembi Morumbi
Prof^ª. Dr^ª. Rosana Maria Pires Barbato Schwartz - Universidade Presbiteriana Mackenzie - UPM
Prof. Dr. Rubens Eduardo Monteiro de Toledo - Fundação Armando Álvares Penteado - FAAP
Prof. Dr. Rui Torres - Universidade Fernando Pessoa - Portugal
Prof^ª. Dr^ª. Selma Peleias Felerico Garrini - Universidade Presbiteriana Mackenzie – UPM
Prof. Dr. Sérgio Bairon - Universidade de São Paulo - USP
Prof^ª. Dr^ª. Vanice dos Santos - Faculdades Monteiro Lobato - FATO/RS
Prof. Dr. Victor Aquino Gomes Corrêa - Universidade de São Paulo - USP
Prof^ª. Dr^ª. Zilda Márcia Gricoli Iokoi - Universidade de São Paulo - USP

PROGRAMA DA REUNIÃO CIENTÍFICA

28 de maio de 2013

9h Recepção dos participantes com café

9h30 Abertura – Auditório Lupe Cotrim

Pró-Reitor de Pós-graduação

Coordenador do PPGCOM

Coordenador Diversitas

Chefe do Departamento CRP/ECA/ USP

Presidente da Comissão de Pós-Graduação da ECA/USP

Prof. Dr. José da Silva Ribeiro (Universidade Aberta Portugal)

Prof. Dr. Pedro António Hellín Ortuño (Universidad de Múrcia - Espanha)

Prof. Dr. Sérgio Bairon Blanco Sant 'Anna (PPGCOM/USP)

10h - Conferência I

O que a Antropologia tem a dizer à Comunicação: ou o que aprendi com a comunicação

Prof. Dr. José da Silva Ribeiro (Universidade Aberta Portugal)

Mediação e debates: Prof. Dr. Eneus Trindade (PPGCOM/USP)

11h - Conferência II

O que a Comunicação tem a dizer à Antropologia : ou o que aprendi com a Antropologia

Prof. Dr. Pedro Hellín (Universidad de Múrcia - Espanha)

Mediação e debates: Prof. Dr. Sérgio Bairon (PPGCOM/USP)

12h – Almoço

14h00 – Sessão de Comunicações simultâneas

GT I Cultura Digital, Comunidades Virtuais e Jogos Digitais;

GT II Teoria, Metodologia e Tecnologias na Investigação;

GT III Publicidade, Imagem corporativa e Cultura de Consumo;

GT IV Cultura Visual e Sonora;

GT V Cinema e Sociedade;

GT VI Produção Partilhada do Conhecimento.

17h - Conferência III

A formação interdisciplinar e não-disciplinar na produção de conhecimento: ou o que ainda temos a aprender

Prof. Dr. Sérgio Bairon

Mediação Prof^a. Dr^a. Arlete dos Santos Petry

18h - Encerramento do dia

29 de agosto de 2013

Auditório Lupe Cotrim

9h - Mesa temática I

Games studies no Brasil: um olhar sobre as pesquisas na área de games no Brasil

Prof. Dr.^a. Lynn Alves (UNEB- Salvador)

Confluências entre Comunicação e Educação: um encontro nas novas linguagens midiáticas

Prof. Dr. Ismar Soares (ECA -USP)

Experiência Transmedia e a indústria de jogos independente (indie): o renascimento de expressões artísticas e visuais do tipo "old school"

Prof. Dr.^a. Patricia Gouveia (Universidade Nova de Lisboa)

Mediação Prof. Dr.^a. Arlete dos Santos Petry (pós-doutoranda ECA/USP)

10h30 - coffee break

11h - Mesa Temática II

Arte, visualidad digital y posmodernidad en España

Prof. Dr. Fernando Contreras (Universidade de Sevilla - Espanha)

Gilbert Durand: um novo espírito antropológico

Prof. Dr. Antônio Vargas (UDESC)

Mediação Prof. Dr.^a. Ariane Daniela Cole (Universidade Presbiteriana Mackenzie)

12h – Almoço

14h00 – Sessão de Comunicações simultâneas:

GT I Cultura Digital, Comunidades Virtuais e Jogos Digitais;

GT II Teoria, Metodologia e Tecnologias na Investigação;

GT III Publicidade, Imagem corporativa e Cultura de Consumo;

GT IV Cultura Visual e Sonora;

GT V Cinema e Sociedade;

GT VI Produção Partilhada do Conhecimento;

17h - Mesa Temática III

Rituais de consumo: dispositivos midiáticos de articulação de vínculos de sentidos entre marcas e consumidores

Prof. Dr.^a. Clotilde Perez (USP e PUC-SP), Prof. Dr. Eneus Trindade (PPGCOM/USP)

Mediação Prof. Dr. Pedro Hellín (Universidad de Múrcia - Espanha)

18h - Encerramento do dia

30 de agosto de 2013

9h - Sessão de Comunicações simultâneas:

- GT I Cultura Digital, Comunidades Virtuais e Jogos Digitais;
- GT II Teoria, Metodologia e Tecnologias na Investigação;
- GT III Publicidade, Imagem corporativa e Cultura de Consumo;
- GT IV Cultura Visual e Sonora;
- GT V Cinema e Sociedade;
- GT VI Produção Partilhada do Conhecimento.

12h - almoço

Auditório Lupe Cotrim

14h00 - Mesa Temática IV

Partilhar conhecimentos e superar a díade tradição e modernidade

Profa. Dr^a. Zilda Iokoi (USP/DIVERSITAS)

Oficinas de Trabalho Biográfico: pesquisa, pedagogia e ecologia de saberes.

Prof^a. Dr^a. Elsa Lechner (Universidade de Coimbra - Portugal)

Mediação Prof. Dr. Sérgio Bairon (PPGCOM/USP)

15h00 - Encerramento

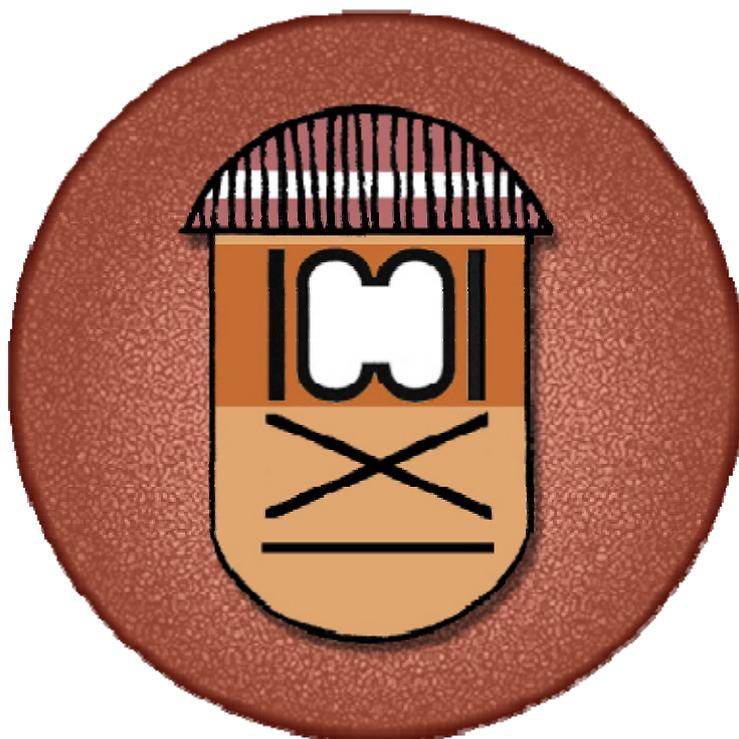
Prof. Dr. José da Silva Ribeiro (Universidade Aberta Portugal)

Prof. Dr. Pedro António Hellín Ortuño (Universidad de Múrcia - Espanha)

Prof. Dr. Sérgio Bairon Blanco Sant 'Anna (PPGCOM/USP)

GRUPOS DE TRABALHOS: Ementas dos GTs

- GT1** – Cultura Digital, Comunidades Virtuais e Jogos Digitais – Este grupo visa discutir as implicações da digitalização de diversas manifestações culturais, especialmente o que ocorre a partir das comunidades em rede pela via dos computadores, bem como as produções no formato jogos digitais e seus efeitos na cultura contemporânea.
- GT2** – Teoria, Metodologia e Tecnologias na Investigação – Este grupo visa discutir teorias, metodologias e técnicas na investigação da cultura como forma de comunicação, entendendo que esta reflexão faz-se necessária ao aprofundamento do fazer científico.
- GT3** – Publicidade, Imagem corporativa e Cultura de Consumo – Este Grupo de Trabalho busca pensar as dimensões das imagens corporativa, de marcas de produtos e serviços, a partir da presença mediatizada destas no âmbito do consumo com suas implicações na constituição dos sentidos das culturas.
- GT4** – Cultura Visual e Sonora– O GT aborda a articulação com uma Antropologia da Imagem, campo interdisciplinar atento à forma como as manifestações visuais e audiovisuais expressam significados culturais. Visa discutir a imagem pela via de um debate aprofundado sobre estratégias de questionamento teórico e desenvolvimento de metodologias de pesquisa que envolvam tanto a produção de dados em campo, como o posterior tratamento destes na elaboração de narrativas sobre a vida social e a cultura. Também busca refletir sobre o lugar do sonoro (música, paisagens e ambiências sonoras de diferentes territórios).
- GT5** – Cinema e Sociedade – Este GT entende o cinema como a matriz da linguagem do movimento, que hoje podemos considerar expandida nas diversas mídias audiovisuais, como meio de comunicação de massas e como arte. Com o poder de emocionar, ensinar, entreter e promover a reflexão do público, tem a capacidade de desenvolver-se em duas direções indissociáveis: a produção e a recriação. Ficcional, documentário, institucional, seriado, etc., este GT está aberto às pesquisas, estudos e realizações filmicas que possam revelar a sociedade no cinema e o cinema na sociedade.
- GT6** – Produção Partilhada do Conhecimento - O grupo propõe explorar a temática da relação entre, de um lado, novas formas dialógicas de produção de conhecimento no âmbito acadêmico e, do outro lado, uma maior aproximação com comunidades e saberes orais tradicionais.



Conferências

Antropologia e Comunicação: o que a antropologia visual tem a dizer à comunicação?

José da Silva Ribeiro³

Resumo: Antropologia e Comunicação são áreas de saber que, olhadas de perto, são muito próximas. Tem objetos / sujeitos de estudo diferenciados. No entanto, ambas, estudam o homem e as suas relações com o outro, a natureza dos laços sociais, os sistemas de símbolos e as interações que constituem as relações, as comunidades, as organizações. Marc Augé e Pierre Levy apresentam uma quase coincidência ao definir antropologia e comunicação: “A antropologia trata do sentido que os homens, em coletividade, dão à sua existência. O sentido é a relação, o essencial das relações sociais efetivas entre humanos que pertencem a uma coletividade particular (Marc Augé), o objeto da informação e da comunicação é o estudo do tecido de relações entre seres, signos e coisas que constituem o universo humano (Pierre Levy). Lévi-Strauss, Clifford Geertz, Edmund Leach e Jack Goody aproximam cada uma à sua maneira a antropologia da comunicação. Para Lévi-Strauss a linguagem corresponde a um dos aspetos da cultura, uma produção cultural e uma condição da cultura daí a antropologia associando-se cada vez mais à linguística para constituir um dia uma vasta ciência da comunicação, a antropologia social pode beneficiar das imensas perspectivas abertas pela linguística pela aplicação do raciocínio matemático ao estudo dos fenómenos da comunicação. Geertz considera que “o homem é um animal inserto em tramas de significação que ele mesmo teceu” e considera que a cultura é uma urdidura (teia) e a análise da cultura é uma ciência à procura de significações. O que procuro é a explicação, interpretando expressões sociais que são enigmáticas na sua superfície”. Leach retoma Geertz afirmando que “a etnografia deixou de ser um inventário de hábitos, tornou a arte da descrição densa, a teia complexa de enredo e contra-enredo, como acontece na obra de um grande romancista” (Leach, 1992:9) e identifica as trocas económicas como atos de comunicação. Urge explorar esta convergência disciplinar ou interdisciplinarem contextos de mudança, suas reconfigurações na era tecnológica, na era digital, [a etnologia ou antropologia] “Considera que o mundo mudou e que é essa mudança que é preciso estudar?... Terão hoje ainda sentido certas distinções disciplinares? Quando fala de antropologia, não estará a evocar investigações muito próximas das da sociologia ou daquilo a que hoje chamamos ciências da comunicação? (Augé). Antropologia e comunicação aproximam-se ainda pelo método – a etnografia ou método etnográfico estendeu-se às mais diversas áreas disciplinares e à comunicação e aos diversos investigadores - “el abogado, el sociólogo, el psicólogo, el historiador, el licenciado en letras, el crítico de arte, el lingüista, el antropólogo, el geógrafo, el arqueólogo, el licenciado en turismo, el economista, el filósofo, el terminólogo y el traductor, el epistemólogo, el bibliotecario, el publicitario, el comunicador, el arquitecto, el museólogo, el politicólogo, el licenciado en ciencias de la salud, el demógrafo, el pedagogo y tantos otros, en el ámbito de las ciencias sociales, necesitan de la semiótica como instrumento estructurador para la consistencia y el rigor de sus estudios e investigaciones” (Morentin). Um caso específico da aproximação entre antropologia e comunicação é área Visual e Digital – Antropologia Visual e Digital e a Comunicação Visual e Digital que pretendemos abordar no contexto mais alargado das relações entre Antropologia e Comunicação.

Palavras-chave: antropologia; antropologia visual; comunicação; mediação; tecnologias digitais.

³ CEMRI – Antropologia Visual. Universidade Aberta. jsribeiro.49@gmail.com

Introdução

Quase uma década depois de iniciarmos os nossos encontros Imagens da Cultura / Cultura das Imagens e da realização de múltiplas atividades de investigação, produção científica e realização de eventos acadêmicos e culturais, propõem-nos de novo uma reflexão sobre *o que a antropologia e a antropologia visual têm a dizer à comunicação?* Esta proposta pressupõe outras perguntas - *o que a comunicação tem a dizer à antropologia?* (Pedro Hellin) Ou ainda, à maneira de síntese a *formação interdisciplinar e não-disciplinar na produção de conhecimento* (Sérgio Bairon). Estas perguntas constituem olhares cruzados de investigadores que partindo de ponto diferentes, tem de manter, por razões institucionais, a fidelidade ao seus programas disciplinares mas ousaram abri-los a novos questionamentos e a novas sínteses. Estas questões constituem também a síntese dos objetivos de partida deste Seminário, as razões de um longo percurso e do reencontro, nesta nova circunstância, que continuamente chamamos de refundação de um projeto. Centrar-me-ei na questão que me foi atribuída – *o que a antropologia e a antropologia visual têm a dizer à comunicação?* Procurarei acompanhar a reflexão teórica de antropólogos acerca desta relação, interrogar-me sobre as práticas realizadas ao longo desta década no âmbito da cooperação entre investigadores e grupos de investigação envolvidos na rede Imagens da Cultura / Cultura das imagens e sobretudo em algumas questões que parecem emergentes no contexto atual da antropologia ou da reconfiguração da sociedade e da cultura na era tecnológica.

Como vimos no resumo apresentado a antropologia, em seu percurso centenário, abordou das mais diversas formas a relação entre antropologia e comunicação. Marc Augé, Yves Winkin, Lévi-Strauss, Clifford Geertz, Edmund Leach e Jack Goody aproximam cada um à sua maneira a antropologia da comunicação. Para Levi-Strauss a linguagem corresponde a um dos *aspectos* da cultura, uma *produção* cultural e uma *condição* da cultura daí a antropologia associando-se cada vez mais à linguística para constituir um dia uma vasta ciência da comunicação, a antropologia social pode beneficiar das imensas perspectivas abertas pela linguística pela aplicação do raciocínio matemático ao estudo dos fenómenos da comunicação. Geertz considera que “o homem é um animal inserto em tramas de significação que ele mesmo teceu” e considera que a cultura é uma urdidura (teia) e a análise da cultura é uma ciência à procura de significações. O que procuro é a explicação, interpretando expressões sociais que são enigmáticas na sua superfície”. Leach retoma Geertz afirmando que “a etnografia deixou de ser um inventário de hábitos, tornou a arte da descrição densa, a teia complexa de enredo e contra-enredo, como acontece na obra de um grande romancista” (Leach, 1992:9) e identifica as trocas económicas como atos de comunicação. Parece pois urgente e necessário explorar esta convergência disciplinar ou interdisciplinar em contextos de mudança, suas reconfigurações na era tecnológica, na era digital, [a etnologia ou antropologia]. Marc Augé considera “que o mundo mudou e que é essa mudança que é preciso estudar?... Terão hoje ainda sentido certas distinções disciplinares? Quando se fala de antropologia, não se estará a evocar investigações muito próximas das da sociologia ou daquilo a que hoje chamamos ciências da comunicação?” (Augé). Se esta afirmação caracteriza a nossa época ou uma *antropologia*

das sociedades contemporâneas de que Marc Augé é um dos autores de referência, não podemos ignorar o que Lévi-Strauss refere em 1958 na *Antropologia Estrutural* – a comunicação é “um conceito unificador no qual podemos consolidar numa única disciplina pesquisas consideradas muito diferente”. Estas questões são, pois, atuais mas tem longas raízes em trabalhos de referência na antropologia.

E a antropologia visual como entra neste debate em que, até agora, nos referimos apenas à relação antropologia e comunicação?

Antropologia e comunicação. Como se articulam pontos de vista teóricos, problemáticas e metodologias?

Yves Winkin é um antropólogo belga especializado em antropologia da comunicação - *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain* (1996). Foi responsável na europa de publicações do “collège invisible” de Palo Alto - *La nouvelle communication* (1981). Nos anos de 1970 fez sua formação na Bélgica e nos Estados Unidos da América. Considera-se próximo de Bourdieu e de Golfman. Para Winkin antropologia e comunicação são “disciplinas” com graus de maturidade muito diferentes e portanto dificilmente comparáveis. A antropologia tem mais de um século de história e a comunicação ensaia ainda a sua legitimidade depois de sua ligação à psicologia social, à sociologia ou ainda à linguística e à semiologia /semiótica. No entanto considera que uma e outra das disciplinas têm muito a dar e a receber.

Em primeiro lugar o método. A abordagem minuciosa decorrentes das práticas de terreno, baseadas na observação participante e na imersão prolongada num determinado ambiente parece adequado às ciências da comunicação, em que os objetos, cada vez mais diversificados se prestam a investigações convencionais baseadas em inquéritos e análise de conteúdo. No plano teórico a antropologia, ao longo dos anos, elaborou conceitos que parecem muito funcionais, enquanto as ciências da comunicação não têm ainda à sua disposição um conjunto importante de noções. Winkin dá exemplo de quatro noções que pode transitar de forma eficaz da antropologia para a comunicação - a construção teórica da "performance", conceitos como as de "cultura", de "ritual" de "dádiva (dom e contra-don)". Quanto a problemáticas comuns aos dois universos disciplinares podem ser abordados conjugando esforços interdisciplinares Winkin refere que a comunicação poderia trazer muito à antropologia, sobretudo tornando-a mais disponível para as questões contemporâneas. A antropologia mantém ainda algum apego às temáticas tradicionais, a comunidades pequenas e isoladas. Quando se interessa pela antropologia “endótica”, do próximo, do regresso a casa sua reflexões são frequentemente consideradas pelos pares excêntricas ou marginais. Bruno Latour vai mais longa na dificuldade de os antropólogos se virarem para as sociedades complexas e para suas instituições contemporâneas:

“Centenas de etnólogos visitaram todas as tribos imagináveis, penetraram florestas profundas, repertoriaram os costumes mais exóticos, fotografaram e documentaram as relações familiares ou os cultos mais complexos. E, no entanto, a nossa indústria, a nossa técnica, a nossa ciência, a nossa administração permanecem bem pouco estudadas. Expulsos do campo em África, na América Latina ou na Ásia, os etnólogos só se sentem capazes de estudar, nas nossas sociedades, o que é

mais parecido com os campos que acabavam de deixar: as artes e tradições populares, a bruxaria, as representações simbólicas, os camponeses, os marginais de todos os tipos, os *guetos*. É com temor e escrúpulo que avançam nas nossas cidades. Chegando ao cerne delas, estudam a sociabilidade dos habitantes, mas não analisam as coisas feitas pelos urbanistas, pelos engenheiros do metro ou pela câmara municipal; quando penetram de salto alto numa fábrica, estudam os operários, que ainda se parecem um pouco com os pobres exóticos e mudos que os etnólogos têm o hábito de sufocar sob seus comentários, mas não os engenheiros e os patrões. Têm um pouco mais de coragem quando se trata da medicina, reputada como uma ciência "mole". Mesmo neste caso, contudo, eles estudam de preferência a etno-medicina ou as medicinas paralelas. Os médicos propriamente ditos, as medicinas centrais não são objeto de qualquer estudo metuculoso. Nem falemos da biologia, da física, das matemáticas. Ciência da periferia, a antropologia não sabe voltar-se para o centro." (Latour, Woolgar, 1980, p.18)

Winkin aponta também como temáticas possíveis em que a comunicação poderia aliar-se à antropologia para restabelecer ou reforçar áreas como *Comunicação Intercultural* (atualmente nas mãos da Psicologia Cultural e Educação), *Comunicação para o Desenvolvimento* (nas mãos de "especialistas" que têm respostas, mas nenhuma pergunta/questionamento).

Parece, no entanto, consensual que são as tecnologias da informação e comunicação e o seu desenvolvimento que mais aproximam as duas tradições disciplinares. Augé refere que “quando o antropólogo lança um olhar sobre o mundo contemporâneo constata que, de forma mais ou menos acentuada, as "cosmotechnologies" (comotecnologias) substituíram cosmologias tradicionais: eles definem, ou pelo menos pretendem definir, os sentidos sobre as relações entre os indivíduos e a análise deste fenómeno é tanto da antropologia (como eles dizem envolveu a análise dos sistemas simbólicos) quanto da ciência da comunicação”. Michel Fischer ao definir cultura como “(1) aquele todo relacional (c.1848), (2) complexo (anos 1870), (3) cujas partes não podem ser modificadas sem afetar as outras partes (c.1914), (4) mediado por formas simbólicas potentes e poderosas (anos 1930), (5) cujas multiplicidades e cujo caráter performativamente negociado (anos 1960), (6) são transformados por posições alternativas, formas organizacionais e o alavancamento de sistemas simbólicos (anos 1980), (7) assim como pelas novas e emergentes tecnociências, meios de comunicação e relações biotécnicas (2010: 19)” faz uma genealogia histórica das concepções de cultura reconhecendo a sua reformulação em diversos contextos. Na época atual (7) a reconfiguração do conceito abrange os avanços tecnocientíficos e as formas práticas de ciência, observando-as como empreendimentos de cientistas e instituições sociais reflexivas que permitem o surgimento de novas sociabilidades e decorrendo destas novas questões morais, culturais e filosóficas - como justiça social; direitos individuais; direitos humanos; ética multicultural, novas formas de subjetivação através das tecnologias médicas (genética, genoma, biomedicina); acesso à informação; novos espaços de esferas públicas; biotecnologia; etc. Poder-se-á perguntar como a antropologia e a comunicação podem lidar com estas novas dinâmicas sociais, culturais, políticas e institucionais no contexto cosmopolita e tecnológico da vida social?

Também Jacques Perriault, um dos primeiros investigadores franceses a estudarem as novas tecnologias de informação e comunicação, em particular o seu uso e apropriação - *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer* (2008) destaca a

importância da globalização e do desenvolvimento da Internet na diversidade de concepções de mundo, a identificação de uma pluralidade de modelos de conhecimento que coexistem no planeta e a sua natureza processual. Refere ainda que a comunicação horizontal, que a Internet promove, chama a atenção para o papel crescente da reciprocidade na construção do conhecimento. Isso é, algo em que a troca entre antropologia e comunicação parecem particularmente interessantes deste o *Ensaio sobre a dádiva* de Marcel Mauss (dom e contra-don) até ao presente (MAUSS⁴ - Mouvement anti-utilitariste en sciences sociales) concebido como relação de propriedade e de autoria. A reciprocidade implica responsabilidade e confiança e mantém relações ainda pouco conhecidas com vínculo social. Depois de uma construção mútua de conhecimentos, os parceiros são diferentes, o que se sugere, por exemplo, o termo trabalho "colaborativa" em redes digitais de distinguir de "cooperativo". O estudo de modelos culturais de conhecimento e sua mudança pela prática das redes digitais constitui um programa de pesquisa no qual poderiam trabalhar juntos antropólogos de conhecimento e investigadores em informação e comunicação. Os antropólogos sabem como uma sociedade produz e organiza a sua cultura e conhecimento. Pioneiros como Walter Conklin, Claude Levi-Strauss, Jack Goody abriram a porta. Refere Perriault que atualmente se constituem grupos de interesse sobre este assunto em que encontramos investigadores europeus de várias disciplinas, como Antoine Danchin, Gaston Pineau, Baudouin Jurdant Alain Le Pichon, Jean-Marc Lévy-Leblond, Umberto Eco, Dominique Temple e pesquisadores chineses e Africano. O interesse mundial no desenvolvimento de software livre seria um campo privilegiado para observar a diversidade de modelos de conhecimento e o papel da reciprocidade e dos laços sociais no seu desenvolvimento.

Não esqueçamos, porém, que quer as *cosmotecnologias* referidas por Marc Augé, quer as reconfigurações da Cultura na era tecnológica ou a globalização e do desenvolvimento da Internet reduzem a possibilidade do Outro exótico, estranho, estrangeiro, diferentes e criam, cada vez mais linhas de continuidade identitária social e cultural. Quem é o Outro na sociedade atual? Em 2012 no workshop realizado na ECA-USP um dos índios abordados por um grupo de trabalho afirmava “não mais lutamos com arcos e flechas mas com o conhecimento”. Não será isso que todos os humanos realizam na sua vida e luta quotidiana pela melhoria das condições de vida – na relação com a sociedade e a natureza? Não se apropriam das mesmas tecnologias (telefones, celulares, voips, internet) para comunicarem uns com os outros dentro da mesma comunidade, com os exteriores à sua comunidade (quais são hoje os limites dessas comunidades?) e com as instituições? Os rituais e as terapias tradicionais dos ameríndios (*ayahuasca*, vacina do sapo, etc.) não estão cada vez mais generalizadas no mundo ocidental?

O que falta então para que se gerem aproximações férteis entre as duas disciplinas?

⁴ A *Revista du MAUSS* (Mouvement anti-utilitariste en sciences sociales) é uma revista interdisciplinar fundada em 1981 entre outros por Alain Caillé. Aborda temas em economia, antropologia, sociologia, filosofia política. O título da Revista é um acrónimo em homenagem ao antropólogo Marcel Mauss autor de *a Dádiva* (1952).

Winkin refere a necessidade de “passadores” (*passseures*), isto é, pesquisadores reconhecidos por seus pares em qualquer universo, que ousem propor trocas e hibridizações. Claude Levi-Strauss poderia ter desempenhado esse papel em França ao afirmar a comunicação como “um conceito unificador no qual podemos consolidar numa única disciplina pesquisas consideradas muito diferente” outros autores, como os acima referidos - Clifford Geertz, Edmund Leach e Jack Goody o tentaram. Poderíamos ainda referir a criação de programas ousados que mobilizem investigadores jovens para estes novos desafios de desenvolvimento conjunto de práticas de terreno em que as trocas e hibridizações possam ser formas consistentes de desenvolvimento sustentado de programas de investigação e formação institucionalmente reconhecidos. Sabemos quão importante é o trabalho nas margens. Reconhecemos, no entanto, que não é esse o caminho. O sucesso de um projeto sustentado de aproximações férteis entre a antropologia e a comunicação, entre a antropologia visual e a comunicação serão resultante por um lado do número de práticas bem-sucedidas, do apoio de investigadores e autores de referência, do apoio institucional a jovens investigadores que ousem percorrer novos caminhos. Estas foram intenções deste seminário ao logo desta década com múltiplos objetivos cumpridos mas ainda com um longo percurso pela frente. A contínua reconfiguração do Seminário não pode deixar que prossigamos esse objetivo. Para além das capelas específicas em que cada investigador ou grupo de investigação constrói seus percursos, suas crenças, suas vinculações institucionais e filiações científicas é necessário que, na praça / na ágora se troquem informação, se construam novos desafios se iniciem os que se acham disponíveis para esses desafios.

Antropologia e comunicação. Como se articulam pontos de vista teóricos, problemáticas e metodologias?

Mas a questão que me é colocada pressupõe a relação entre antropologia e comunicação mas pede sobretudo o que *antropologia visual têm a dizer à comunicação*? Esta questão abre dois campos de reflexão ou de referência. Um que se situa no âmbito da reflexão sobre o cinema ou de forma mais específica sobre o cinema etnográfico (Jean Rouch, Marc-Henri Piault e os antropólogos franceses) e outro que pretende aprofundar uma maior relação com a antropologia académica (Jay Ruby, Faye Ginsburg). Para Ginsburg, a vitalidade da antropologia visual não dependerá tanto de sua institucionalização, mas das múltiplas “relações estabelecidas entre o mundo disciplinar da antropologia e o universo mais arrojado da prática de filmes e vídeos” (1999, p. 33). Esta divisão não é clara e muito menos localizada em academias específicas. Sobre o primeiro fizemos ao longo destes seminários algumas reflexões. Debruçar-me-ei agora sobre o segundo campo de reflexão, isto é, sobre os autores que se propõem estabelecer uma maior relação com a teoria antropológica e ou antropologia académica. Estou certo que a divisão ou partilha não é nítida. Procurei pois estabelecer pontes entre as duas linhas de reflexão no que se refere à relação entre a antropologia visual e a comunicação.

Atribui-se a Margaret Mead a expressão “antropologia visual” pelo que é considerada uma das pioneiras da disciplina quando em 1942 publica com Gregory Bateson *Balinese Character: A Photographic Analysis*. A denominação, porém, só viria

a aparecer no final da década de 1970. Margaret Mead precisava em 1979 objetivos da antropologia de urgência e a função das imagens nesse processo: "A antropologia, ao agrupar diversas disciplinas [...] aceitou implícita e explicitamente a responsabilidade de reunir e de preservar documentos sobre costumes que desaparecem e sobre povos, quer estejam no estado natural, sem escrita, isolados em qualquer selva tropical, num canto perdido de um cantão suíço, ou nas montanhas de um reino asiático" (1979, p. 123). Antes, em 1948, André Leroi-Gourhan escreveu um artigo intitulado "Le film ethnographique existe-t-il?". Nele, o etnólogo afirmava que o filme de pesquisa compreende dois tipos. O primeiro, classificou-o como "notas cinematográficas", rodadas no dia-a-dia sem planos pré-concebidos. O segundo, que chamou de "filme organizado", é produzido sem preocupações comerciais, mas suscetível de interessar o grande público.

Entre a múltiplas denominações da disciplina⁵, nos anos de 1970, nos EUA, Sol Worth e Jay Ruby, criaram uma outra denominação "antropologia da comunicação visual" que se propunha articular o estudo antropológico de todas as manifestações visuais e pictóricas da cultura - movimento corporal, dança, atuação, performance, ornamentação, uso do espaço, construção do entorno (ambiente), em todas as representações da imagem - pintura, fotografia, cine, televisão. A grande mudança na antropologia visual foi, para Ruby a passagem do filme etnográfico para a antropologia da comunicação visual. Jay Ruby partia para esta necessidade de operar a mudança da conceção tradicional de filme etnográfico, já abandonado por antropólogos de referência como Jean Rouch em quase toda a cinematografia mas sobretudo em *Chronique d'un été* (1960), embora continuasse a ser praticado por muitos outros antropólogos cineastas. Afirma Ruby que muitos cineastas etnográficos, e ele mesmo no início da sua atividade como antropólogo, documentaram "culturas em extinção", a antropologia de urgência referida por Margaret Mead, não tanto pelo respeito por essas culturas mas pelo facto de serem realidades que ao ir desaparecendo deveriam ser documentadas como raridades. Descobriu porém ao longo dos anos o fascínio pelos processos de mudança nas zonas rurais de todo o mundo. O seu interesse era entender como as pessoas se confrontam com as novas situações e constroem novas identidades. Como as tradições rurais enfrentam a avalanche da civilização ocidental, toda a panóplia de tecnologias, meios de comunicação, mercadorias as integram no seu quotidiano, desenvolvem sua capacidade de adaptação e controlo do meio que escolheram para viver. Seu interesse não era apenas o das inovações tecnológicas mas o saber como as pessoas se adaptam a elas e as utilizam na reconfiguração de suas formas de relação com ou outros e com o ambiente. Sua intenção não era tanto o de fazer "cinema etnográfico" mas documentar temas da vida quotidiana das pessoas. Esses documentos iam sendo "estruturados dramaticamente" de modo a poderem ser projetados como testemunhos da multiplicidade de culturas do mundo em que vivemos.

Afirma Ruby que não tinha intenção bem definida na sua investigação, apenas a vontade de documentar a condição humana e o prazer de entender outros seres humanos e, de ao fazê-lo, encontrar o seu próprio espelho, o seu "alter-ego" – "entender quem

⁵ Algumas outras denominações etnocinematografia (Adriaan Gerbrands), antropologia filmica (Claudine de France), antropologia audiovisual (Marc-Henri Piault), Cultura e Media (Faye Ginsburg).

sou através das minhas personagens ou encontrar minhas próprias ideias”. Considera por isso que o mais importante no cinema etnográfico seria entender os desejos e aspirações comuns a todos os humanos. Entender mais suas semelhanças que suas diferenças materiais que acabam por se tornar superficiais e pouco importantes. Este tipo de cinema poderia contribuir para reduzir as distâncias e o racismo através do conhecimento mais profundo de outros povos o que não parece ser o objetivo de muito cinema etnográfico e de muita antropologia que, ao focar o exótico e o estranho reforçam a diferença entre o “nós” e os “outros” (“eles”) acrescentando por vezes a animosidade, o racismo, o etnocentrismo ou mesmo a justificação da opressão ou da discriminação, do etnocídio o do culturicídio.

Desta forma de entender o filme etnográfico divisam-se passagens para formas partilhadas ou “colaborativas” de trabalho no cinema etnográfico ou numa “antropologia da comunicação visual”. Afirmamos acima que as *cosmotecnologias* (Marc Augé), quer as reconfigurações da Cultura na era tecnológica (Michael Fisher) ou a globalização e do desenvolvimento da Internet (Jacques Perriault) reduzem a possibilidade do Outro exótico, estranho, estrangeiro, diferentes e criam, cada vez mais linhas de continuidade identitária social e cultural. O conhecimento parece ser a arma de luta pela sobrevivência de todos os humanos que hoje se apropriam das mesmas tecnologias (telefones, celulares, voips, internet) para comunicarem uns com os outros dentro da mesma comunidade, com os exteriores à sua comunidade (quais são hoje os limites dessas comunidades?) e com as instituições. Que os saberes ancestrais de muitas comunidades ameríndias são adotadas por grupos das sociedades ocidentais. A realização de filmes sobre as culturas locais não são mais privilégio de olhares exteriores mas produções locais. O que a antropologia tem a dizer sobre estas produções locais?

Em primeiro lugar estudá-las. Marcia Langton salienta a “necessidade de desenvolver um corpo de conhecimentos de perspectiva crítica ligada à estética e à política, sobre a representação do povo aborígine e a relação com a arte, o cinema, a televisão e outros media” (citado por Ginsburg, 1994, p.259). Criar uma forma discursiva para os «*media* locais⁶» que respeite e compreenda os seus próprios termos, dê importância aos processos de produção e receção, focalize mais as mediações culturais que ocorrem através dessas produções que as qualidades formais e estéticas dos produtos.

A utilização dos *media* pelos “grupos locais” parece debater-se entre duas polaridades: a preservação, a qualquer custo, da “cultura tradicional”, da pureza original como algo bom e autêntico, limitando o contacto com a alta tecnologia, ou contrapondo a esta a lógica dos «*media* locais»; e a sua divulgação através dos meios tecnológicos, recriando o sentido local de comunidade no contexto da aldeia global. Estes dois

⁶ Utilizámos indistintamente «*media* locais», «*media* indígenas», «*media* aborígenes», as duas últimas denominações porque queremos respeitar os termos utilizados por Ginsburg e a referência específica, à experiência com os aborígenes da Austrália. A denominação «*media* locais» parece de todas a mais ambígua mas que simultaneamente nos coloca fora de uma representação que os conceitos de «indígena» e «aborígine» remetem, mais para o exótico, o longínquo, o «primitivo» que para o autóctone.

modelos apresentam uma cultura reificada e revelam sociedades paralisadas.

Para a antropóloga americana Faye Ginsburg, conhecedora da experiência dos «*media* aborígenes»,

“Novas possibilidades discursivas podem ser encontradas em modelos que emergem dos estudos antropológicos e culturais (...) baseados na metáfora da hibridez (...) ou na figura central dos estudos culturais britânicos, que a identidade é uma produção que nunca está completa, está sempre em processo, é sempre construída dentro e não fora da representação.” (1995, p.260)

Estas possibilidades baseiam-se, no caso da experiência referida, em alguns questionamentos fundamentais: a definição das funções e objetivos desta atividade cultural, como gênero emergente, o controle das condições de produção e divulgação, o questionamento crítico das representações, os efeitos (a eficácia) desta prática social e cultural.

Em primeiro lugar, tornou-se necessário redefinir o que se entenderia pelo conceito de *mediar* e de *mediação* no contexto da prática social concreta em presença, definindo assim funções e objetivos. Na experiência que venho acompanhando⁷ dos «*media* indígenas», apresentada por Ginsburg, a autora identifica como objetivos e funções da *mediação*: “comunicar algo acerca desta identidade social ou coletiva a que chamamos “cultura”, de modo a *mediar* – atuar entre partes para produzir uma compreensão, um compromisso, uma reconciliação – (esperamos) através de aberturas (intervalos – fronteiras culturais) de espaço, de tempo, de conhecimento e de preconceito. Os filmes mais diretamente associados a este gênero (idealmente) trabalham para criar uma compreensão entre dois grupos separados pelo espaço e pela prática social (...) O trabalho produzido pelo povo *indígena* acerca de si próprio está *também* preocupado com a mediação através das fronteiras, mas está direcionado para a mediação de ruturas de tempo e história. Trabalham para sanar ruturas entre gerações no conhecimento cultural, na memória histórica e na identidade causadas pela trágica mas familiar litania de agressões: a predação das terras, a violência política, as doenças introduzidas, a expansão dos interesses capitalistas e do turismo e o desenvolvimento acompanhado da perda das bases tradicionais de subsistência” (Ginsburg, 1995, p.265).

Em segundo lugar, nos «*media* indígenas», os autóctones mantêm o controle da economia e da criatividade local e da utilização dos produtos. A televisão é financiada por recursos locais. Permitiu a familiarização com processos básicos de produção televisiva contribuindo assim para o desenvolvimento de resistências à televisão global através de um duplo processo, o da recepção crítica de programas e o da criatividade de uma produção alternativa. Desenvolveu uma prática cultural nova e um processo social capaz de “educar o país para a história local, manter a nossa cultura, construir um futuro económico para nós pelo emprego na indústria audiovisual (...) não estamos a assimilar-nos a eles, estamos a tentar promover as nossas diferenças” (Directora da Special Broadcast Service – SBS – na Austrália).

⁷ Esta experiência e o artigo de Ginsburg desencadeou uma interessante polémica apresentada na revista *Corrent Anthropology* publicada no Volume 38, Nº 2, de Abril de 1997 sobre o título “Televisionist Anthropology – Representation, Aesthetics, Politics”.

Estas condições embora necessárias ao desenvolvimento do projeto não são suficientes. Tornou-se necessário, segundo Ginsburg, um corpo de teoria e conhecimento crítico sobre as representações e preocupações aborígenes. Os estudos aborígenes, resultado de um de um espaço de produção discursiva em antropologia e estudos culturais nos fins dos anos oitenta, transcenderam o essencialismo estático da disputa entre a conservação e preservação e a divulgação, desafiando com a cultura na política da “aldeia global”. Nestes trabalhos reconhece-se que “a identidade aborígene e a identidade étnica não devem ser equacionadas no domínio despolitizado do multiculturalismo: que a etnicidade é qualquer coisa reinventada e reinterpretada em cada geração; que a procura ou a luta por um sentido de identidade étnica é a (re)invenção e a descoberta de uma visão ética orientada para o futuro; que a busca de coerência está enraizada numa conexão com o passado, o sentido abstraído do passado — um importante critério de coerência —, é um trabalho (coisa que pode ser trabalhada, praticável) ético para o futuro; que este trabalho é um meio (instrumento) da invenção cultural que refrata e recombina elementos das sociedades dominante e minoritária” (Ginsburg, 1995, p.282).

Por último, a mediação da cultura, controlada localmente, parece ter um “potencial revitalizador”. As pessoas envolvidas nestas situações parecem ter adquirido, através deste processo cultural e social, uma consciência mais nítida de que não viverem nem no isolamento da sua própria cultura local, nem na invasão acrítica da cultura global, mas vivem no jogo de múltiplas experiências. A resistência,

“Não é vista simplesmente como uma tentativa para defender uma identidade cultural existente mas o forjar de uma nova que rejeita os modelos que lhes tentam impor. A rádio, a televisão e o vídeo tornaram-se *media* significativos nesta estratégia cultural (...) os jovens aborígenes que entram ou entrarão na produção não crescem num mundo primitivo, intocado pela cultura dominante, nem querem assimilar-se à cultura dominante. Jogam com os múltiplos conjuntos de experiências que fazem deles australianos aborígenes contemporâneos. Muitos querem envolver-se nas imagens e narrativas criativas acerca das suas vidas presentes que, não obstante, se ligam à sua história, e dirigi-las (direcioná-las) também para um futuro. Para esta geração, as imagens e histórias produzidas num modo aborígene sobre a vida aborígene na Austrália são cada vez mais visíveis no fluxo de imagens vistas por *todos* os públicos (...) os «*media* indígenas» são expressivos de transformações na consciência indígena enraizada em movimentos sociais para o fortalecimento (aquisição do poder) indígena, autonomia cultural e exigências em relação à terra. Muitos dirão que há um *continuum* de atividades em favor da autodeterminação aborígene face ao Estado que junta os direitos da terra aos direitos do ar (...) Pode ver-se neste trabalho um novo espaço de produção cultural onde as ruturas históricas e culturais específicas são dirigidas e *mediadas* e onde cada vez mais se justapõem as reflexões sobre “nós” e “eles”.” (Ginsburg, 1995, p.284)

Emerge neste contexto uma resposta à questão inicial - *o que a antropologia e a antropologia visual têm a dizer à comunicação?* A antropologia visual e a comunicação parecem ter em comum uma nova noção a acrescentar às anteriormente referidas – a noção de *mediação cultural* definida como ação de construir interfaces entre universos estranhos um ao outro.

Jean Davalon refere duas definições de comunicação e sua insuficiente complementaridade remetendo para modelo de mediação apreço como terceiro elemento que torna possível a troca social. Quer o modelo de transmissão informação entre o polo

emissor e recetor, quer o modelo interação entre sujeitos sociais ou mesmo a sobreposição destes dois modelos de comunicação não permitem apreender conjuntamente o técnico e o social. Assim a mediação com terceira definição da comunicação faz aparecer a articulação dos elementos da comunicação (a informação, os sujeitos sociais, a relação, etc.) num dispositivo singular – o texto, o *media*, a cultura. É este o caminho que estamos a seguir nos programa de Media de Mediações Culturais como forma de integração da antropologia, da antropologia visual e dos media visuais, audiovisuais e digitais.

Os *media* constituem para o grupo – Laboratório de Antropologia Visual, meios (media) e fins (produções culturais). Meios auxiliares de pesquisa, de disseminação de saberes e de formação com exigências específicas e desenvolvimentos de boas práticas (metodológicas, epistemológicas e tecnológicas) e produções culturais – (efeito reflexivo). Estas produções culturais constituem 1) processos de mediação artísticas - corpo – rituais, performance, dança e a voz, nas artes plásticas, nos museus e nas tecnologias digitais, do som e da imagem no âmbito dos quais se inscrevem os projetos de investigação individual; 2) interculturalidade (*Comunicação intercultural*) e mediação tecnológica (produção de filmes, pesquisa partilhada, bases de dados – Imagens e sonoridades das migrações e da interculturalidade afro-atlântica, a pesquisa migrantes portugueses nas redes sociais (empreendedorismo migrante) e Educação, ciência e cultura nas redes sociais publicações e utilização das redes sociais no desenvolvimento do grupo e a formação (ensino a distância); 3) embora a migrações e as relações interculturais constituam o objeto central do Centro de Investigação que atualmente acolhe o grupo de antropologia Visual / media e mediações culturais, entendemos que as questões da cultura e desenvolvimento local (*Cultura para o desenvolvimento*) numa sociedade aberta e global remete para um conjunto de problemáticas relacionadas com o território (entendido nas diversas dimensão do conceito – natural, económica, político-jurídica e simbólico-cultural e numa perspetiva integradora e relacional de inserção nas relações socio-históricas), com a sociedade de risco (desemprego e pobreza) e a mediação turística integradora das dimensões acima referidas e integradora das múltiplas dimensões do conceito de território.

Referências

- Appadurai, A. (1999). La Globalización y la Imaginación en la Investigación. <http://www.unesco.org/issj/rics160/appaduraispa.html>. Acesso em agosto de 2013.
- Ardèvol, E. & Nora, M. (2004). Representación Y cultura audiovisual en la Sociedad contemporánea. Barcelona: Editorial UOC.
- Augé, M. (1997). Le nouvel espace-temps de l'anthropologie in Dire les Autres. Lausanne: Editions Payot, 9-12.
- Barbero, J. M. (1987). De los medios a las mediaciones. Barcelona: Gilli
- Baré, J-F. (1995). Les Applications de l'Anthropologie. Paris: Karthala.
- Barkai, J. (2008). What's a cross-cultural mediator to do? A low-context solution for a high-context problem. <http://cardozoicr.com/vol10no1/43-90.pdf>. Acesso em agosto de 2013.
- Bazin, L. (2008). Anthropologie des usages sociaux et culturels du corps. Le Journal des anthropologues, 2008, p.112-113.
- Belting, H. (2001). Pour une anthropologie des images. Paris: Galimard.
- Benjamin, W. (1939). L'Euvre d'art à l'époque de la reproductibilité technique. Euvres III, tr. de

- l'allemand, Gallimard, folio essais.
- Bergold, J & Thomas, S. (2012). Participatory Research Methods. FQS, Vol 13, No 1.
- Bonnemaison, J., Cambrézy, L., & Quinty-Bourgeois, L. (1997). *Le Territoire, Lien ou Frontière? Identités, conflits ethniques, enjeux et recompositions territoriales*, Paris: Éditions de l'Orstom.
- Burns, P., Palmer, C., & Lester, J. A. (2010). *Tourism and Visual Culture I e II*, CABI.
- Caune, J. (2006). *Culture et communication. Convergences théoriques et lieux de médiation*. Grenoble: PUG.
- Davallon, J. (2000). *L'exposition à l'œuvre: stratégies de communication et médiation symbolique*. Paris: L'Harmattan.
- Dominguez, D. & Beaulieu, A. (2007). Virtual Ethnography. FQS Vol 8, No. 3.
- Faure, S. (2000). *Apprendre par corps. Socio-anthropologie des techniques de danse*. Paris, La Dispute.
- Fels, Lynn. & Marcuse, J. (2010). *An Essay for Exploring Arts for Social Change: Communities in Action* in Cox, Michael (2010) *Several Notes Toward a Re-definition of Documentary*. Simon Fraser University http://coastline.files.wordpress.com/2010/11/cox_documentary-essay-rev4.pdf, Acesso em abril de 2013.
- Fischer, M. (2011). *Futuros Antropológicos*, Rio de Janeiro: Zahar
- France, C. (1979.) *Pour une anthropologie visuelle*. Paris, Cahiers de L'Homme, 1979.
- Garcia, C. N. (2008). *Culturas Híbridas: estratégias para entrara e sair da modernidade*. ed. São Palo: Edusp,
- Garcia, C. N. (1997). *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. 3.^a ed. Rio de janeiro: UFRJ.
- Ginsburg, F. (1995). *Mediating Culture: indigenous media, ethnographic film, and the production of identity in Fields of Vision*, Essays in film studies, visual anthropology, and photography. Leslie Devereaux, Roger Hillman (eds), pp. 256-291. Berkeley, Califórnia: University of California Press.
- Ginsburg, F. (1995). *Rethinking the Digital Age*. www.media-anthropology.net/ginsburg_eseminar.pdf. Consultado em agosto de 2013.
- Ginsburg, F. (2006). *Rethinking Documentary in the Digital Age*. Cinema Journal, Vol. 46, p.128-133.
- Ginsburg, F. (1999). *Não necessariamente o filme etnográfico: traçando um futuro para a antropologia visual in Imagens em Foco, Novas Perspectivas em Antropologia*, p.31-54.
- Heusch, L. (1962). *Cinéma et sciences sociales: panorama du film ethnographique et sociologique*. Paris: Unesco.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Kadojeba, P. (2012). *A Grande Tradição Bororo* <<<https://www.youtube.com/watch?v=8dogOs0Ihs0>>> Acesso em agosto de 2013.
- Knoblauch, H. & Baer, A. (2008). *Visual Methods*. FQS. Vol 9, No 3.
- Lafortune, J-M. (2012). *La médiation culturelle : Le sens des mots et l'essence des pratiques*. Quebec: Presses Université du Quebec.
- Leroi-Gourhan, A. (1979). *Le film ethnographique existe-t-il?* In: "Pour une anthropologie visuelle. Paris: Cahiers de L'Homme.
- Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge.
- Perriault, J. (2008). *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*. Paris: Éd. L'Harmattan.
- Piault, M. (2000). *Anthropologie et cinema*. Paris: Nathan.
- Ribeiro, J. (2007). *Métodos e técnicas de investigação em Antropologia*. Lisboa: UAb
- Ribeiro, J. & Bairon, S. (2007). *Antropologia Visual e Hipermedia*. Ed. Afrontamento.
- Rouch, J. (1979). *La Caméra et les Hommes*» in Cahiers de l'Homme, pour une anthropologie visuelle. p.53-71.
- Rouc, J. (1994). *Du Cinéma Ethnographique à la 'Caméra de Contact'* in Alexis Martinet (coord) *Le Cinéma et la Science*, 182-195. Paris: CNRS Éditios.
- Rouch, J. & Morin, E. (1960). *Chronique d'un Été*. Argos Films.
- Ruby, J. (2005). *The last 20 years of visual anthropology – a critical review*. Visual Studies, 1472-5878, Volume 20, Issue 2, Pages 159 – 170.
- Ruby, Jay (2007) "Los últimos 20 años de Antropología visual – una revisión crítica", <http://www.antropologiavisual.cl/ruby.htm>, Consultado em agosto de 2013.

- Shohat, E. e Stam, R. (2002) *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación*, Barcelona: Paidós
- Stoller, Paul (2009) “Reconfigurar la Cultura” *Antipod. Rev. Antropol. Arqueol.* [online]. 2009, n.8, pp. 12-31.
- Urry, John (1996) *O Olhar turista, Lazer e viagens na Sociedade contemporânea*, S. Paulo: Studio Nobel.
- Winkin, Yves (1996) *Anthropologie de la communication : de la théorie au terrain*, Bruxelles: Éditions De Boeck Université.
- Latour, Bruno, Woolgar, Steve (1980) *A vida de Laboratório: a produção dos fatos científicos*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.

¿Qué he aprendido de la antropología en estos años?

Pedro Hellín⁸

Resumo: La antropología y la comunicación son dos formas de mirar que pertenecen a las Ciencias Sociales, son disciplinas hermanas y como tal se relacionan, con sus encuentros y desencuentros, sus afinidades y desavenencias. En esta comunicación me propongo repasar, como creo que es pertinente, mi experiencia como "extraño" en la antropología a partir de la fundación del seminario Imágenes de la Cultura / Cultura de las Imágenes; de como fué mi aproximación a partir de mis ideas previas, de como esas ideas cambiaron, y de como la antropología se ha convertido en una pieza metodológica fundamental en el desarrollo de mi trabajo en comunicación; hasta el punto de modificar mis planteamientos de investigación. Mi experiencia de integración multidisciplinar, a partir de ICCI y de mi relación académica con José Ribeiro puede ser un punto de partida para comenzar nuestro debate sobre el balance de este seminario, de sus logros y su futuro.

Palavras-chave: Antropología; Comunicación; Publicidad; Imágenes de la Cultura.

Introdução

La antropología y la comunicación son dos formas de mirar nuestro mundo que pertenecen a las Ciencias Sociales, son disciplinas hermanas y como tal se relacionan, con sus encuentros y desencuentros, sus afinidades y desavenencias. La antropología con su tradición, la comunicación con su vocación integradora.

En este texto me propongo repasar, mi experiencia como "extraño" en la antropología antes y después de la fundación del seminario Imágenes de la Cultura / Cultura de las Imágenes; de como fue mi aproximación a partir de mis ideas previas, de como esas ideas cambiaron, y de como la antropología se ha convertido en una pieza metodológica fundamental en el desarrollo de mi trabajo en comunicación; hasta el punto de modificar mis planteamientos de investigación.

Mi experiencia de integración multidisciplinar, a partir de Imágenes de la Cultura / Cultura de las Imágenes y de mi relación académica con José Ribeiro y Sergio Bairon, puede ser un punto de partida para comenzar nuestro debate sobre el balance de este seminario, de lo conseguido hasta aquí y de su futuro en un momento fundamental para nuestra Red.

Este planteamiento ha hecho que escribir este texto me haya costado un gran esfuerzo, contar en un tono académico, que huya de lo emotivo, mi aprendizaje en la Red es muy difícil, porque la historia de Imágenes de la Cultura / Cultura de las Imágenes está muy ligada a mi propia formación como investigador; y también a una historia de amistades, sólidas y muy gratificantes, que se ha construido seminario a seminario.

⁸ Universidad de Murcia, España.

Mis posiciones iniciales

Antes de nuestro primer encuentro, mi posición metodológica, en los primeros años de nuestro nuevo siglo, era una mezcla entre los Estudios Culturales (de inspiración sociológica y marxista) y la Semiótica Social, propuesta por Eliseo Verón y continuada por otros.

Según la semiótica, comunicamos a través de signos para representar significativamente ideas y procesos a otros interlocutores. Estos sistemas de significación no escapan a lo que Gérard Imbert denomina “el moderno régimen escópico” (2004, p.71) en el que se ha impuesto sobre todo lo representado la lógica del espectáculo. Este hecho nos obliga a dotarnos de las herramientas apropiadas para leer de forma eficaz los mensajes que han ocupado tanto el espacio público como el privado y que tratan de reconducir nuestras conductas hacia direcciones diversas. Los instrumentos a los que nos referimos son el aprendizaje social adquirido por el simple hecho de habitar en una sociedad mediática y la competencia comunicativa o alfabetización global a la que deben tender todas las instituciones formativas.

En este contexto, la semiótica se presenta como la disciplina más adecuada para explicar los significados potenciales que emergen de las relaciones de un producto mediático con sus productores y consumidores, ya que contribuye a desvelar las estrategias y los sentidos que se esconden bajo los mensajes. Y dentro de las diferentes escuelas que componen esta disciplina, la teoría en la que nosotros confiamos es aquella que tiene en cuenta los discursos producidos en el interior de una formación social, y en esos paquetes textuales debe ser capaz de describir las huellas de las condiciones productivas que dan cuenta de su generación o de sus efectos: la sociosemiótica propuesta por Eliseo Verón.

Estamos de acuerdo con este autor cuando afirma que “sólo en el nivel de la discursividad el sentido manifiesta sus determinaciones sociales y los fenómenos sociales desvelan su dimensión significativa. Es por ello que la sociosemiótica sólo puede ser una teoría de la producción de los discursos sociales” (Verón, 1987, p.126).

Verón define su teoría como el “conjunto de hipótesis sobre los modos de funcionamiento de la semiosis social”, es decir, de la “dimensión significativa de los fenómenos sociales, en tanto procesos de producción de sentido” (1987, p.125). De aquí que toda producción de sentido tiene una manifestación material, el discurso o conjunto discursivo, donde es posible observar elementos extra-textuales o huellas de sus condiciones productivas, ya sean las de su generación o las que dan cuenta de sus efectos.

Una teoría de la producción social de los discursos no puede reducirse a un estudio del texto inmanente, sino que hay que articularla dentro de los factores de producción, circulación y consumo, que forman parte de cualquier sistema productivo. Así,

“Las condiciones productivas de los discursos sociales tienen que ver, ya sea con las determinaciones que dan cuenta de las restricciones de generación de un discurso o de un tipo de discursos (condiciones de producción), ya sea con las condiciones que definen las restricciones de

su recepción (condiciones de reconocimiento). Generados bajo condiciones determinadas, que producen sus efectos bajo condiciones también determinadas, es entre estos dos conjuntos de condiciones que circulan los discursos sociales” (Verón, 1987, p.127)

De forma complementaria a estas ideas, desde los Estudios Culturales también se apuesta por esa lectura que abarque más que el fenómeno en sí mismo, centrándose, sobre todo, en las investigaciones sobre la recepción. Así, uno de sus representantes, David Morley (1996), entiende que la interacción entre el estudio semiótico del texto y el sociológico (orígenes culturales del receptor) define los parámetros de sentido de un texto. En relación con esto, Lipovetsky y Serroy (2009, p.27), en *La pantalla global*, advierten de la necesidad de adoptar un enfoque global de un discurso concreto, como es el cine, sin limitarlo a un sistema autónomo de signos. Así, explican que “contra la reducción semiológica o estética, nos proponemos salir del circuito cerrado de la gramática del cine, volviendo a vincularlo con lo que lo engloba. Pensar el hipercine no es buscar las estructuras universales del lenguaje cinematográfico ni hacer una clasificación de las imágenes, sino poner de relieve lo que dice el cine sobre el mundo social humano, cómo lo reorganiza, pero también cómo influye en la percepción de las personas y reconfigura sus expectativas”

Finalmente, no podemos obviar nuestra deuda científica con Miquel Rodrigo Alsina cuyo modelo sociosemiótico de la comunicación nos ha servido también de guía. Este profesor ha logrado adaptar el punto de vista semiótico al estudio de los medios de comunicación y considera que el principio racional que sustenta su modelo “es la concepción de la construcción social de la realidad como un proceso de producción, de circulación, y de consumo discursivo” (1995, p.150).

El expuesto aquí es un camino plausible para descifrar las imágenes que se construyen en la semiosis social y que van constituyendo nuestra realidad, en ese proceso dialéctico del trabajo teórico y empírico en que se basa toda investigación cualitativa. Según la profundidad de la reconstrucción de las condiciones de producción y reconocimiento que se hagan del objeto empírico, se obtendrá un análisis más o menos completo, más o menos parcial, en función de aquellos aspectos que se destaquen o sean desplazados. En cualquier caso, lo que sí se pondrá de manifiesto es la existencia de una red intertextual fruto de la dimensión ideológica del discurso, es decir de su ubicación en un espacio histórico, social y cultural concreto.

El primer planteamiento

En este punto, utilizando ideas de los años 90, teníamos superado el planteamiento de la investigación disciplinar y centrada en los medios o soportes de comunicación. Así, Bruhn Jensen explicaba que los Mass Media “se pueden utilizar como recursos autoritativos que hacen circular significados que legitiman formas de conducta singulares y también como recursos distributivos que producen valor económico como otros medios de producción” (1997, p.70). También McQuail definía los medios de comunicación social como “instituciones que producen, reproducen, y distribuyen un conocimiento que nos permite dar un sentido al mundo, modelar nuestras percepciones, y establecer los marcos sociocognitivos que nos permitan comprender la realidad”

(1983). Y Neil Postman, explicaba que es la tecnología la que nos orienta a la hora de construir nuestras visiones del mundo, se ha producido una “sumisión de todas las formas de vida cultural a la soberanía de la técnica y la tecnología” (1994, p.74).

La necesidad de planteamientos de investigación centrados en el contexto mediático y la utilización de metodologías de investigación complejas, se puede explicar a partir de una frase de Martín Barbero (en su conferencia sobre la investigación en las facultades de comunicación), que reforzó mis planteamientos sobre cómo debía orientarse la investigación en comunicación: “Aunque toda generalización empobrece y caricaturiza la experiencia creo posible afirmar que las viejas escuelas de periodismo estaban basadas en una concepción eminentemente pragmática, como la que hoy sostiene a las llamadas –escuelas técnicas- : predominio del aprendizaje de herramientas, de técnicas para hacer cosas”.

Es cierto que el inicio de los estudios en comunicación tiene que ver con la resolución de problemas técnicos, pero ante la necesidad de ubicar los objetos y los métodos, dentro de lo social, se perdió el objeto (la pérdida de especificidad del trabajo); surgió la crítica de la comunicación y se fortaleció un discurso vago e incoherente, con horror a los métodos empíricos, como consecuencia de la politización de las facultades con tendencia a abandonar las prácticas productivas. Clave de la desubicación del comunicador (separación de la práctica política de la profesional).

Si ubicamos la Comunicación dentro de las Ciencias Sociales, la situación no era mucho mejor, ya que la organización a partir de disciplinas impide una organización a partir de problemas de investigación, lo que genera una auténtica visión interdisciplinar. Algunos de esos intentos han quedado en amalgama y eclecticismo, con pocos resultados satisfactorios, desde mi punto de vista, porque los métodos de investigación no son el objeto de estudio, sino herramientas de trabajo para abordar problemas ligados a determinadas condiciones históricas, sociales y culturales.

La investigación en comunicación es compleja y comprometida, el “purismo”, ya sea científico o político, puede hacernos caer en la irrelevancia, pues tenemos que defender nuestro rigor y coherencia interna o nuestras ideas políticas. Así hacemos una investigación que no nos involucra, una investigación generalista que no exige práctica. Igualmente, la tendencia a la “moda” teórica es otro peligro de la investigación: nuestra elección del método no debería depender de la moda, sino de la adecuación al proceso social que encontramos al plantear nuestra investigación.

En esas circunstancias surgió la idea del Seminario Imágenes de la Cultura / Cultura de las Imágenes, como un intercambio de postgrado que sirviera de espacio multicultural de encuentro entre grupos de investigación de ambos lados del Atlántico, y que desde su inicio planteó el estudio interdisciplinar de la Cultura Visual como la materia de interés común, y la internacionalización de las actividades docentes e investigadoras el objetivo a conseguir por todos.

Los primeros aportes de la Antropología

Llegaron a partir de la idea de multiculturalismo, explícita en el propósito fundador de nuestro seminario y que, en un principio, recogí de diversas teorías sobre la comunicación y la educación intercultural, donde el aparente relativismo del reconocimiento de la diversidad cultural encierra un fuerte etnocentrismo, que me hizo tomar posiciones críticas.

Aceptar que existen culturas deficitarias frente a otras no deficitarias, no supone reconocer la diferencia de las culturas, sino su desigualdad. Si pensamos en quién establece cuáles son las deficiencias de una cultura frente a otra, sabremos que no se trata de una práctica de igualdad, porque el hecho de que determinados grupos no hayan desarrollado una adaptación a los nuevos contextos en los que conviven, no da legitimidad para hablar de déficit de tal grupo o de tal cultura, sino simplemente de la no puesta en práctica, de momento, de estrategias adaptativas para esos contextos. Las culturas se diferencian también por su particular manera de adaptarse a distintos contextos, precisamente en esa diferencia, que no desigualdad, es sobre la que deben compararse y encontrarse unas y otras. Reconocer el déficit de una cultura minoritaria frente a otra presuntamente mayoritaria por dominante, equivale a no admitir la capacidad de cualquier cultura para generar nuevas estrategias adaptativas en nuevos contextos.

Cuando se afirma que en todos los contextos existe una cultura dominante frente a otras minoritarias estamos estableciendo con relativa claridad las fronteras entre las que una y otras se mueven y se enfrentan. Por supuesto, no podemos negar la existencia de relaciones de dominación pero entendemos que no son “culturas” en sí las que combaten por el espacio del poder en la sociedad, sino determinados “grupos” que, la mayoría de las veces, invocan en sus discursos una supuesta cultura que les respalde y de legitimidad a sus intenciones.

Las culturas en contacto interactúan y generan nuevas culturas. Así que, enseñar las diferencias entre las culturas se reduce a enseñar la historia de tales culturas. Si se conciben las culturas como algo exclusivamente vinculado a entornos geográficos, parece posible mostrar con facilidad las diferencias entre culturas desde esta posición. Pero resulta difícil aceptar que las culturas se vinculan a los espacios geográficos más que a los grupos humanos, ya que aceptar la influencia de los entornos ecológicos en la construcción de la cultura no es afirmar que la determinen por completo.

Se suele aceptar que toda cultura, por el hecho de serlo, establece distancias con respecto a las otras culturas, situando a estas en posiciones de inferioridad y/o connotación negativas. Todos los grupos practican, como forma de autoafirmación y autoidentificación, la definición de claras diferencias respecto al ‘otro’, por lo que resulta fácil observar que en un sistema de dominación del “nosotros” sobre el “otro” no todas las diferencias (las que señalamos “nosotros” y las que señala el “otro”) tienen el mismo peso ni todas son reconocidas. Suelen ser los grupos dominantes los que logran que todos entiendan que ellos son diferentes a los demás, y quienes consiguen expresar con mayor claridad y eficacia cuáles son las diferencias que les separan de los otros.

El concepto de cultura es algo difuso, inacabado y en constante movimiento, así que desde los conceptos de cultura que sustentan a ciertos modelos de educación intercultural, no cabe la posibilidad de dudar siquiera de que se pueda delimitar la cultura. Ante esta dificultad, la solución para algunos consiste en identificar cultura con grupo étnico. Afirmar que lo cultural de un grupo se reduce a su identidad no se puede negar, pero creemos que resulta empobrecedor, para el significado y la realidad de la cultura. La identidad representa muchas veces los puntos de encuentro entre los miembros del grupo (sin más), la versión y visión que mejor describe de manera homogeneizadora a tal grupo, pero esa identidad se forja, se mantiene y se transforma en un sinfín de enfrentamientos y tensiones, y se construye principalmente frente a algún otro. Los análisis de lo cultural demuestran que una parte de la cultura está constituida por los mecanismos de identificación de los individuos del grupo, pero esto es sólo una parte de la cultura.

Es la antropología social y cultural la que ha generado un concepto de cultura lo suficientemente rico como para fundamentar toda una propuesta sobre educación multicultural más igualitaria. En las ciencias sociales, en general, se acepta que la cultura es explicable mediante una generalización descriptiva de una vasta organización homogénea. Construimos este conocimiento describiendo las observaciones realizadas, que son complementadas con lo que se nos dice sobre ellas. De forma que si lo que deseamos es que se produzca un conocimiento crítico sobre la cultura propia, este conocimiento debe generarse en el contraste constante con otras formas culturales, con otras culturas. El propio principio epistemológico en antropología relativo a “la distancia”, refleja con claridad esta necesidad de la comparación, siendo en la comparación donde mejor se puede construir el respeto y el reconocimiento de la realidad intercultural.

Sabemos que la socialización en las sociedades más tradicionales puede crear unas identidades socialmente definidas de antemano; por el contrario, en las sociedades complejas posmodernas, los procesos de socialización convierten en un laberinto las trayectorias individuales mediante las que pretendemos aprehender la realidad social y donde la ecuación “un grupo social igual a cultura” no funciona para nada (Pujadas, 1993, p.48). Estas trayectorias individuales enmarcadas en una sociedad determinada van perfilando la construcción de la identidad, fenómeno que surge de la dialéctica entre el individuo y la sociedad (Berger y Luckman, 1988).

Las identidades se construyen a través de un proceso de individualización por los propios actores para los que son fuentes de sentido (Giddens, 1995) y pese a que se pueden originar en las instituciones dominantes, sólo lo son si los actores sociales las interiorizan y sobre esto último construyen su sentido particular. Así, Castells (1998), diferencia los roles definidos por normas estructuradas de las instituciones y organizaciones de la sociedad y las identidades definidas como procesos de construcción del sentido atendiendo a un atributo o conjunto de atributos culturales. Podríamos interpretar que se están reforzando las propuestas tendentes a reconocer los procesos de identificación en situaciones de policulturalismo (Maffesoli, 1990) o momentos de identificación (Jenkins, 1996) que se dan en la sociedad-red, emergiendo pequeños grupos y redes de relaciones.

La dificultad de establecer diferencias o límites entre lo que se podría entender como identidad social e identidad individual es paradigmática. Jenkins, (1996) cree que debe rehabilitarse el concepto de identidad social en el campo sociológico: si la identidad es un requisito necesario para la vida social, ésta lo ha de ser, de manera reversible, para la identidad. La dialéctica interno-externo de la identificación es el proceso por medio del cual todas las identidades (individuales y colectivas) se constituyen.

Por otra parte, si la identidad social nunca es unilateral, necesita de la interacción. Aunque la construcción de la identidad sea un proceso, no implica necesariamente una secuencia, sino que hay dimensiones simultáneas según se vaya dando la práctica social, es lo que Jenkins denomina “momentos de identificación” y le permite asegurar que en este modelo prima la síntesis.

La persona empieza pensando en términos enteramente sociales y la misma individuación sólo puede conseguirse por socialización (Habermas, 1992). Teniendo en cuenta esta realidad comunicativa que está referenciada sobre una comunidad de comunicación, la identidad que se adquiere tiene dos aspectos complementarios como son el de universalización y el de particularización. Las personas, en este sentido, aprenden a actuar autónomamente en un marco de referencia universalista, y a hacer uso de su autonomía para desarrollarse en su propia subjetividad y particularidad.

Cuando se profundiza en la identidad, la cuestión de la cultura está presente, si bien no podemos confundir una con otra. Como indica Cuche (1996), mientras la cultura deriva en gran parte de procesos inconscientes, la identidad se basa en una norma de pertenencia, necesariamente consciente, fundada sobre oposiciones simbólicas. El mismo Lévi-Strauss (1981) reconoce que a veces estudiar sociedades diferentes se reduce al estudio de la identidad.

La identidad cultural, como señala Cuche (1996), aparece como una modalidad de categorización de la distinción “nosotros/ellos”, fundada sobre la diferencia cultural. Hay una relación estrecha entre cultura e identidad, por eso si se asimila la cultura a una cuestión natural, la identidad se puede entender como algo que marca de forma permanente y, así, la identidad cultural conduce necesariamente al grupo original de pertenencia del individuo. La identidad cultural aparece como una condición inamovible de cada individuo, como consustancial a una cultura particular, por eso busca establecer la lista de atributos culturales que sirven de base a la identidad colectiva, a su esencia. Son concepciones, “objetivistas” (Cuche, 1996, p.85-86), que definen la identidad a partir de un cierto número de criterios determinantes, considerados objetivos como el origen común (herencia, genealogía), la lengua, la religión, la psicología colectiva, el territorio. Esto es criticado por los partidarios de una concepción “subjetivista” de la identidad, considerando que la identidad cultural no puede ser reducida a la dimensión atributiva ni tomarse como un fenómeno estático. Para los “subjetivistas”, la identidad cultural es un sentimiento de pertenencia o una identificación a una colectividad más o menos imaginaria. No se puede adoptar una postura puramente “objetiva” o “subjetiva” para abordar la cuestión de la identidad, según Cuche, postura que nosotros compartimos.

Todos estos aportes conceptuales fueron incorporados a mi trabajo sobre cultura

corporativa e identidad de marca y resultaron de enorme importancia teórica; a la vez que propiciaron la creación de un grupo de trabajo dentro del seminario.

En cuanto a su integración con la comunicación, la respuesta vino desde las estructuras de la comunicación surgidas del intercambio entre individuos que, según Habermas (teoría del actuar comunicativo), constituyen subjetivamente el sentido del mundo y de la sociedad a partir de las opiniones de los participantes. El proceso constructivo de conocimientos, valores, fines y normas parte de la intencionalidad de quienes participan en la comunicación: allí la identidad de cada uno aparece contextualizada culturalmente al reconocer la pertenencia cultural de las identidades de los demás participantes. La identidad de la persona se constituye en la relación con el otro y en la explicación de pertenencia cultural de cada quien. Así como no hay sujeto sólo en singular, tampoco hay cultura en singular, dada la multiplicidad de perspectivas del mundo. Gracias al lenguaje propio de cada cultura nos abrimos y abrimos nuestra cultura a otras culturas. Este es el origen mismo de la multiculturalidad y de la pertenencia mediadora de la identidad personal en su cultura, para hacer posible la comprensión intersubjetiva. Identidad personal y multiculturalismo se nos dan simultáneamente en la comunicación.

La construcción de un discurso multidisciplinar

Vivimos en un ecosistema comunicacional, en palabras de José Ribeiro (2004), constituido por productos e interacciones dinámicas, estructuradas por flujos de información que se disputan el mercado de la comunicación siguiendo principios de utilidad y beneficios obtenidos por los mensajes. Estas frase me sirve para introducir la idea de la complementariedad de las ciencias sociales (sobre todo para el estudio de la *cultura*), empezando por recordar que Comte estableció como una de las máximas fundamentales de su método para estudiar al hombre, la subjetividad, que no puede ser individual, porque el sujeto que tratamos de conocer no es la conciencia individual sino el sujeto universal. Este principio se basa en la consideración de que en todos los fenómenos sociales se nota la actuación de las leyes lógicas del individuo y además la influencia de los individuos entre si, singularmente complicada en la especie humana por la influencia de las generaciones sobre los sucesores. De ahí que la ciencia social surge de la ciencia que se refiere a la vida del individuo, pero como las condiciones sociales modifican la acción de las leyes fisiológicas, la ciencia social debe poseer un haz de observaciones propias.

Sin embargo, Rescher dice lo siguiente en cuanto a las ciencias sociales –que separa escrupulosamente de las naturales-:

“El descubrimiento que representa la introducción de la novedad hace que no se puedan anticipar los detalles futuros mediante un pronóstico (el impacto en detalle de las nuevas tecnologías de la información no puede ser predicho por nosotros en mayor medida que lo fue el impacto de la imprenta en la época de Gutenberg). Por esta razón, la realización de una ciencia social viene a ser indefendible, en la medida en que se considera un requisito de una ciencia articular las leyes que describen la fenomenología en cuestión a través de una generalización segura que hace posible la predicción” (Rescher, 1999, p.101)

Por nuestra parte, entendemos que la interdisciplinariedad inherente, que las convierte en complementarias unas de otras, su hibridación con las ciencias naturales y el uso de las técnicas de estudio propias de esta, mas el hecho de que la ciencia social se dedica sobre todo al análisis de realidades presentes (y pasadas) mas que a la *predicción* de fenómenos, hace muy viable la existencia de unas ciencias sociales validas para el análisis social y los fenómenos culturales.

En cuanto a la definición de cultura desde la antropología, existe una cierta confusión debido a la profusión de propuestas. De forma general la cultura, para los antropólogos, son los códigos y las interpretaciones sobreentendidas, de mucha influencia, que los miembros de un grupo comparten y aprenden. Aún así, para algunos antropólogos, la cultura es el conjunto de valores, motivaciones, normas y aspectos ético-morales mayoritarios en un sistema social. Otros estiman que la cultura no sólo son los valores y las ideas, sino el conjunto de las instituciones que rigen la vida de las personas. Mientras unos antropólogos opinan que la cultura consiste solo en las formas de pensar y comportarse aprendidas, otros creen que la influencia genética es la más importante en la adquisición de rasgos culturales. Los hay que defienden que la cultura consiste en pensamientos o ideas, y los que además de pensamientos o ideas, aseguran que también son culturales las actividades anejas a los mismos. El propio Marvin Harris (2000, p.17) se decanta por definir cultura como “el modo socialmente aprendido de vida que se encuentra en las sociedades humanas y que abarca todos los aspectos de la vida social, incluidos el pensamiento y el comportamiento”. También Peacock (2005, p.26) cita, y acepta por generalista, la definición clásica de cultura, emitida por Edward Tylor, fundador de la antropología social, en 1871: ‘la cultura en su sentido etnográfico amplio, es ese complejo universo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, la ley, las costumbres, así como otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad’. Según esto, la cultura se adquiere por ser miembro de una sociedad; se aprende y es social, se comparte.

La crisis de las sociedades desarrolladas de occidente es provocada por la disociación entre la cultura y la sociedad. “La cultura, en su forma moderna, excita el odio a las convenciones y virtudes de la vida cotidiana, que ha sido racionalizada bajo las presiones de imperativos económicos y administrativos”. (Habermas, 1998, p.91) La cultura moderna llegó a modificar los valores de la vida cotidiana, de forma que el principio de autorrealización ilimitada, la demanda de auténtica autoexperiencia y el subjetivismo de una sensibilidad hiperestimulada son los dominantes.

Esta crisis se debe a un cambio en la evolución cultural. Es el resultado de sustituir unos hábitos y creencias de comportamiento por otros. Cada nueva revolución de la tecnología y el conocimiento ha supuesto la sustitución de unos códigos éticos. Los medios actuales no son un simple *medio de producción*, ni se agotan en una *nueva forma de comunicación*. “Constituyen, en último término, un nuevo mundo de relaciones humanas, una nueva forma de interacción como sólo los cambios tecnológicos estructurales han conseguido introducir” (Bilbeny, 1997, p.42). Verdú (2005, p.24) describe el cambio cultural (y el conflicto) que está ocurriendo en nuestra sociedad como cuando “en la organización de sistemas, la retícula sustituye a la pirámide, la construcción virtual al monumento y la intangibilidad de internet al lomo

del libro. La biblioteca, la estatua o la pintura son accesibles al sentido del tacto, pero el hipertexto, el videojuego, la imagen (la musical, la olfativa, la gestual) escapan de las manos. Nosotros, los adultos, no entendemos esta cultura y creemos que no emite; no logramos entrar y sentenciamos que no hay nadie; no llegamos a traducir y deducimos que balbucean, no vemos e ignoramos la virtud de la transparencia, la sabiduría y el placer de las superficies”.

Para los científicos sociales la transformación de las culturas actuales constituye la *globalización*. La cultura global es una fuerza cultural predominante, que incita a creer que el mundo es un lugar unificado, según Peacock (2005). Cualquiera que sea el significado de globalización, comporta dos elementos, las conexiones globales se están intensificando y la migración de los pueblos ha aumentado su ritmo y variedad. En la globalización, la tensión principal se da entre homogeneización y heterogeneización, evidente en sus *paisajes*, todos ellos mundos imaginarios): *etnopaisajes* (turistas, inmigrantes, refugiados, tienen una influencia sin precedentes en la política), *paisajes de los medios de comunicación* (la distribución de las capacidades electrónicas destinadas a producir y diseminar información), *ideopaisajes* (las ideologías políticas de los estados), *tecnopaisajes* (su configuración global y el hecho de la tecnología avanza a gran velocidad, atravesando límites hasta hace poco insospechados).

Estas ideas sobre cultura global son muy pertinentes para el estudio de la publicidad, que es el discurso mediático más globalizado. La *globalización* no es un efecto de la técnica. El capitalismo de ficción (y su cultura de consumo) favorece el efecto de tiempo instantáneo y la desaparición de los distintos espacios mediante la interposición de la tecnología. La cultura posmoderna, frente a la moderna (compleja y elitista), es inmediata y vulgar para favorecer su consumo masivo. La posmodernidad, como el capitalismo de ficción, tiende a la combinación y la mezcla.

La producción estética se ha integrado en la producción y comercialización de las mercancías en nuestra actual cultura. No toda la producción cultural es posmoderna, pero lo posmoderno constituye el marco de interacción. Según Verdú (2003, p.10), al capitalismo de consumo que se prolongó hasta la Caída del Muro de Berlín y se caracterizó por la trascendencia de los signos, la significación de los artículos envueltos en el habla de la publicidad, lo ha sustituido el *capitalismo de ficción*, que enfatiza la teatralidad de las personas. Lo característico de nuestro mundo es la tendencia a la homogeneización, pese a que (y quizás por eso) los movimientos nacionalistas, folcloristas y tribales están más en boga que nunca. Aún así, los muestrarios culturales disminuyen al mismo ritmo que el resto de la diversidad del planeta. Eso sí, ante la difusión de lo mismo (del producto estándar), los distribuidores no olvidan resaltar ciertas particularidades locales con el objetivo de introducirse mejor.

La era posmoderna se basa en supuestos sobre la naturaleza de la realidad que basan la estructura de las relaciones humanas sobre los principios de acceso. No hay realidad fija y cognoscible, sino realidades individuales que creamos a partir de nuestra experiencia en el mundo. El mundo no es objetivo, sino que está creado por el lenguaje y unido por metáforas y significados consensuados que van cambiando con el tiempo. El orden es restrictivo, la búsqueda del juego y el placer, deseables. Las ideologías, la

verdad absoluta y las leyes inalterables se cuestionan y pierden adeptos, en beneficio de la ambigüedad, la pluralidad y la tolerancia.

El pluralismo ha alcanzado su desarrollo en las sociedades industrializadas contemporáneas. “Aquí, los principales aspectos estructurales de este pluralismo han sido elevados a la categoría de ‘valor ilustrado’, que prevalece sobre los diversos sistemas de valores que coexisten y compiten entre sí”. (Berger; Luckmann, 1997, p.61) De forma que la tolerancia es considerada la principal virtud, puesto que es gracias a ella que los individuos y los diferentes grupos sociales pueden convivir.

“El rasgo común más importante del estilo de este planteamiento de posmodernidad sería la ruptura con el discurso de los grandes relatos”. (Prior, 2002, p.104) Con la implantación de la posmodernidad se impone el escepticismo, que permite una gran variedad de perspectivas de análisis. Al negar la existencia de un sujeto colectivo único, no puede defenderse la existencia de una historia universal, ni un principio de movimiento unificador. El paso de la gran narrativa a la posmodernidad, estaría dentro del péndulo de la modernidad, como metáfora dinámica que incorpora la constante negación y autointerrogación de todos los logros modernos.

Nuestra percepción del mundo ha cambiado, y por eso nuestra forma de representárnoslo tiene que cambiar definitivamente. Las tecnologías de la información están cambiando nuestro modo de vida en todos los sentidos. Y es tan absurda la actitud mesiánica como la apocalíptica, puesto que la información, con cualquiera de sus medios, no es ni necesariamente buena, ni intrínsecamente mala.

La construcción de un discurso multidisciplinar

Esta base teórica me ha resultado muy útil para la realización de proyectos de investigación, hasta el punto de que, a día de hoy, las aportaciones de la antropología están presentes en los dos ámbitos de mi actividad académica.

La antropología del consumo (a partir de las ideas de McCracken), área en la que desarrollo mi trabajo con los profesores Eneus Trindade y Clotilde Pérez, donde nos preguntamos por el papel de la comunicación en las actividades de consumo, utilizando una mirada interdisciplinar con apoyo de la antropología, y que nos permite obtener resultados sobre el consumo en la vida cotidiana y las tendencias de consumo. Ellos hablarán mañana sobre la articulación de vínculos de sentido entre marcas y consumidores.

Y la tecnocultura, donde trabajo con el profesor Fernando Contreras sobre la exposición continua de los individuos y las identidades colectivas en los nuevos canales de comunicación, que han provocado la creación de ficciones personales e identidades hiperconstruidas que adoptan la apropiación, técnica artística posmoderna, como método de creatividad e innovación social. Esta apropiación ha sido llevada a sus extremas consecuencias en los procesos de interacción social (ciudadana y comercial) sin un cuidado de sus consecuencias de riesgo. Actualmente, para demostrar esta tesis estamos trabajado sobre los factores de construcción de avatares, la folsonomía y la

creación de la identidad colectiva virtual mediante el estudio de casos y el análisis semiótico textual.

De la Comunicación a la Cultura Global Mediática

Para concluir, nuestra opinión. En estos momentos, vivimos un doble desplazamiento en la investigación en comunicación: del concepto de comunicación al concepto de cultura, y del de masas al de global.

Comunicación, en cuanto a transmisión de información, aparece como un término inocente, cuando en realidad, sabemos ya hace mucho tiempo, que los procesos de comunicación llevan implícitos el control, la censura, la desinformación y la desmovilización, entre otros (sucede lo mismo con el mito de la objetividad periodística). Por eso nuestra propuesta, y la de otros autores, es la de estudiar comunicación como una parte fundamental de la cultura, como creadora y difusora de la cultura popular (que hoy en día recibe muchos nombres diversos, dependiendo de la perspectiva de análisis).

Del mismo modo, lo masivo está superado por ese concepto de lo popular, pero también por el de lo mediático, que hoy es mucho más global, plural e inmediato de lo que sospechábamos hace muy poco tiempo.

Por eso, la antropología ha contribuido a crear mis ideas de que es necesario ubicar históricamente los procesos y los productos de la cultura masiva para conocer las matrices culturales de las que se nutre nuestra cultura global mediática. Y la de la necesidad de contextualizar los productos mediáticos con los demás productos de nuestra cultura global mediática. Teoría en la que actualmente estoy trabajando junto a la profesora Clotilde Pérez.

Espero continuar aprendiendo de este fructífero diálogo durante mucho tiempo.

Referências

- Berger, P. L. & Luckmann, T. (1988). La construcción social de la realidad. Buenos Aires, Amorrortu.
- Berger, P. L. & Luckmann, T. (1997). Modernidad, pluralismo y crisis de sentido. Barcelona, Paidós.
- Bilbeny, N. (1997). La revolución en la ética. Hábitos y creencias en la sociedad digital. Barcelona, Anagrama.
- Bruhn Jensen, K. (1997). La semiótica social de la comunicación de masas. Barcelona: Bosch Comunicación.
- Castells, M. (1998). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 2. El poder de la identidad. Madrid, Alianza
- Cuche, D. (1996). La notion de culture dans les sciences sociales. París, La Découverte
- Giddens, A. (1995). Modernidad e identidad del yo. Barcelona, Península
- Habermas, J. (1992). Teoría de la Acción Comunicativa, II. Crítica de la razón funcionalista. Madrid, Taurus
- Habermas, J. (1998). Modernidad versus posmodernidad. En: Picó, J. (comp.). Modernidad y posmodernidad. 1ª edición, 3ª reimpresión. Madrid, Alianza. pp. 87-102
- Harris, M. (2000). Teorías sobre la cultura en la era postmoderna. Barcelona, Crítica.
- Imbert, G. (2004). De lo espectacular a lo especular: apostillas a “La sociedad del espectáculo”.

- Cuadernos de información y comunicación, nº 9. Obtenido el 1-01-2010 en:
<http://revistas.ucm.es/inf/11357991/articulos/CIYC0404110069A.PDF>
- Jenkins, R. (1996). "Theorising social identity", en *Social Identity*. Londres, Routledge
- Lévi-Strauss, C. & Benoist, J.-M. (1981). "Conclusiones" in Lévi-Strauss, C. (dir.): *La identidad*. Barcelona, Petrel
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Maffesoli, M. (1990). *El tiempo de las tribus*. Barcelona, Icaria
- Mcquail, D. (1983). *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Barcelona: Paidós.
- Morley, D. (1996). *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Peacock, J. L. (2005). *La lente antropológica*. Madrid, Alianza Editorial.
- Postman, N. (1994). *Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Prior, A. (2002). *Axiología de la modernidad*. Madrid, Cátedra.
- Pujadas, J. J. (1993). *Etnicidad. Identidad cultural de los pueblos*. Madrid, Eudema
- Rescher, N. (1999). *Razón y valores en la Era científico-tecnológica*. Barcelona, Paidós.
- Ribeiro, José da Silva. (2004). *Antropologia Visual: da minúcia do Olhar ao olhar distanciado, Afrontamento*, Porto.
- Rodrigo Alsina, M. (1995). *Los modelos de la comunicación*. Madrid: Tecnos.
- Verdú, V. (2003). *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*. Barcelona, Anagrama.
- Verdú, V. (2005). *Yo y tú, objetos de lujo*. Barcelona, Debate.
- Verón, E. (1987). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa.

A formação interdisciplinar e não-disciplinar na produção de conhecimento: ou o que ainda temos a aprender. A habilitação do senso comum nas esferas heterárquicas da produção de conhecimento

Sérgio Bairon⁹

Resumo: This article proposes to expand the dialogue between what we call common sense and new cultural forms of knowledge production within the humanities and social sciences applied. We present theoretical and philosophical principles that call for the practice of creating new communication environments (cultural environment palinódico), within which coexists in equilibrium academic knowledge and community cultural knowledge. The result is that knowledge becomes a product of the action of a set of spaces heterarchy of contemporary communication, reducing the effects of institutional divisions as the main agents of validation of knowledge.

Palavras-chave: palinodic cultural environment; production of knowledge; common sense; cultural language; hypermedia; heterarchy spheres.

Introdução

As disciplinas do saber científico-educacional surgem na contraposição ao que podemos nomear de *sensus communis*. Senso comum cultural é como resolvemos nomear a tradição, sobretudo oral, das produções culturais populares. A questão central que propomos trata de um questionamento sobre a possibilidade de ampliação da presença do senso comum cultural em produtos produzidos no interior das pesquisas nas ciências sociais e nas humanas, desafiando a divisão estrutural das disciplinas e inaugurando uma nova forma de produzir conhecimento. O que significa, inevitavelmente, romper com alguns preceitos metodológico-científicos da do pensamento disciplinar, que delegam ao senso comum cultural somente o caráter de ser uma fonte documental.

Partimos do princípio que é no senso comum que está localizada a fonte de composição do imaginário cultural contemporâneo. Neste sentido, o imaginário deve ser compreendido como a expressão do pluralismo das imagens, no interior de composições heterárquicas e heterogêneas da comunicação sócio-cultural, que age em complementação ou divergência com seu entorno institucional (Durand, 1996, p. 215). É na relação entre o senso comum cultural e o imaginário, que estão localizadas as mais ricas associações entre sonhos, crenças, devaneios e narrativas ficcionais, assim como a ação discursiva de universos culturais transmitidos pela tradição oral e por conteúdos que sobrevivem imersos na contínua erosão e ressignificação dos sentidos coletivos e, por isso mesmo, ausentes das leituras das mais variadas disciplinas. A proposta é que a universidade reconheça esta ampliação contemporânea dos modos de produção do conhecimento e procure dialogar de maneira mais consequente com o senso comum

⁹ Sérgio Bairon est Livre-docente en Communication (Ecole de Communications et Arts de l'Université de São Paulo). Il est actuellement professeur dans cette même université où il coordonne le Centre de Recherches *CEDIPP* Centre pour la Communication Digital et de la recherche partagée.

cultural.

O objetivo é que no interior das instituições científicas passemos a contar com tradição presente no senso comum cultural como interlocutora da produção de conhecimento sobre fenômenos sócio-culturais, alcançando e reproduzindo uma prática já indicada por Durand, ao afirmar que o cogito está no interior do ser e não o inverso. No entanto, o desafio está no fato de encontrarmos um ambiente propício para que estes conhecimentos possam conviver, uma espécie de hipercenografia (Piault) que aja como entorno para o diálogo destas diversidades tradicionais que encontramos tanto nos modos formalização do conhecimento presentes no mundo acadêmico, quanto na organicidade do senso comum cultural. Não trata-se de defender uma harmonia entre diversidades discursivas, mas de propor ambientes de conversação que ofereçam um equilíbrio topológico entre intelecto e mundo sensível e que, concomitantemente, no interior das universidades seja um interlocutor de proposições teórico-filosóficas defensoras das propriedades epistemológicas do senso comum cultural:

“Esse equilíbrio (entre o intelecto e o afeto) se encontra, e é vivido enquanto tal, no senso comum, que foi tão estigmatizado durante toda a modernidade; está igualmente presente no pensamento orgânico das sociedades tradicionais; por fim, é um elemento incontornável da socialidade pós-moderna.” (Maffesoli, 1998.p. 28)

Maffesoli faz referência à construção do que poderia ser chamado de um “saber dionisíaco” que se aproximasse, ao máximo, de seu objeto, estabelecendo a topografia da incerteza e do imprevisível que dialoga com o não-racional de maneira heterarquica. Nesta topografia, ou hipercenografia, explorar as contradições (em abordagens interdisciplinares), pode ser tão ou mais importante que realçar interpretações coincidentes (em abordagens disciplinares), considerando que é justamente no interior do que se apresenta como paradoxal que desestabilizamos qualquer intencionalidade de domínio da razão puramente instrumental. Ou seja, o paradoxal representa o espaço que, não cessando de se inscrever, alarga as fronteiras para o princípio do equívoco como compreensão. No interior deste “saber dionisíaco”, o equívoco como compreensão é princípio *sine qua non*, que deve fazer parte das próprias estratégias de produção do conhecimento. E como fazê-lo sem redefinir e recompor as estruturas disciplinares do mundo acadêmico. E como fazê-lo sem reinaugurar as bases midiáticas do poder editorial que age como formalização e divulgação do saber acadêmico? Nomeio esta proposta de ambiente, que objetiva repensar as formalizações midiáticas do saber acadêmico de entorno cultural palinódico. Entorno porque pressupõe a criação e produção de ambientes digitais como verdadeiras habitações para os diálogos. E palinódico porque, como definia R. Barthes, a linguagem inevitavelmente se desdiz, muitas vezes traindo a própria autoria.

O entorno cultural palinódico propõe reinaugurar a experiência da produção do conhecimento na contemporaneidade, aproximando o senso comum cultural do saber disciplinar científico. Para tanto, é necessário reconhecer o papel cognitivo das imagens, o caráter dialógico das sonoridades e os desdobramentos sinestésicos de uma corporeidade da escritura. Estas características estão muito mais resguardadas no modo de ser oral do senso comum cultural, do que no meio científico, onde imagens e sonoridades continuam sendo apenas ilustrações de conceitos no interior e abordagens

disciplinares.

Questões da historicidade

O senso comum cultural está calcado nas condições sócio-culturais que instituem uma dada comunidade. Vico faz referência ao senso comum como uma universalidade concreta que promovia um sentido comum de justiça (bem comum), adquirido e desenvolvido por meio das experiências de vida em comum. Sua abordagem segue a origem grega do conceito, no caminho da definição de *Koine dynamis* de Aristóteles (De anima), adaptando a doutrina dos sentidos específicos (aisthesis idia) à interpretação que identifica toda percepção como uma diferenciação e uma opinião com o universal. A base de Vico também está calcada no sentido romano de *senso comum*, que destaca a importância da vida em geral, sobretudo, as relações entre os aspectos civis e sociais. Portanto, a essência deste conceito está sustentada pela existência moral e histórica do homem, destacando seus feitos e suas obras, inclusive e, sobretudo, as culturais. Neste contexto, valores universais só adquirem relevância quando sustentado por circunstâncias da vida vivida.

Num caminho totalmente diverso, em sua Crítica do juízo, Kant dá ênfase à relação entre senso comum e suas caracterizações da moral, mas situando-o numa trajetória contrária à tradição da filosofia inglesa do “sentimento moral”. O resultado é que na tradição kantiana o senso comum não representa mais nenhum papel importante no sentido lógico-prático, pois neste contexto importa ressaltar os conceitos que, a priori, estejam logicamente relacionados com seus objetos, negando qualquer sentido que destaque o individual no universal. A partir da obra kantiana, os setecentos estruturaram cada vez mais um racionalismo moderno, que acabou radicalizando as fissuras entre conhecimento disciplinar lógico-científico e o senso comum. O restante deste relato, pode ser sintetizado por Maffesoli:

“É assim que, num tempo em que se inicia a pós-modernidade, não é inútil indagar sobre as características essenciais de tal racionalismo. Menos para criticá-lo ou ultrapassá-lo, do que para ver como, depois de ter sido um instrumento de escolha na análise da vida individual e social, ele esclerosou-se e, por isso mesmo, torna-se um obstáculo à compreensão da vida em seu desenvolvimento.” (Maffesoli, 1998 p. 31)

Em meio ao furação da ascensão racionalista, Vico posicionou-se contrário ao fato de que, na busca de valorização da construção de um método de pesquisa objetivo, as ciências do homem buscavam anular todo estranhamento produzido pelo senso comum, por meio de propostas temáticas cada vez mais especializadas. Percebeu que a metáfora, a fábula, as lendas etc., estavam sendo esquecidas por meio de um discernimento que as identificavam como inconsequentes às potencialidades de compreensão do mundo. No parágrafo 186 da *Ciência Nova*, diz: “O labor mais sublime da poesia está em dar sentido e paixão às coisas insensíveis e é uma característica das crianças o tomarem coisas inanimadas entre as mãos e, brincando, falar-lhes como se elas fossem pessoas vivas.” (Vico, 1990: p. 67) Um valor de experiência estética que nunca deveríamos perder e que pode ser mantido, ao longo da vida, pelo manifestar partilhado da experiência estética como compreensão.

Esta ruptura indicada aqui (simbolizada pelas abordagens de Vico e de Kant), que afastou do universo de produção disciplinar do conhecimento a valorização dialógica com o senso comum, sobretudo, nas ciências humanas e sociais, acabou sendo responsável pela sobrevivência deste como objeto de observação. Ou seja, um mundo que necessita somente dos conceitos teórico-disciplinares para existir de forma qualitativa.

O senso comum cultural é uma rede de apropriações de sentidos movediços e circunstanciais e é com ele que temos tudo ainda o que aprender. A criação de sentidos é a maneira de praticar essa apropriação e o cotidiano seu palco de temporalidades sobrepostas. Daí ele ser indisciplinado no ato de consumir e produzir cultura ao mesmo tempo em que é uma usina de produção de sentidos, na qual o mundo do consumo acadêmico disciplinar não cansa de buscar conteúdos para avaliar sua própria existência. A verdade é que no fundo das entranhas institucionais do saber, ainda persiste um grande desprezo e instrumentalização do senso comum cultural, por parte do que poderíamos chamar de “senso comum ilustrado”.

O desprezo das massas é um ataque que o filósofo Sloterdijk desfere contra o “senso comum ilustrado”. As massas são desprezadas pois ainda representam, cinicamente, “objetos” de pesquisa para as mais diversas disciplinas. A ironia contemporânea aponta para o fato de que, a fim de podermos permanecer “humanistas”, temos de nos tornar cibernéticos interdisciplinares, diz Sloterdijk que atualizando o famoso aforismo de Heidegger a respeito de Hölderlin afirma: *lá onde há o perigo, também cresce o que salva*.

O senso comum cultural, portanto, pode ser compreendido como um conjunto de sentidos compartilhados, que permite a todos membros das comunidades experimentar um universo simbólico comum. Esta é a condição primeira para que a comunicação aconteça como base dos diálogos práticos da vida social. A grande guinada do mundo contemporâneo ocorreria a partir da passagem de uma formação e educação para a arte e para o senso comum, para uma educação pela experiência estética e pelo senso comum, como se essa fosse a antítese de uma forma de vida autêntica e inimitável.

“Depois que a cientificidade disciplinar se atribuiu lugares próprios e apropriáveis por projetos racionais capazes de colocar zombeteiramente seus procedimentos, seus objetos e as condições de sua falsificação, depois que ela se fundou como uma pluralidade de campos limitados e distintos, em suma, desde que não é mais do tipo teológico, ela constitui o todo como seu resto, e esse resto se tornou o que chamamos de cultura.” (De Certeau, 1996, p. 280)

O entorno cultural palinódico

Nossa proposta não tem por intenção “superar” o senso comum em suas supostas contradições ou imprecisões, mas expandir os espaços formais da produção científica interdisciplinar, no sentido de explicitar um diálogo e uma equiparação de discursos entre os múltiplos sentidos desenvolvidos na cultura popular e produtos acadêmicos. Neste aspecto, o entorno cultural palinódico pode ser traduzido em ambientes digitais.

A utilização de recursos audiovisuais e hiper mídias, chamando para si esta

responsabilidade, demanda que a pesquisa científica transforme algumas de suas premissas. Uma das questões essenciais é assumir a experiência estética (na forma de metáforas, criações imagéticas etc.) como uma de suas características expressivas, transformando muito mais suas normatizações do que propriamente o rigor conceitual-teórico característico da reflexão acadêmica. Estes ambientes não seriam simplesmente de mediação, mas de interlocução entre um saber interdisciplinar político-teórico eticamente construído e um saber popular orgânico esteticamente constituído.

Quiçá esta proposta não possa representar uma tentativa de experimentar a razão sensível (Maffessoli), que sem negar as demandas do rigor conceitual-acadêmico, assemelha-se àquilo que lhe serve de fundamento e legitimidade, ou seja, promovendo um encontro entre o que é próprio do senso comum cultural, como a renovação das propriedades que definem o saber universitário. A aproximação entre a corporeidade sinestésica (um saber corporal-oral) do primeiro, com a expressão topopoeiética das reflexões teóricas. A interlocução entre o modo de ser da linguagem orgânica do primeiro com a imaginária reabilitação da *koiné aisthesis* em suas dependências comunitárias da filosofia grega.

No entanto, todo este processo de aproximação dos saberes acadêmicos e comunitários, objetiva promover a criação de ambientes de equivalência às questões topo-políticas nos ambientes de exposição do saber e, não, transformar um saber no outro. Não faz sentido continuarmos pesquisando sobre o senso comum cultural de determinados contextos comunitários, seguindo somente uma finalidade que se justifique, do início ao fim, somente no ambiente acadêmico com um nível pífio de socialização dos resultados. O que faz sentido na contemporaneidade é que o saber acadêmico aprenda e divida espaços de aprendizagem com o senso comum cultural com o qual interage. Uma espécie de filosofia às avessas, por meio da qual não intencionamos apenas nossos pares da academia, mas possamos criar condições de respeito e convivência intelectual com um tipo de intelectualidade orgânica que raramente foi considerada como tal.

Independente da realização desta proposta, o senso comum cultural age como expressividade de um traço unário que depende, concomitantemente, da retomada de sua tradição como da projeção de sua continuidade. É esta característica que delega ao senso comum cultural uma impossibilidade de ser congelado em conceitos ou em temporalidades, pois estas estão sempre em movimento e desconstroem a noção pasteurizada, por exemplo, que o saber oficial disciplinar lhe confere. Estas características de temporalidades diversas expressam o que Maffessoli chamou de “enraizamento dinâmico”, um saber corporificado que, de geração em geração, constrói um substrato cultural que assegura sua perduração. Por um lado, é o “enraizamento dinâmico” que possibilita a pesquisa acadêmica, pois é centro irradiador de experiência com o mundo, por outro lado, tem suas formas de vida abandonadas nas versões disciplinares metodológico-institucionais do saber que se apresentam como especialistas das temáticas comunitárias. O mundo da vida que está presente no senso comum cultural, é a fonte de experiência para tudo o mais que possa se referir a ele, inclusive, o saber acadêmico e, não, o contrário.

“Assim, ignorando-se as diversas manifestações do senso comum, deixa-se oculta a maior parte da vida cotidiana que, verdade seja dita, tem bem pouca coisa a ver com os sistemas teóricos que repousam, essencialmente, em entidades abstratas.” (Maffesoli, 1998 p.254)

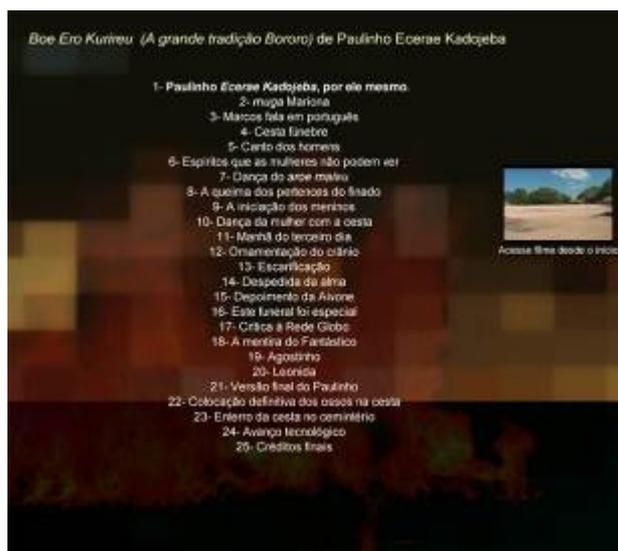
A grande questão não está em acirrar a ruptura cognitiva das formas científica e do senso comum cultural de compreender o mundo, mas em promover possibilidades de campos midiáticos que possibilitem um diálogo profícuo entre ambas formas de produzir conteúdo. Neste sentido, sobretudo em caráter interdisciplinar, precisamos construir novos espaços de expressão do conhecimento como consequência deste diálogo. O resultado desta busca está intimamente associado ao princípio de enfatizar as formas de estar no mundo dos aspectos sensíveis da existência, ampliando as expressividades das abordagens estéticas da vida sócio-cultural próprias do senso comum. Estas novas buscas e experimentações criam novos desafios teóricos, frutos do encontro entre a forma de vida comunitária e as raízes teóricas que fundamentaram a pesquisa. Numa espécie de ampliação da proposta de leitura do *rébus* como metodologia desenvolvida por Walter Benjamin, o encontro palavra-imagem como forma de filosofar, delegando ao senso comum um status epistemológico que revela, muitas vezes sem intencionalidade, a polemologia cultural entre formas diversas de pensamento que atualizam o conceito de gênio, sempre na versão coletiva, como sinônimo de um encontro dialógico entre comunidades.

“Independentemente do modo como tenha sido formulado, o discurso especializado sempre manteve distância em relação ao senso comum. Na melhor das hipóteses, este último será considerado como material bruto que convém interpretar, ainda que seja triturando-o, desnaturando-o, corrigindo-lhe a “consciência equivocada”. Na pior, o empenho se fará no sentido de superá-lo, pura e simplesmente, considerando não passar de pura ideologia. Entre as duas pode-se encontrar toda uma gama de atitudes que têm por ponto comum a suspeição em relação àquilo que está, indelevelmente, marcado com o selo do que pode ser denominado, no sentido etimológico, “debilidade” popular.” (Maffesoli, 1998 p. 245)

O entorno cultural palinódico, na forma como temos trabalhado, propõe estratégias de produção partilhada do conhecimento (entre universidades e comunidades), que explicita os vínculos sociais contemporâneos, tanto em suas dimensões conceituais teóricas quanto culturais de tradição oral. Esta nova forma de explorar as coletividades comunitárias tem sido trabalhada em alguns produtos hipermídia, no interior dos quais estão presentes tanto as narrativas da corporeidade do senso comum cultural, quanto as reflexões acadêmicas das temáticas abordadas como resultados das interlocuções destes diálogos. Por exemplo, num mesmo ambiente digital apresentamos filmes produzidos por membros de comunidades indígenas ou afrodecendentes, bem como teses e dissertações de pesquisadores que conviveram com tais comunidades. As investigações científicas, justamente por terem explorado dimensões estéticas dos conceitos teóricos propostos, acabam abrindo um estilo de comunicação que tem encontrado compreensão por parte dos moradores locais. Ainda cabe destacar que os produtos destas interlocuções, em filmes e ambientes digitais, agem como fonte de renda para as comunidades. Ao mesmo tempo em que podemos garantir a inauguração de novas formas de socialização da produção do conhecimento, que atua em três sentidos: primeiro, que o conhecimento do senso comum cultural é socializado no meio acadêmico, segundo que o conhecimento acadêmico é socializado nos ambientes comunitários populares e, terceiro, que a soma de ambos propicia uma socialização

aberta na WEB destes processos.

Na experiência com comunidades bororos desenvolvemos, em parceria, ambientes (entorno cultural palinódico) que apresentam tanto os filmes produzidos pelos moradores das comunidades, quanto os trabalhos acadêmicos sobre estes processos de produção audiovisual, assim como propostas interativas de acesso aos conteúdos que intencionam apresentar em equivalência todos estes saberes. A verdade não está no método, nem no conceito teórico, nem nas abordagens culturais comunitárias, mas nos diálogos entre estas epistemologias.



O ambiente propõe a reticularidade fílmica como abordagem central: são os filmes produzidos pelos moradores da comunidades que agem como interlocutores de todas as abordagens temáticas. No caso ao lado, o filme *Boe Ero Kurireu (A grande tradição bororo)*, realizado por Paulinho Ecerae Kadojeba, é decomposto em temáticas permitindo tanto o acesso linear quanto não-linear ao conteúdo audiovisual.



Escolhendo uma das temáticas, ou mesmo deixando o filme correr, ao lado direito superior, acessamos um ambiente que apresenta de forma equilibrada os saberes de

tradição oral comunitários, os acadêmicos e o resultado do diálogo entre ambos.

O resultado é que a produção de conhecimento passa a ser produto de um conjunto reticular de conversações e convivências, equiparando conceitos e estéticas acadêmicas à oralidade e corporeidade do estar no mundo do senso comum cultural. Trata-se da soma de dois modos de vida já arcaicos: de um lado, o acadêmico que não olha mais para as comunidades como “fontes documentais”, mas como parceiros; do outro lado, o saber centenário do conhecimento, corporificado no senso comum, que é apresentado por meio da vitalidade de suas dimensões epistemológicas já acostumada a domesticar as técnicas.

Na experiência com comunidades afrodescendentes, os entornos culturais palinódicos estão presentes em ambientes hipermídia que promovem o diálogo entre filmes (reticularidade filmica), entre pesquisadores e moradores das comunidades e entre inúmeras culturas, denominadas afro-atlânticas, que mantém vivas as mais diversas variações de rituais que envolvem a Coroação de Reis Congo.



Neste ambiente, há um astrolábio que indica as temáticas organizadas e oferecidas como produto dos diálogos e acordos entre pesquisadores e membros das comunidades. Todo conteúdo está exposto de forma randômica e, em grande parte, aleatória, respeitando as especificidades características de cada etapa dos rituais. O ambiente continua em construção e a proposta é que não tenha fim, pois deve servir como um campo aberto para a inserção dinâmica de conteúdos.

Filmes, fotografias, áudios e narrativas de temáticas afrodescendentes, estão centrados nas narrativas dos moradores das comunidades. São justamente estas que organizam os conteúdos acadêmicos interdisciplinares. O resultado geral elege experiências estéticas (sonoras, visuais e verbais) como a expressividade epistemológica das temáticas propostas.



O encontro dos horizontes de experiência estética (nas margens digitais), do senso comum cultural e do conhecimento acadêmico, indica que o modo de ser da compreensão nunca pode ser entendido simplesmente como um fato ou um acontecimento metodológico. Nestes entornos culturais palinódicos, o desafio de manter-se aberto ao outro e navegar por meio da valorização do si próprio, está superlativizado. A atuação prática da razão cede lugar à ação do sentido comunitário que, diga-se de passagem, jamais será global. Na verdade, é o contrário, o comum só faz sentido quando construído a partir de sua historicidade local. A educação deveria promover este encontro, no entanto, sua tradição é sempre iniciar pelas universalidades das visões globais, parodiando Sloterdijk, poderíamos dizer: eles sabem muito bem o que fazem mas ainda assim o fazem.

A consequência aponta à criação de ambientes no interior dos quais as tradições científicas e culturais (enquanto atuação do senso comum) promovam um diálogo que some na direção da construção de redes sociais promovidas com base numa mútua erosão signica.

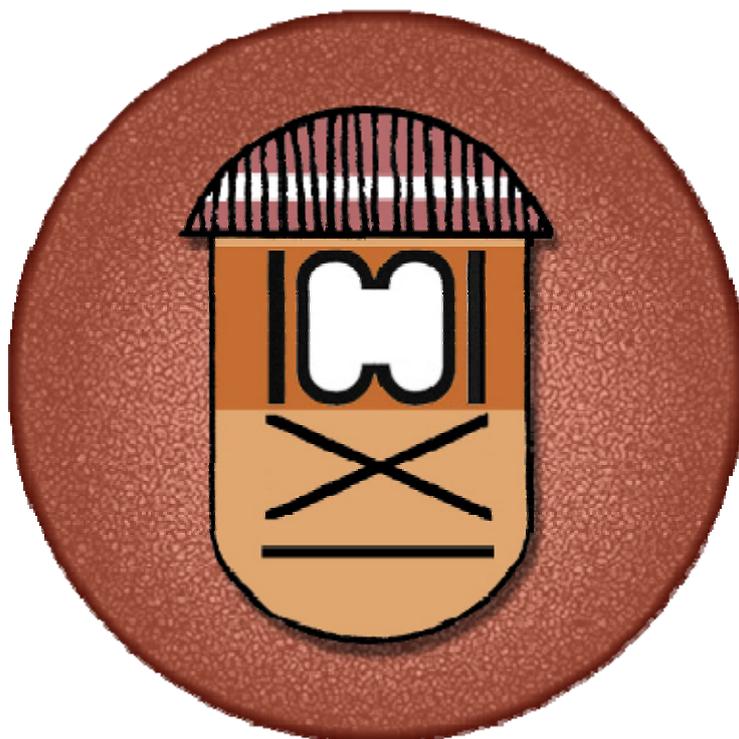
No encontro com o senso comum comunitário, o provisório se transforma em efetivo e, assim, toda efetividade só sobrevive na efemeridade. Tal como o mundo se apresenta a nós, a experiência nos absorve, nos envolve, nos encasula, literalmente. O caminho ou código não são mais os meios, ou vice-versa; o meio é o mundo em sua expressividade de senso comum, o sentido em sua dimensão palinódica, assim como aquelas experiências com a arte que nunca terminam de significar, que nunca cessam de se inscrever. O “óbvio”, o “coerente”, o que “tem sentido”, o que “está claro” é o caminho do desbravamento de novos horizontes, que só podem ser construídos no diálogo. No interior de propostas da construção de entornos culturais palinódicos, a técnica é subjugada e domesticada pelas relações dialógicas.

Explorar as características do modo de ser da compreensão heterárquica na forma como tem sido construída na contemporaneidade, ou seja, baseada muito mais no perguntar do que no responder, na casualidade do que no previsto, no equívoco do que no inequívoco, na busca do que na conclusão e no desvio do que no retilíneo. A comunicação heterárquica desenvolve expressividades da linguagem que sempre estiveram presentes no modo de ser do cotidiano e do senso comum cultural.

Os entornos culturais palinódicos, ao contrário da tradição das mídias massivas, nos apresentam de forma indelével o modo de ser da compreensão não linear no lugar da sequencialidade narrativa; as expressividades híbridas multimidiáticas no lugar da tradição da ênfase no visual, no sonoro ou no verbal; os jogos de linguagens no lugar das unidades discursivas; a constância da visão paralática no lugar da observação objetiva; e o manifestar palinódico interdisciplinar da linguagem no lugar da harmonia absoluta do conhecimento disciplinar. Fica novamente a pergunta: como fazê-lo sem redefinir as estruturas disciplinares e midiáticas do poder do conhecimento que agem como formalização e divulgação do saber acadêmico?

Referências

- Bairon, Sérgio. *Texturas sonoras*. São Paulo, Ed. Hacker, 2007.
- _____. “Tendências da Linguagem Científica Contemporânea em Expressividade Digital.” *Cibertextualidades*, Portugal - Porto, v. 1, n. 1, p. 83-104, 2006.
- Bairon, Sérgio & RIBEIRO, José da Silva. *Antropologia Visual e Hipermedia*. Porto, Afrontamento, 2008.
- De Certeau, Michel. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis, Vozes, 1996.
- _____. *L’écriture de l’Histoire*. Paris, Éditions Gallimard, 1975.
- _____. *La culture au pluriel*. Christian Bourgois, 1980.
- Durand, G. A imaginação simbólica. Lisboa: Edições 70, 1999.
- _____. *Science de l’homme et tradition*. Paris: Berg International, 1979a.
- _____. *A imaginação simbólica*. Lisboa: Arcádia, 1979b.
- _____. *Mito, símbolo e mitodologia*. Lisboa: Presença, 1982.
- _____. *As estruturas antropológicas do imaginário*. Lisboa: Presença, 1989.
- Foucault, M. *Hermenêutica do sujeito*. São Paulo, Martins Fontes, 2006.
- Maffesoli, Michel. *Elogio da razão sensível*. São Paulo, Editora Vozes, 1998.
- _____. *No fundo das aparências*. São Paulo, Vozes, 1996.
- Piault, Marc. H. *Antropologia y cine*. Madrid, Cátedra, 2002.
- Pink, Sarah. *The future of visual anthropology*. New York, London, Routledge, 2006.
- _____. *Doing, Sensory, Ethnography*. London, Sage, 2009.
- Sloterdijk, Peter. *Sphären I. Blasen*. Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1998.
- _____. *Sphären II. Globen*. Suhrkamp Verlag Frankfurt am, 1999.
- _____. *Sphären III. Schäume*. Suhrkamp Verlag Frankfurt am, 2006.
- _____. *O desprezo das massas*. São Paulo, Estação Liberdade, 2002.
- Vico, Gianbatista. *Ciência Nova*. Lisboa, Cotovia, 1990.



Mesas Temáticas

Games studies no Brasil: um olhar sobre as pesquisas na área de games no Brasil

Lynn Rosalina Gama Alves

UNEB- Salvador - Pesquisador 1A do CNPq . Possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Bahia (1985), Mestrado (1998) e Doutorado (2004) em Educação pela Universidade Federal da Bahia. O Pós-doutorado foi na área de Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, na Itália. Atualmente é professora adjunta e pesquisadora do SENAI -CIMATEC- Departamento Regional da Bahia (Núcleo de Modelagem Computacional) e da Universidade do Estado da Bahia. Tem experiência na área de Educação, realizando investigações sobre os seguintes temas: jogos eletrônicos, interatividade, ensino online e educação. Coordena os projetos de pesquisa e desenvolvimento em jogos digitais como: Tríade (FINEP/FAPESB/UNEB), Búzios: ecos da liberdade (FAPESB), Guardiões da floresta (CNPq), Brasil 2014: rumo ao Hexa (SEC-Ba), Games studies (FAPESB), dentre outros. As produções do grupo de pesquisa encontram-se disponíveis na URL: www.comunidadesvirtuais.pro.br

Resumo: Os jogos eletrônicos vêm se constituindo em um fenômeno cultural investigado sob diferentes pontos de vista, demandando um mapeamento dos percursos teóricos-metodológicos trilhados pelos pesquisadores para configurar o Estudo dos Games no Brasil (Games Studies), subsidiando novas investigações e práticas. Assim, com o objetivo de construir o Estado da Arte sobre as pesquisas dessa área realizadas no Brasil no período de 1994 a 2010, o Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais da UNEB, realizou uma investigação no Banco de Teses e Dissertações da CAPES para identificar as pesquisas na área de games no Brasil. Os resultados da pesquisa apontaram para o crescimento exponencial e consolidação das áreas de comunicação e educação, como as que mais produzem conhecimento nesta área.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Game Studies; Estado da arte.

Confluências entre Comunicação e Educação: um encontro nas novas linguagens midiáticas

*****Ismar de Oliveira Soares

Bacharel em Geografia e Licenciado em História pela Faculdade Salesiana de Filosofia, Ciências e Letras de Lorena, SP (1965). Jornalista formado pela Faculdade Cásper Líbero (1970). Mestre (1980) e Doutor em Ciências da Comunicação (1986) pela Universidade de São Paulo, com pós-doutorado, em 2000, pela Marquette University Milwaukee, WI, USA. Coordena, desde 1996, o NCE- Núcleo de Comunicação e Educação da ECA-USP. Pesquisador FAPESP, ressemantizou em 1999, após pesquisa realizada junto a uma amostragem latino-americana, o neologismo Educomunicação para designar um campo emergente de intervenção social na interface comunicação/educação. Promoveu, em 2002, o Projeto Educom.TV (curso on line para dois mil professores do Estado de São Paulo, sobre o emprego da linguagem audiovisual na escola, sob a perspectiva da educomunicação). Promoveu, entre 2001 e 2004, o Projeto Educom.rádio (formação de 11 mil professores e alunos da rede municipal de ensino de São Paulo, para o uso educutivo das linguagens midiáticas no espaço escolar. Promoveu, entre 2006 e 2007, o projeto Educom.rádio-Centro Oeste, junto a 80 escolas de Goiás, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul, numa parceria com o MEC. Presidiu, entre 2001 e 2009, a UCIP - Union Catholique Internationale de la Presse, com sede em Genebra, Suíça. Durante o mesmo período, foi membro do Pontifício Conselho para as Comunicações Sociais, do Vaticano. Atualmente, é avalista de projetos de pesquisa da FAPESP, na área da Educomunicação. É professor titular da Universidade de São Paulo. Supervisor do Projeto Mídias na Educação do Ministério da Educação, no Estado de São Paulo. Jornalista responsável pela revista Comunicação & Educação, da ECA/USP. Preside a ABPEducom Associação Brasileira de Pesquisadores e Profissionais da Educomunicação. Coordena a implementação da Licenciatura em Educomunicação junto à Escola de Comunicações e Artes da USP. Autor de 30 artigos sobre Educomunicação. Entre seus livros destacam-se Do Santo Ofício à Libertação (São Paulo, Paulus, 1988), Para uma Leitura Crítica dos Jornais (São Paulo: Edições Paulinas, 1984), Para uma Leitura Crítica da Publicidade (São Paulo: Edições Paulinas, 1984), Sociedade da Informação ou da Comunicação? (São Paulo: Cidade Nova, 1996). Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação (São Paulo: Paulinas, 2011).

Resumo: A reflexão sobre os pontos de confluência entre Educação e Comunicação é, hoje mais do que nunca, um imperativo categórico para formar cidadãos críticos, conscientes, capazes de decifrar e interagir, utilizando-se das novas linguagens midiáticas. Sendo assim, queremos discutir quais são os principais pontos destas confluências e como ela se dá, tendo em vista nosso trabalho de organização da atividade do Educomunicador.

Experiência *Transmedia* e a indústria de jogos independente (*indie*): o “renascimento” de expressões artísticas e visuais do tipo “old school”

Patrícia Gouveia¹⁰

Resumo: Neste artigo mapeia-se o território dos jogos digitais e das experiências lúdicas no sentido de se compreenderem algumas tendências artísticas da indústria de jogos digitais independente e sua relação com a indústria *mainstream*. No texto exploram-se alguns projectos *transmedia*, com ramificações na cultura analógica, para a partir deles sugerir uma estética da participação que enaltece estratégias “old school” com raízes em movimentos artísticos visuais e performativos do século XX.

Os jogos digitais e as experiências lúdicas tornam-se cada vez mais preponderantes nas práticas da cultura numérica contemporânea e em rede. Por um lado, a crise económica de 2007/08 trouxe uma abordagem mais conservadora à indústria de jogos e, em geral, proliferam as sagas e sequelas, sem muita criatividade ou, em alternativa, jogos para *tablets* e dispositivos móveis do tipo “cash cows” (vacas leiteiras) com *merchandise* associado. *Angry Birds* (Rovio Entertainment, 2009) surge-nos como principal referência nesta tendência. Por outro lado, vimos surgir, nos últimos anos, um conjunto de novos projectos independentes (*indie*) de uma comunidade renovada de artistas, game designers e programadores. Neste contexto, encontramos inúmeras experiências *transmedia* que tiram partido da *gamificação*, i. e., a arte de aplicar técnicas de game design em diferentes contextos como uma ferramenta para envolver as pessoas e gerar práticas DIY (*Do-It-Yourself* ou faça-você-mesmo). Jogos como *World Without Oil* (ITVS, 2007), *Investigate your MP's Expenses* (*The Guardian*, 2009), *Evolve* (World Bank Institute, 2010), entre outros ARGs (*Alternate Reality Games*), são bons exemplos desta tendência.

Encontramos ainda experiências lúdicas urbanas que envolvem múltiplas estratégias e ambientes (on-line e off-line). Projectos como *Rexplorer*, 2007/08, uma aventura cultural lúdica para turistas que explora o património urbano da cidade de Regensburg na Alemanha, *Lummo Blocks*, 2010, e *City Fireflies*, 2011, ambos criados para a fachada do Medialab Prado em Madrid. No primeiro jogo espanhol, os jogadores jogam a um *tetris* gigante projectado na fachada do edifício. No segundo, aniquilam, com as luzes dos seus telefones móveis criaturas que querem invadir a praça espanhola (*Plaza de las Letras*). O projecto *Brincar Com a Poesia* (Gouveia *et al*, CMO/ Movlab, 2010), um jogo de realidade alternativa que envolveu espaços físicos (uma biblioteca e um parque temático) e digitais (uma plataforma on-line onde se efectuavam provas concretas e onde se podiam jogar jogos flash à volta da leitura activa de poetas portugueses). Finalmente, os projectos *Reality Ends Here*¹¹, de Jeff Watson, Simon Wiscombe e Tracy Fullerton (2012), um ARG para os estudantes de cinema da University of Southern California ensaiarem trabalhos em vídeo, criados a partir de

¹⁰ Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (FCSH), Universidade Nova de Lisboa (UNL) / Portugal.

¹¹ <http://reality.usc.edu/> (acedido em Agosto de 2013).

baralhos de cartas, e assim estudarem a história do cinema, e *Picture de Impossible*¹², um jogo de realidade alternativa elaborado pelo *Lab for Social Computing* do Rochester Institute of Technology em parceria com o jornal *Democrat and Chronicle* (2009). Este jogo visava envolver os membros da comunidade na exploração da cidade de Rochester e estimular estes a participarem num conjunto de actividades que incluíam jogar jogos casuais na Web, participar em eventos físicos e em provas que envolviam o jornal.

Estes jogos *pervasivos* remetem-nos para expressões culturais que "existem na intersecção de fenómenos como a cultura da cidade, a tecnologia móvel, a comunicação em rede, realidades ficcionais e artes performativas, combinando pedaços de informação de vários contextos para produzir novas experiências de jogo" (Montola, 2009, p.7). A indústria independente está "a ferver".

Uma vez que o conhecimento de software e os motores de jogo são cada vez mais abertos para os jogadores tirarem partido deles nas suas criações pessoais e de autor (cf. Anthropy, 2012) também podemos notar um crescimento nas práticas participativas. Se a interactividade nos remete para um contexto em que os participantes dos jogos digitais respondem a regras inscritas no game design dos projectos, muitas vezes fechado, ou, ainda, a interações com outros jogadores em diferentes tabuleiros de jogo, no caso concreto dos jogos de realidade alternativa e urbanos a participação parece ser o conceito chave. Os participantes não só interagem com os sistemas lúdicos como neles investem tempo através das suas contribuições activas. Os sistemas tornam-se participativos (Jenkins, 2008; Dezeuze, 2010). Alguns movimentos artísticos ligados às práticas performativas do século XX são revisitados, i. e., Dadaísmo, Surrealismo, Movimento Fluxus, Internacional Situacionista, entre outras possibilidades.

As pessoas encontram-se através da *web*, trabalham juntas, muitas vezes sem sequer se conhecerem na vida real. Encontram virtualmente apoio financeiro para os projectos através de plataformas sociais e de financiamento participado (*crowd funding*), a partir de dispositivos do tipo *kickstarter*. Surgem, assim, projectos independentes fruto da colaboração de equipas pequenas algumas delas financiadas pelas próprias famílias dos autores¹³ ou, em alternativa, por fundações nacionais, como *Limbo* (2010), um jogo do tipo puzzle da empresa dinamarquesa Playdead. Estes jogos *indie* utilizam, algumas vezes, técnicas visuais retro 2D e recordam-nos, com nostalgia, estratégias "old school" associadas à produção gráfica de imagens em movimento. Encontramos referências aos desenhos animados (*The Meat Boy*), à pixel art (*FEZ*), às texturas e às colagens orgânicas das artes visuais (*Braid*), aos filmes do expressionismo alemão e às sombras chinesas (*Limbo*). Em termos de técnicas gráficas estes projectos são bastante menos sofisticados do que os ambientes 3D provenientes da indústria de jogos *mainstream* como, por exemplo, *Heavy Rain* (Quantic Dream) ou *Metal Gear Solid: Peace Walker* (Konami), ambos de 2010. Em alguns jogos *indie* on-line imitam-se inúmeros géneros de tipologias *retro* (plataformas, aventura gráfica, entre outros) alterando-se grafismo, mecânicas e frustrando o jogador. Por vezes, no game design dos jogos *indie* enaltece-se

¹² <http://picturetheimpossible.com/> (acedido em Agosto de 2013).

¹³ cf. *Indie Game, the movie*, de 2012, onde são apresentados projectos como *The Meat Boy*, design de Edmund McMillen e programação de Tommy Refenes, lançado em 2010, *FEZ*, criado por Phil Fish e lançado em 2012, e, finalmente, o clássico *Braid* de Jonathan Blow (2008-10).

uma estética do “falhanço” (Juul, 2013) onde frustrar o jogador é o fito do game designer. Tudo por uma lógica “old school” recordando aquele momento do passado em que os jogos não tinham que responder aos requisitos da usabilidade e podiam ser muito mais difíceis de completar.

Afirma Juul, “nós não ficamos necessariamente desapontados se achamos que aprender a conduzir um carro é fácil mas ficamos desiludidos se um jogo é fácil demais. O falhanço faz parte integral do prazer da jogabilidade (...).” (Juul, 2013: e-book II-18). Os jogos *mainstream* podem ter ficado mais fáceis por imposições de marketing, os testes de design da experiência impõem regras básicas, o dispositivo “save” surge com mais frequência e, por isso, as tentativas falhadas são menos punitivas. O mercado *indie* recorda-nos que é preciso voltar a olhar para a “old school difficulty” (dificuldade à moda antiga). E, no entanto, como sugere Juul, tanto a indústria *mainstream* como a *indie*, acabam por fazer parte da mesma tendência que advoga cada vez menos castigos para as tentativas falhadas dos jogadores.

Em 2013 jogos “descartáveis” do género da saga *Candy Crash* (King, 2012) para *facebook*, *smartphones* e *tablets* convivem com séries mais sofisticadas como, por exemplo, *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), um produto para múltiplas plataformas, com uma narrativa *transmedia* que se desenrola em seis episódios jogáveis, séries de televisão, livros de banda desenhada e *merchandise* variado. Surgem projectos independentes de estúdios emergentes, a título de exemplo, o polémico jogo *Will Love Tear us Apart* (Mighty Box, 2013). Estes projectos artísticos convivem com práticas DIY (*Do-It-Yourself*) que subvertem jogos tradicionais em novos projectos de autor. Como sugere Anna Anthropy “existe um espaço a crescer para game designers que trabalham sozinhos no mercado de jogos digitais e as pessoas podem viver disso (embora não seja fácil).” (Anthropy, (e-book), 2012, p.91)

Os jogos tornam-se pervasivos na cultura contemporânea e isso transforma a criação digital, leva-nos para novas conjugações entre interacção e participação. O conteúdo disponível nas plataformas digitais torna-se uma mistura entre contribuições dos artistas, arranjadas pelos participantes, como também é gerado pelos participantes e arranjado pelos autores dos sistemas (Dezeuze, 2010). Mistura-se o analógico com o digital e as performances são múltiplas, surgem jogos de tabuleiro ao estilo Fluxus, derivas lúdicas pela geografia das cidades que nos recordam a deambulação da Internacional Situacionista, jogos de palavras do estilo *cadaver exquisito* e um sem número de práticas artísticas associadas aos *happenings* (“acontecimentos”) e às performances. Os motores de jogo abrem-se cada vez mais às manipulações e simulações dos jogadores e à capacidade destes contarem as suas próprias histórias. Os portais de venda de jogos on-line aceitam produções de autores anónimos e a cultura lúdica floresce.

Multiplicam-se os jogos de realidade alternativa, narrativas interactivas que tiram partido do mundo real e criam plataformas que normalmente envolvem múltiplos meios e elementos lúdicos. A história destes jogos é construída de acordo com as acções reais dos participantes mediante uma *storyline* construída pelos game designers ou *puppet*

masters (cf. Gouveia, 2009, p. 2010a). Estes artefactos usam as tecnologias lúdicas como ferramentas de organização do tecido social e são construídos a partir da utilização de vários meios e tecnologias (websites, vídeos, telemóveis, excertos áudio, impressões em papel, em t-shirts e outras possibilidades). Estes projectos lúdicos contrariam outros títulos jogáveis no sentido em que não pressupõem a criação de escapismos mas antes propõem a incursão de hipóteses e questões de alteração da realidade dos jogadores que neles investem.

Neste sentido, os jogadores devem contribuir para responder a um problema e assim alterar significativamente a sua realidade circundante. Esta espécie de artefactos *playable* (jogáveis) remete-nos para uma plataforma cujo design é gerado no âmbito de tornar o trabalho dos jogadores mais satisfatório e ampliar a conectividade social (McGonigal, 2011, p.125). Os ARGs são normalmente jogados para que os participantes retirem deles algo que possa contribuir para a modificação da sua experiência real. Não são jogos para escapar à realidade mas antes para que através deles os jogadores possam melhorar ou transformar a sua condição humana. Como campo experimental os ARGs apareceram na última década e têm cada vez mais repercussão nos Estados Unidos da América embora existam também algumas experiências em outros países, nomeadamente em Portugal (cf. Gouveia, 2010b).

Hoje, afirma Turkle, desejamos que as máquinas não nos deixem sozinhos e ambicionamos estar sempre em controlo. Isto pode acontecer nas interacções com pessoas reais ou com robots e *bots* ou programas de “vida” artificial. A “vida” digital oferece-nos o sonho da comunidade perdida mas as comunidades em rede não se estruturam da forma tradicional, uma vez que estas normalmente eram constituídas pela proximidade física, preocupações partilhadas, consequências reais e responsabilidades comuns. Para que uma comunidade se constituísse normalmente os seus membros ajudavam-se mutuamente (Turkle, 2011, p.239). Nada disto se passa on-line mas a ilusão pode colmatar a amputação diária e conforme nos transformamos em personagens nos jogos que jogamos, num desempenho possível, estes também nos podem transformar e tornar pessoas melhores.

Os ARGs ao obrigarem os participantes a misturar a realidade com a ficção podem contribuir para diminuir a ansiedade gerada pelas novas formas de comunicação e mediação social (telefones móveis, mecanismos de “vida” artificial e robots, sistemas de localização geográfica acoplados a jogos e plataformas sociais, Web, entre outras possibilidades). Neste sentido, a tecnologia pode servir para nos ajudar a resolver problemas reais e a colmatar um drama anunciado num estudo efectuado nos últimos trinta anos nos Estados Unidos da América e que aponta para o dramático declínio do interesse dos jovens nas outras pessoas. Segundo esta análise de 2010, hoje, os catorze mil estudantes americanos entrevistados têm menos capacidade de assumir que é útil colocarem-se na “pele” de outra pessoa ou sequer tentar compreender os sentimentos de terceiros. Os autores do estudo, citado por Turkle, associam a falta de empatia dos estudantes à proliferação de jogos on-line e redes sociais (Turkle, 2011, p.293). De acordo com este estudo, quanto mais próximos estamos uns dos outros, do ponto de vista dos sistemas comunicacionais (*skype, messenger, facebook, etc.*), menos atenção prestamos uns aos outros (*alone together*).

Mary Flanagan considera que à medida que a sociedade civil organizada aumenta a sua “cultura de elite e os seus prazeres sofisticados a intensidade e a ocorrência do prazer diário parece diminuir. Para o crítico do século XX, Walter Benjamin, é apenas através da intensificação da experiência do dia-a-dia que a mudança social pode ocorrer” (Flanagan, 2009, p.89). Assim, considera-se que é necessário transformar as mediações tecnológicas e fazê-las trabalhar no sentido de uma *realtechnik*, isto é, sugere Turkle, um movimento que pretende juntar a suspeição das narrativas triunfalistas e apocalípticas, em relação à forma como vivemos com a tecnologia, e propor uma humildade, um estado de espírito, no qual “estamos mais abertos a encarar os problemas e a reconsiderar decisões” (Turkle, 2011, p.294).

O grande desafio actual relaciona-se com a nossa capacidade de fazermos as perguntas certas, de questionarmos as assunções tecnológicas e reinventarmos os jogos que jogamos e as interações sociais que estabelecemos. Alinhando com Jane McGonigal, do *Institute for the Future* (ITF)¹⁴, não podemos continuar a olhar para os jogos como se estes estivessem separados da nossa vida real e do nosso trabalho diário pois isto é uma mentira e representa uma perda do potencial destes produzirem obras transformadoras na nossa realidade social e política. Afirma McGonigal, “os jogos não nos distraem das nossas vidas reais mas antes alimentam-nas: com emoções, actividades, experiências e forças positivas. Os jogos não estão a levar a civilização ao seu declínio mas antes estão a ajudar-nos a reinventarmo-nos” (McGonigal, 2011: 354). Neste contexto, sugere-se que se integrem os jogos mais profundamente nas nossas vidas diárias e que os consideremos como uma plataforma de colaboração que pode ajudar a resolver problemas concretos da realidade do século XXI, a saber, aquecimento global, excesso populacional, pobreza, escassez de recursos, doenças crónicas, entre inúmeras outras possibilidades.

No jogo *World Without Oil (WWO, Play it before you live it)*¹⁵ os participantes estiveram envolvidos numa ficção que os desafiava com a seguinte questão: o que é que aconteceria se uma crise de petróleo rebentasse em Abril de 2007? Como é que a vida das pessoas comuns mudaria? Os jogadores começaram por ler um conjunto de notícias e tiveram oportunidade de pesquisar o que é que os outros participantes diziam sobre a crise de petróleo. A partir daí reportavam como é que esta crise estava a afectar a sua vida e o que é que poderiam fazer para superar tal ocorrência. Neste contexto, apareceram histórias em blogs, vídeos, imagens, e-mails e *voice mails*. Os vários participantes podiam usar os meios com os quais se sentiam confortáveis para contar a sua narrativa. Posteriormente a equipa do *WWO* lia as várias histórias e criava uma ligação para o site do ARG. As melhores narrativas apareciam no topo da lista criada e nesta plataforma inscreveram-se 1900 pessoas e foram submetidas 1500 histórias. O jogo terminou em Junho de 2007.

O projecto *Superstruck, Invent the Future*¹⁶ foi concebido e desenvolvido pelo *Institute for the Future* e envolveu oito mil jogadores entre Setembro e Novembro de 2008. *Superstruck* propunha aos interessados a participação num *massively multiplayer*

¹⁴ <http://www.iftf.org/> (acedido em Agosto de 2013).

¹⁵ <http://www.worldwithouthoil.org/metahome.htm> (acedido em Agosto de 2013).

¹⁶ <http://archive.superstructgame.net/> (acedido em Agosto de 2013).

forecasting game que incluía quatro missões distintas. A primeira missão (*MISSION #1*) consistia em pedir aos jogadores que se juntassem à comunidade on-line. A segunda missão (*MISSION #2*) pedia-lhes que inventassem um “eu” futuro, que pensassem o que estariam a fazer em 2019 e que, neste contexto, preenchessem um “perfil” (*profile*) de sobreviventes relacionado com a sua identidade futura. A ideia não era construir uma personagem fictícia mas manter uma identidade real. A terceira missão (*MISSION #3: Discover the Superthreats*) implicava descobrir quais eram as ameaças que o planeta Terra se debateria em 2019. Tudo isto através de um conjunto de pequenos vídeos de três minutos cada. Por fim, a quarta missão (*MISSION #4: Adopt a Superthreat*) consistiu em adoptar uma ameaça a partir de cinco possibilidades, a saber, quarentena, fome, luta pelo poder, planeta proscrito e exílio (*quarantine, ravenous, power struggle, outlaw planet e generation exile*) e começar a investigar o futuro depois de se visitarem os blocos centrais de cada uma delas. Em cada bloco os jogadores encontram uma reportagem completa sobre essa ameaça, podem contactar os líderes da comunidade e ainda descobrir o que é que outros jogadores estão a discutir.

*Evoke*¹⁷ é um jogo social na rede criado pelo *World Bank Institute* no intuito de levar as pessoas de todo o mundo a pensarem em soluções criativas para problemas sociais urgentes. A primeira temporada deste projecto começou no dia 3 de Março e terminou no dia 12 de Maio de 2010. Os participantes que se destacaram na primeira temporada como inovadores sociais e líderes de negócio ganharam prémios como bolsas de estudo e outros. Este artefacto jogável propõe aos jogadores a participação num conjunto de missões diversificadas como, por exemplo, descobrir como solucionar um problema de falta de alimentos em Tóquio, de escassez de água para uma em cada seis pessoas do planeta ou resolver questões de género depois de se constatar que apenas 20% das 128 economias mundiais dão iguais poderes aos homens e às mulheres. *Evoke* é um jogo de escavação da realidade global que transforma os jogadores em membros de uma comunidade que partilha os mesmos interesses e que se empenha na resolução de problemas contemporâneos reais e concretos.

Em Junho de 2009 mais de vinte mil britânicos colaboraram através de um jogo, *Investigate your MP's Expenses*¹⁸, criado pelo jornal *The Guardian* para investigar um dos maiores escândalos na história do parlamento inglês. O projecto levou à demissão de alguns parlamentares e gerou reformas. No seguimento de inúmeras queixas públicas pelas despesas que os parlamentares imputavam ao estado e, depois de disponibilizadas as facturas dessas despesas on-line para eventual escrutínio, o jornal decidiu criar um jogo que levasse à investigação das mesmas pelos cidadãos comuns. Assim, e porque os editores do jornal sabiam que iria demorar demasiado tempo para que os seus jornalistas vasculhassem e investigassem as inúmeras facturas da base de dados disponibilizada pelo estado, que consistia em mais de um milhão de documentos, decidiram instigar uma “*crowdsourcing*”, isto é, um termo cunhado pelo jornalista Jeff Howe em 2006 que pressupõe a contratação de uma multidão para fazer um trabalho. Convidar um grupo alargado de pessoas que em colaboração podem executar um projecto. A *Wikipedia* foi criada nos mesmos termos. Através de um *website*, concebido por Simon Willison,

¹⁷ <http://www.urgentevoke.com/> (acedido em Agosto de 2013).

¹⁸ <http://mps-expenses.guardian.co.uk/> (acedido em Agosto de 2013).

qualquer indivíduo podia examinar e catalogar os documentos procurando vestígios incriminatórios e ajudar o jornal na investigação. O jogo consistia em quatro passos distintos, “encontre um documento”, “decida que tipo de documento é (por exemplo, folha de despesas ou outro tipo)”, “transcreva os itens” e “faça algumas observações específicas sobre porque é que o pedido necessita de maior escrutínio”. O jogo culminou na análise de mais de dezassete mil documentos que foram catalogados nas primeiras oitenta horas pelos cerca de vinte mil jogadores que participaram na experiência (McGonigal, 2011, p.220-24)¹⁹.

Em *Brincar com a Poesia*²⁰, um projecto com concepção e design da autora deste texto o objectivo principal era convidar os jogadores a deslocarem-se a um conjunto de locais em Oeiras, uma biblioteca municipal e um parque temático com uma colecção de esculturas de poetas portugueses, e fazê-los participar num jogo interactivo que decorreu durante um mês na rede e em dois espaços públicos distintos. Neste contexto, os jogadores deveriam explorar de forma interactiva poesia portuguesa, responder a oito provas e jogar oito jogos flash on-line, interagir com oito instalações na biblioteca municipal de Oeiras e executar um conjunto de acções que lhes permitia receber prémios (uma máquina fotográfica, livros, t-shirts e *mousepads*). Os participantes depois de responderem a cada uma das oito perguntas com sucesso desbloqueavam vídeos e pequenos excertos áudio para coleccionar. Os jogadores foram desafiados a escrever poemas e a submeterem fotografias e, no final, um júri convidado decidiu o que premiar. Um artigo, com o título “Playing with Poetry, a Portuguese Transmedia Experience and a Serious ARG”, sobre a experiência de participação presente neste projecto, foi seleccionado para fazer parte da *2nd International IEEE Consumer Electronic Society Games Innovation Conference* na City University de Hong Kong (2010). O acolhimento geral na conferência foi bastante positivo em matéria de futuras investigações.

Como sugere Jesper Juul, a revolução dos jogos casuais, isto é, jogos que podem ser jogados de forma informal e descontraída em espaços físicos e virtuais é também uma reinvenção dos jogos e dos seus jogadores. O *game design* de jogos casuais é mais inclusivo e remete-nos para algumas lições há muito esquecidas, que se explicitam pela inclusão de um maior número de pessoas no “tabuleiro” lúdico e típicas de jogos do género *solitaire* (“paciências”), *Tetris*, *Wii Sports* e outros. O jogo *Lummo Blocks* antes citado, um *Tetris* colaborativo para a fachada do Medialab Prado em Madrid, funciona neste termos. A *interface* é facilmente reconhecida pelas pessoas e isso permite que estas consigam descobrir mais facilmente a forma de interacção que o sistema propõe. Estas estratégias explicitam-se ainda pela possibilidade de se dedicar menos tempo de cada vez a cada partida e pela gestão da *interface* que é sempre bastante reconhecível mesmo para o jogador menos informado sobre ambientes digitais. Este aspecto pode até levar-nos a questionar alguns preconceitos existentes em relação aos jogadores mais *hardcore* de jogos vídeo, entendidos como *nerds* (toscos) e socialmente ineptos, e gerar mais plasticidade na relação destes com os ambientes gerados pela simulação, uma vez

¹⁹ <http://www.niemanlab.org/2009/06/four-crowdsourcing-lessons-from-the-guardians-spectacular-expenses-scandal-experiment/#> (acedido em Agosto de 2013).

²⁰ <https://www.facebook.com/pages/Brincar-com-a-Poesia/122540744451197> (acedido em Agosto de 2013).

que até os jogadores mais *hardcore* se podem transformar em jogadores casuais. Este factor pode ainda mudar a mentalidade de alguns criadores e produtores de jogos e contribuir para fazer desaparecer um certo estigma relacionado com os jogos digitais tornando mais fácil a todos nós afirmar que, sim, que os jogamos (Juul, 2010, p.63).

Podemos considerar que a aplicação de tecnologias lúdicas de forma inovadora e criativa pode contribuir para responder a alguns desafios da contemporaneidade, ou seja, para através destas se escrutinarem problemas concretos (o jogo *Investigate your MP's Expenses* é disso um exemplo), gerar maior complexidade na análise de problemas reais pela incursão, por via do jogo, de inúmeros pontos de vista diferentes (*World Without Oil*, *Superstruck*, *Invent the Future* e *Evoke*, são apenas algumas hipóteses) e, finalmente, criar comunidades de interesses comuns que se encontram na realidade e não apenas on-line (*Brincar com a Poesia*, *Reality Ends Here* e *Picture the Impossible* são experiências possíveis).

Porque é que uma simulação do tipo *Farmville* ou *MafiaWars* se torna um vício quanto mais monótona, chata e quantificável se apresenta? Porque é que todos os dias milhões de pessoas plantam novos legumes e flores numa plataforma previsível na *web*? No mesmo espaço digital (*facebook* e seus derivados) trocam-se presentes virtuais, tarefas, missões, mensagens, fotografias, objectos e inúmeros artefactos numéricos que não servem para muito a não ser para aumentar o capital social de uma *performance* sobre a identidade. Alguns estudos apontam para um efeito estranho que nos alerta que quanto mais *conectados* estamos nas redes digitais mais nos sentimos afastados da realidade. Quanto mais túlipas vermelhas, morangos e vinhas plantamos no tabuleiro virtual mais o cheiro e a textura da terra nos faz falta. Sozinhos vivemos a ilusão da conectividade, da troca, da partilha, da comunidade perdida (Turkle, 2011). Um contributo evidente para o vício de acumular pontos de experiência e artefactos variados na *web* parece ser o facto da realidade ser desconfortável para a maioria das pessoas. De acordo com o diagnóstico de Susan Sontag:

“Dizer que a realidade se torna num espectáculo é um provincianismo de cortar o fôlego. Dizê-lo é universalizar os hábitos da visão da reduzida população instruída que vive na parte rica do mundo, onde as notícias se converteram em entretenimento – o amadurecido estilo de ver que é uma aquisição primacial do «moderno», e um pré-requisito para o dismantelamento das formas tradicionais da política baseada em partidos que proporcionam real discussão e debate. Assume que todos são espectadores. Insinua, perversamente, ligeiramente, que não há sofrimento real no mundo.” (Sontag, 2003, p.115)

Segundo Sontag, as pessoas ambicionam tornar-se celebridades num impulso que parece querer dizer que a realidade claudicou mas o deserto do real é uma impossibilidade. Na actualidade, os empregos da maioria dos indivíduos são chatos, não lhes conferem grandes expectativas, não contribuem para a sua progressão social, não constituem qualquer desafio intelectual ou outro. Ora, no mundo das representações *facebook* a vida é controlada, organizada, o esforço e o trabalho são premiados com bónus de *status* e pontos de experiência. Neste contexto, não é de todo surpreendente que o êxodo para o mundo virtual seja imenso (Castronova, 2005). No entanto, é fundamental não perder o foco e não esquecer que ”devemos amar a nossa tecnologia para a podermos descrever de forma precisa mas que também temos que nos amar o

suficiente para assim conseguirmos confrontar os verdadeiros efeitos desta (Turkle, 2011, p.243). Alinhando com McLuhan, considera-se que “qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou uma auto-amputação dos nossos corpos físicos, e cada extensão apela para novas relações e equilíbrios sobre os outros órgãos e extensões do corpo” (McLuhan, 2003, p.67). Neste contexto, podemos considerar que “a interactividade não é só poder e educação mas também perda e amputação uma vez que renega outras capacidades não electrónicas” (Kline, Dyer-Witthford & De Peuter, 2003, p. 36). Se por um lado, o mundo real não nos oferece o suficiente para nele investirmos com mais acutilância. Por outro, o mundo das redes numéricas está cheio de territórios a conquistar, pessoas para dialogar, missões e viagens inimagináveis. Como sugere Steven Johnson:

“As ferramentas como o Google realizaram o sonho original das máquinas digitais se tornarem extensões da nossa memória, mas os novos aplicativos de rede social fizeram algo que os visionários jamais imaginaram: ampliaram as habilidades do nosso povo, expandindo as nossas redes sociais e criando novas possibilidades para estranhos compartilharem ideias e experiências” (Johnson; 2005, p. 99)

O efeito hipnótico produzido pela simulação revela-se subversivo na medida em que exige uma crítica da razão cínica. Segundo Peter Sloterdijk citado por Hal Foster, tal efeito, reforça a falsa consciência do cínico que sabe que as suas crenças são falsas ou ideológicas mas utiliza-as para sua protecção, de forma a negociar e a defender-se das contradições que lhe surgem numa ambivalência fetichista no sentido em que a matéria é impregnada pela ficção. A sua ambivalência torna-o imune à realidade e aos seus efeitos (Foster, 1996, p.118). O sujeito vive confortavelmente a sua identidade flutuante, de múltiplas personalidades, numa ética do jogo (Stone, 2001). O jogo é mais apetecível do que a realidade pois há, através do efeito da simulação, uma enorme nostalgia de um tempo em que os papéis eram bem definidos, as pessoas viviam próximas da natureza, de formas mais simples e onde a aventura e a magia ainda eram possíveis... morriam também mais cedo o que faz desta nostalgia um sentimento não permitido (Stone, 2001, p.67). Neste contexto, encontramos a realidade como lugar do trauma (Foster) e o vestígio do real no objecto representado (Bergson):

“De um regime convencional onde nada é real e o sujeito é superficial, a maioria da arte contemporânea apresenta a realidade na forma do trauma e o sujeito na profundidade social da sua própria identidade. Depois da apoteose dos significantes e do simbólico estamos a testemunhar uma volta ao real, por um lado, e o regresso do referente, por outro” (Foster, 1996, p.124)

“O acto pelo qual declaramos um objecto como irreal, portanto, põe a existência do real em geral. Em outros termos, representar-se um objecto irreal não pode consistir em privá-lo de toda a espécie de existência, uma vez que a representação de um objecto é necessariamente a representação desse objecto como existente” (Bergson, 2005, p.309)

A nostalgia de um tempo passado, sem o fantasma da crise económica de 2007/08, as novas possibilidades para estranhos compartilharem ideias e experiências abertas pelas redes sociais, em particular, e pela Web, em geral, e a mistura indissociável entre estratégias de marketing, artísticas e políticas torna a realidade cada vez mais difícil de mapear. Um antigo presidente da Câmara da cidade de Bogotá, Antanas Mockus, usou estratégias artísticas e performativas para passar a sua mensagem política. Gerou participação cívica através de jogos performativos que envolviam taxistas, cidadãos

comuns e super heróis²¹. A campanha presidencial de Barack Obama para angariar votos para a eleição de 2008 junto da população mais jovem usou os jogos digitais fazendo, por exemplo, *in-game advertising* em 18 títulos (*Burnout Paradise*, *Guitar Hero*, *Madden 09*, entre outros)²². A participação das pessoas não teria possivelmente sido a mesma na campanha do actual Presidente Americano se inúmeros ARG's associados ao marketing de produtos culturais não tivessem sido criados anteriormente, i. e., os projectos da empresa californiana 42 Entertainment, que criou diversos ARG's comerciais na década passada. *I am Trying to Believe*, para os Nine Inch Nails (2007), *Why so Serious?*, para a Warner (2007/08), são apenas alguns exemplos a salientar.

Curiosamente os ARG's migram bem de contextos comerciais para contextos culturais e vice-versa. As estratégias usadas pelos projectos comerciais da década passada são ampliadas nos ARG's de cariz social como os do *Institute for the Future* antes citados. As fronteiras são cada vez mais porosas. Em França as campanhas de Ségolène Royal²³ e Nicolas Sarkozy²⁴ tiveram presença no *Second Life* (Linden Lab, 2003). Hoje inúmeras performances artísticas, da dança à música, entre outras possibilidades, usam este jogo como base de criação e divulgação. Como salienta Khuê Pham num artigo de 2007 no *Spiegel Online*:

“Podemos questionar a influência do comportamento virtual no mundo real mas parece que o mundo real tem uma influência clara no *Second Life*. Uma equipa de investigação da Stanford University, liderada por Nick Yee, constatou que os avatares no jogo se comportavam como os humanos na vida real, aderindo às mesmas regras sociais.” (Pham, 2007: on-line)

Hoje a questão não é tanto a de se saber se a realidade pode ser mimetizada nos jogos digitais, com o contributo das redes sociais, mas antes se estes podem de facto contribuir para mudar a condição dos jogadores. A Primavera Árabe e os movimentos de protestação social que aproximadamente, desde 2010, se têm vindo a generalizar pelos países em crise ideológica e económica não seriam possíveis sem esta mistura entre redes sociais e cidadania. Os jogos geram contextos informais para que a participação se torne possível. Como extensões da realidade podem ajudar-nos a mudar tendências e a concretizar sonhos. Das equipas de criação e desenvolvimento em sagas e sequelas de cinquenta pessoas deparamos hoje com um retorno a equipas pequenas ou à capacidade de autores individuais voltarem a ver o seu trabalho reconhecido. Note-se o sucesso do jogo *Minecraft* (Persson, 2009).

Markus Persson, o criador de *Minecraft*, em entrevista à revista *The New Yorker*, considera que existe uma mudança nas estratégias das empresas de jogos que joga a favor dos criadores e produtores independentes. Diz-nos Persson, “em 2012 a versão de *Minecraft* para a Xbox 360 ultrapassou o blockbuster da Activision, *Call of Duty: Modern Warfare*, como o jogo mais jogado nesta plataforma.” E acrescenta “quantos mais estúdios saírem do sistema tradicional mais jogos serão feitos por amor e não por

²¹ <http://www.dfi.dk/faktaomfilm/film/en/63780.aspx?id=63780> (acedido em Agosto de 2013).

²² http://www.digitalstrategyconsulting.com/intelligence/2008/10/obama_campaign_uses_ingame_adv.php (acedido em Agosto de 2013).

²³ http://www.dailymotion.com/video/xzc14_segolene-message-secondlife_news (acedido em Agosto de 2013).

²⁴ <http://www.spiegel.de/international/sex-politics-shopping-and-terrorism-second-life-just-like-the-first-a-469577.html> (acedido em Agosto de 2013).

dinheiro.” (Parkin, 2013)

Anna Anthropy considera que a indústria de videogames gastou milhões e milhões de dólares a desenvolver meios visuais cada vez mais impressionantes para colocar um militar a matar um monstro. No entanto, pouco fez em matéria de explorar e diversificar as histórias, na procura de novas formas narrativas. Ora, essa área está hoje a ser explorada por artistas independentes que não têm que vender milhares de cópias nem que produzir oito horas de conteúdo jogável e que são livres para ser experimentais e criativos do ponto de vista pessoal. (Anthropy, (e-book), 2012, p.134) Argumenta a autora, “o livro Anna Karenina de Tolstoy começa com a seguinte frase: “As famílias felizes são todas iguais enquanto que cada família infeliz é infeliz à sua maneira.” A diferença tem valor e os “acidentes” criativos e os concursos ajudam-nos a chegar lá.” (Anthropy (e-book), 2012, p.107)

Os festivais e eventos com sessões curtas para desenvolvimento de jogos digitais têm vindo a expandir-se pelo mundo inteiro e os novos criadores parecem mais interessados em seguir uma lógica de trabalho pessoal, sem imposições exteriores, sem *crunch time*, ou seja, horas extraordinárias não pagas, e atropelos à sua criatividade. A criação em jogos digitais independentes quer transformar-se numa coisa pequena, pessoal e à medida dos seus criadores em vez de se centrar em equipas sediadas em corporações com *managers* e produtores de software. Ambas as tendências parecem, no entanto, coexistir na actualidade sem que isso seja problemático. Deparamos com jogos *mainstream*, com elevado investimento económico e equipas vastas de desenvolvimento, que coexistem, lado a lado, com jogos independentes provenientes de autores amadores com liberdade criativa e vontade de inovar. A indústria independente está “a ferver”.

Referências

- Anthropy, A. (2012), Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives and People Like You Are Taking Back an Art Form, Seven Stories Press, NY.
- Bergson, H. (2005), A Evolução Criadora, Martins Fontes, São Paulo.
- Castronova, E. (2005), Synthetic Worlds, The Business and Culture of Online Games, The Univ. Chicago Press.
- Dezeuze, A. (2010), The “Do-it-yourself” Artwork, Participation from Fluxus to New Media, Manchester University Press. Manchester & NY.
- Flanagan, M., (2009), Critical Play, Radical Game Design, Cambridge, Mass.: MIT Press. FOSTER, H. (1996), The Return of the Real, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Gouveia, P. (2010b), “Playing With Poetry a Portuguese Transmedia Experience and a Serious ARG”. In GIC 2010 Proceedings, 2nd International IEEE Consumer Electronic Society Games Innovation Conference, Hong Kong, China, ISBN: 978-1-4244-7179-9, pp. 150-56.
- Gouveia, P. (2010a), Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica, Edições Universitárias Lusófonas, ed. 11, ISBN: 978-972-8881-84-9, Lisboa. _____, (2009), “Narrative paradox and the design of alternate reality games (ARGs) and blogs”. In ICE-GIC 09 Proceedings, First International IEEE Consumer Electronics Society Games Innovation Conference, Imperial College, South Kensington, London, pp. 231-38. <http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=5293585&isnumber=5293574&tag=1>. (Acedido em Agosto de 2013)

- Jenkins, H. (2008), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NYU Press; Revised edition, NY.
- Johson, S. (2005), *Surpreendente!, A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*, Editora Campus / Elsevier, São Paulo.
- Juul, J. (2013), *The Art of Failure*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- _____. (2010), *A Casual Revolution, Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., e De Peuter, G. (2003), *Digital Play, The interaction of Technology, Culture and Marketing*, McGill-Queen's University Press. Montreal & Kingston, London, Ithaca.
- McGonigal, J. (2011), *Reality is Broken, why games make us better and how they can change the world*, The Penguin Press, New York.
- McGonigal, J. (2010), "Gaming can make a better world". Ted Talks. In http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html. (Acedido em Agosto de 2013).
- McLhuan, M. (2003), *Understanding Media, the Extensions of man*, (edited by W. Terrence Gordon), Ginko Press, Corte Madera, CA.
- Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2009), *Pervasive Games, Experiences on the Boundary Between Life and Play (Theory and Design)*, Morgan Kaufmann, Burlington MA.
- PARKIN, S. (2013), "The Creator", revista *The New Yorker*, Abril.
- Pham, K. (2007), "Sex, Politics, Shopping and Terrorism: Second Life just Like the First", *Spiegel Online International*, Março.
- Sontag, S. (2003), *Olhando o Sofrimento dos Outros*, Editora Gótica, Lisboa.
- Stone, A. R. (2001), *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Turkle, S. (2011), *Alone Together, why we expect more from technology and less from each other*, Basic Books, New York.

From the Device's Interactivity to the Social Interaction of Video Games: A Case Study of a Group of Girls in Party Game Sessions

Fernando Contreras²⁵ e Pedro Hellín²⁶

Resumo: This paper highlights the importance of social interaction generated by video games. In addition to studying their technology and the narrative elements of the stories they tell, it is essential to analyze their social attributes, as well. Research on video games from the other side of the screen, in the space where players interact, is few and far between, but has marketing-strategy value for the digital leisure industry. This study demonstrates that player interaction is just as important as technical interactivity. Video games create an environment in which individuals can exchange information, thus giving rise to a different socialization setting. The same cultural imagery of communication, art and literature appears in these games, with clear differences with respect to the experience of an individual on playing them. Video games create a world with different codes of interaction, which, unlike other media, involves action and attitudes in a shared environment.

Palavras-chave: interaction; communication; video games; socialization; culture; public space.

Introduction

The framework of this paper is based on symbolic interaction in video games. The overall aim is to understand the phenomenon of social interaction and the process of self-representation in an immersive virtual environment. Although the latest reports (ESA, 2009; ADESE, 2009; Swalwell, 2003) show that users prefer to play against a machine, video games have become increasingly more a group activity, in multiplayer online or offline games. Video games are increasingly giving rise to an environment shared by individuals involved in information exchange. Just as the mass media attracts a specific audience for each political, social, cultural or economic profile, video games create specific communities based on shared values.

Video games are a medium possessing attributes of interactive narrative, but, as regards those that play them, they also constitute an interesting social communication phenomenon in the fields of sociology of online communities, computer supported cooperative work, and human-computer interaction.

With video games, interactivity is frequently mistaken for interaction, when at first sight there is a clear difference. Interactivity is the capacity of a computer system to provide responses to multi-sensorial stimuli generated by players, while interaction involves the possibilities of symbolic (conversational) exchange between players during the communication phenomenon.

Interactivity has increased in the **video game** industry. This growth is partly due to

²⁵ Universidad de Sevilla, España

²⁶ Universidad de Murcia, España

the appearance on the market of new consumer devices (portable consoles, multimedia consoles, 3G mobile devices), as well as the development of software for these formats, such as serious games, mini-games, free to play games, or casual games in general, generating content that can be accessed more quickly and is easier to consume.

Video game technology has developed a digital interface that allows individuals to exchange symbols (concepts or ideas) in a socializing fashion. In addition, it has consolidated its position as a sector within the new digital content technologies industry, which competes with media such as films and television, and has evolved through its own pragmatic approach, due to the fact that it uses signs with a logical order, constituting a language.

Without blindly establishing casual relationships between technology and the transformation of human reality, based precisely on interaction, this research work accepts as a premise that video games constitute an organized system of representing realities, and has the capacity of activating processes of communication and socialization, as well as those processes related to the individual psychology of players.

Interactivity is a dialogic relationship between subjects intervening in the communication phenomenon. When communication is interpersonal, it is easy to identify the agents. At the other end of the scale, in mediated communication – that is, communication in which some type of technological device intervenes in the process (as occurs with video games) – is not as simple to describe the subjects, and the process is also more complex. In this latter case, relationships are established taking into account the medium's attributes, which are sometimes mistaken for those related to human interaction.

The notions of interactivity and interaction are different. In mediated communication, we describe the creation of a situation or state in which the subjects (speaker/listener) are predisposed to communicating. Communication is only possible if the subjects wish to do so, to perform in a favourable environment that does not hinder the process, and in which time assists the meaning of the messages. That is to say, that the information is still of interest to the listener, although there is not any connection between its consumption and the moment of production or transmission. Interactivity belongs to the order of technological phenomena and interaction, to that of human (and also social) phenomena. Interaction in video games, together with interactivity, creates a collaborative situation between players characterized by communicative participation and the intermediation of the digital interface in the presentation of symbols. By means of intermediation, video games display a coherent multimedia discourse which manages to construct social realities.

The synergies of video games with other industries, such as education and sports, open up new communication and cultural channels. Serious games, or games geared to learning skills used in other contexts: education, health, science, etc., are an example of this opening. The objective in these games is not amusement in the strictest sense of the word.

Theoretical Background

In communication, the concepts of collaboration, participation and intermediation are well known concepts that can now be applied to the study of video games. In the case in hand, these processes are produced in a very unique way. A number of studies very closely related to such processes have already been conducted. Jansz and Martens (2005, p.333-355) have studied them in the social context of online video games. Plowman (1996, p.92-105) has done so directly on the construction of the representation of reality and the interpretation of players in their interaction with video games (with the same device). Another study (Grodal, 2003, p.129-155) takes into account the relevance of the gaming experience of individuals through corporal stimuli.

The aforementioned studies show respectively that interactivity develops the technical stimulation of perceptions to create a sensation of information exchange; the interaction constitutes discursively the virtual environment of a textual conversation in the manner of art. In video games, interaction is the effect of a narrative that activates the symbols of a shared collective imagery (e.g., Durand, 1971, 2002; Castoriadis, 1983, 1988; Wunenburger, 2003; Jung and Wilhelm, 2008, 2009). Players have to share a symbolic interest so as to collaborate with the demands of gaming dynamics, to participate in what is required of them in order that the game functions correctly, and to accept the intermediation of a digital interface in the representation of reality.

The workings of video games are similar to the setting of an art exhibition and are close to relational aesthetics. Video games, as works of art, contribute with a shared space in which symbolic exchange allows players to create their own world through the symbolic contributions of a digital interface. In the 1990s, the incorporation of new technologies in artistic production led to the appearance of collective intelligences and the “network” structure. With the popularization of the Internet, collectivist practices in different artistic manifestations (literature, music and plastic arts) also led to a relational approach to exhibitions. In these latter where the public also collaborates, the space serves as a vehicle of exchange of signs created by artists. In the environment created by video games, there is a transaction of signs, and collaboration is also a requisite for the coexistence of the digital interface as another subject of communication (Gibson and Oviedo, 2000; Greene, 2004; Bourriaud, 2006).

The effect of collaborating by way of a digital interface is intensified by interactive narrative that breaks with the linearity of other texts, such as novels or films (e.g. Wartella, O’Keefe and Scantin, 2000; Tavinor, 2005). In the case of the digital interface, symbols are offered to players as *εὐρίσκειν* or heuristics that develop parallel thought. By means of the multiplicity of actions, players use their creativity to discover solutions to the problems found in the story (Kiouisis, 2002; Swalwell, 2003; Gee, 2003; Entertainment Software Association, 2009).

With the digital interface, the form of collaboration has another different aspect. Video games give rise to a situation that repeats itself in the same unit of time, place and action on a stage that necessarily implies the relationship with the “Other”, while at the same time constituting a relationship with the world. These relationships are related

to “competition, control, entertainment, escapism and pastime” (Jansz and Martens, 2005, p. 337-339). Competition deals with the need to win or beat the other, an intrinsic attribute of video game content. Control allows players to act upon the external agents of the virtual world. The gratification produced by control is related to the insecurity experienced by all people (above all children) in everyday life. This control is never complete.

Entertainment has to do with the pleasure of gaming; and escapism with the emotional dimension involved in video games by allowing players to isolate themselves in the virtual world. Lastly, time-wasting is an attribute that has also been studied in the field of mass media consumption. The aim is to convince players that their life is not mediocre, anonymous and irrelevant. Socially speaking, video games act as a stimulus with a sufficient dose of emotions so that players feel admired by others and that life has some interest (Turkle, 1985; Newman, 2002; Valkenburg, 2004).

In this study, all these attributes of video games have been regarded as those of interaction. All are actions that build the identity of the “Other” and the reality surrounding players. Even competition entails the knowledge of the “Other” so as to succeed in winning; and escapism entails understanding the environment occupied by other individuals so as to abandon it. The attributes of video games are transformed into qualities of interaction and interpersonal communication, since they finally occur due to the negotiation of symbols and the use of a set of signs arranged by the same shared logic.

To complement this, the definitions of several different environments for creating a virtual public space are given below:

- *Collaborative Virtual Environments.* Virtual environments are “collaborative” when they permit complete control of the design of our identity. There are three-dimensional environments that permit this design by means of a mouse or keyboard, freely creating the image of our identity. The second modality is based on text. By introducing our attributes it is possible to define age, sex, race, weight, height or simply those qualities that characterize one’s own personality (friendly, aggressive, intellectual, sporty, sincere, emotional, calculating, etc.) (Bailenson, Beall, Loomis, Blascovich, and Turk, 2004).
- *Computer-mediated Environments.* Computer-mediated environments generate different behaviours in “Others”, conditioned by the image (avatar) we choose. In this way, social interactions are transformed by the dynamics that relate the visual pattern of the avatar to a specific behaviour. Although this interpretation can be based on stereotypes or roles, players perceive a positive or negative image due to other factors such as the attraction, persuasion or simply power that the avatar generates. There are also avatars with an altruist, kind, generous, human, friendly, etc., image, which have less to do with power. In this sense, modifying characters’ facial features and complements related to non-verbal communication (cloths, weapons, tools, utensils, vehicles, etc.) leads to greater success or acceptance. (Burger, Messian, Patel, del Prado, and Anderson, 2004;

Bailenson, Garland, Iyengar and Yee, 2006). The images coincide in the representation of some psychological aspect: social power, biological and intellectual strength, or libido-charged sensuality (Grodal, 2003; Greene, 2004; Jung and Wilhelm, 2008, 2009). An example of overcoming with respect to strength can be seen in the statement of a female player who wanted to increase her skills: Girl 2: “Super Mario Bros is fun because I’ve seen it on telly... *and I see that I have new challenges, adventures and tests to master...*” (Statement transcribed from the interviews conducted during the research).

Research Questions and Hypothesis

The question is how are symbols exchanged in a normal gaming situation? We start from the hypothesis that players collaborate so that the video game represents a reality through the information that is shared.

Before gaming commences, players should overcome a series of obstacles. The group collaborating in the video game starts by negotiating the choice of game, before continuing with their preparations. The game is followed by opinions on the gaming experience and, finally, the dissemination of information on the activity carried out to a higher group level.

Let us describe in further detail these preliminary phases that allow players to overcome communication (or cultural) obstacles:

- **Hypothesis 1. How is the game chosen?** When choosing a video game, players acknowledge their own style (their likes), but this phase also serves to acknowledge their assumed identity. When players state their preferences, they construct an image of their personality. Communication is interpersonal and strategies are argumentative. The interaction employs persuasion or seduction through the discourse used by players for deciding between several games. On several occasions, we witnessed the use of demonstrative strategies geared to contributing veracity or mendacity to a video game by means of unique contributions in the form of complements (steering wheel, pistol, *Wii Fit* balance board, etc.).
- **Hypothesis 2. How is the game prepared?** During the preparation of the game, other communication channels are opened. Normally, the host knows more about the game than anyone else and explains it to his friends so that they can get involved straightaway. In reality, this phase is interesting from the point of view of communication, since it is conducted via video game stereotypes. The host and the other players that are already familiar with the game offer advice on how the game works, advising intuitively about the story’s actants (Greimas, 1989). Its hero, opponents, obstacles, helpers and object of desire are described during this phase.
 - **Choosing an avatar.** The choice of avatar is usually closely related to the image that we have of ourselves. This choice method has been

analyzed in an empirical study on the self-representation of individuals in *immersive* virtual environments (Yee, Bailenson, and Ducheneaut, 2009). Among the most important results of this study, the player's need to equip himself, by means of the image of his avatar, with a specific virtual personality – which is also different from his normal self – to confront other players, was observed.

- **Creating an avatar.** The creation of an avatar means accepting an identity designed with a digital interface, and also acknowledging rules, roles, stereotypes and a changing in attitude as regards the idea that the player has of himself.
- **Hypothesis 3. How does the gaming experience develop?** Players qualitatively evaluate the gaming experience during the game. They establish their own code with indicators that allow them to come to an agreement about the quality of the game. When all the players evaluate it negatively, the video game in question is discarded only when that group meets. However, it so happens that when the individuals making up the group get together with others to form a new gaming group, their interest in the discarded game might be revived. This shows that collective experiences are conserved in a common memory which is independent of even the individuals themselves.

The video game experience is an exchange between the public space of the group and the private space of each player. In the public space, interaction moves universal symbols which are understood by everyone. In the private space, emotions and sentiments that are not always shared with the whole group dominate. Here, communication is anomie and it does not have to be subject to social norms.

Essentially in our study, we have based the observation of the gaming experience on the ideas of Jansz and Martens (2005, p. 337-339), taking into account competition, control, escapism, amusement, and time-wasting.

The first of these, **Competition**, allows one to be aware of the “Other” through the game itself. Not only in one-to-one competitions, but also by obtaining the highest game score. Basically, competition consists in outdoing the “Other” as a challenge, but it also opens up channels of interaction. Scoring is information on players available in the public space. **Control** consists in exchanging information on the interactive possibilities of the video game. Through control, players try to defend themselves from their external opponents in the virtual environment. Control is not open information, since it usually includes success strategies – *secret recipes for success* – allowing players to win during the competition. This information is only transmitted in a private environment, being exchanged with a close friend or with a family member.

Escapism, in general, manifests itself in post modern man's preference for

filling the emptiness in his life by passing time in a virtual world rather than a facing the problems of a real one. For example, **it manifests itself** when he is gaming in the metro so as not to have to face up to his own daily fears. In our study, it shows itself in the shift of players between the public and private spaces. The space created by the video game is variable. **If the virtual environment is made public**, through group gaming, players can abandon it and escape to the real world, searching for a private space. Likewise, if the real world of players is public space, they can create their private space within a virtual environment.

Amusement is the personal pleasure gleaned from activity, from communication with oneself, rather than social interaction. In video games, it has to do with the possibilities presented in the game's narrative to obtain "the object of desire" of the story, which results in a feeling of success or triumph for players. Normally, players do not try to connect and play with others with whom they do not share emotional or sentimental bonds, in either online games or in the same physical space. The idea is to avoid exposing themselves emotionally (feeling ashamed about failure) to "Others" in the public space, so therefore there is also the possibility of gaming online, in total or partial anonymity.

Finally, **Time-wasting in** Video games fills players' lives with emotion, because time-wasting as such does not purposefully exist. The discourse of video games become continuous. Like television; players can always turn to the medium that fills their lives with stories. The story's continuity is only interrupted momentarily, or finally, by players themselves (as people watching television do with their set). Video games allow players to save gaming sessions, so that the next day they can resume their adventure from where they left off.

- **Hypothesis 4. How do players exchange their own experience with other players?** In this last point, players game individually, interacting so as to build a community. The gaming experience generates a conversational relationship which is measured by the video game. A public space is formalized in which opinions are formed as the most prominent communicative phenomenon. Communication is characterized by a daily symbolism.

Methodology and literature

This research consisted in video filming a group of four girls aged from 8-16 at home during four gaming or party game sessions. The girls were chosen because they formed a controlled group of friends, and due to the fact that their parents allowed us to film in the family environment. During the sessions, they used two devices: a Wii and a Playstation 2 console. At one of the sessions, the girls invited an adult to join in the gaming experience.

The games were *Shrek Smash n' Crash Racing* for Playstation 2, and *MarioKart*,

Cocoto Magic Circus and WiiFit for Wii.

The objectives of the methodology were analyzing video data which were then reconciled with the case method (Yin, 1989), a specific qualitative tool analysis model whose flexibility allowed us to design a customized method for our research by combining it with the discourse analysis.

Video filming has been used successfully in other studies also geared to explaining the symbolic interactions between the public and private spaces created in a sitting room when a teenager used his mobile telephone (Tutt, 2005). Hence the idea to use it in our own research, since its theme is similar to private and public virtual environment building by means of video games. We combined theory with a discourse analysis of the video footage and an in-depth interview. This gave rise to a flexible methodology, as with research using case studies (Stake, 2007).

In Spain, the first examples of research using qualitative ethnographic and biographical study strategies were Valle (1989), and the *Informe de Juventud en España* [Report on Youth in Spain], written by Zárrega in 1985. These combine interviews, observation and documentation (triangulation). These works have served as a reference for our research because of their external validity.

The questionnaires of the interviews and the indicators used during the video footage evaluation analysis are shown below:

A. Interviews with the girls

During interviews, several explications as regards the question were necessary; hence the interview was not literal, the idea being to summarize what was discussed with the interviewees. Some of the vocabulary specific to the video games also had to be substituted during the interviews, since not everyone understood the jargon. Reiterative questions were framed on the same idea, so as to reach the central ideas, although the same question had to be asked several times in a different way.

- **About the public image**

1. How do you decide on which avatar to game with?
2. Do you prefer to design your own avatar?
3. What features do you use most?
4. Let's see, what is the most important feature that makes you like your avatar?
5. Do you know which avatars your friends like most?
6. Do you know why your friends choose these avatars?
7. Do you think that the avatars your friends choose really coincide with what they are like?

- **About the private image**

8. When gaming, do you prefer to choose a different avatar?
9. Which avatar do you choose when gaming on your own, without friends?
10. Do you try out avatars that are different from the ones you use when gaming with the others?
11. What features do you add to your avatar when gaming alone?
12. Do you have an avatar that you would never show to your friends?
13. Do you have an avatar for anonymous gaming?

- **About the social values of exchange**

14. When you play with others, do you share tricks to help them to overcome challenges?
15. Why do you prefer to play against other people?
16. What things do video games show you which you then talk about with your friends?
17. What things do video games teach you that you think help you at school?
18. What do video games teach you about communicating with schoolmates?
19. Do you think the same as your friends about the video game?
20. What do you usually talk about: the description of the levels you have passed or your final score?
21. Which elements are most outstanding in the description of each level?
22. Can you tell what your friends are like by the way they talk about video games?
23. Do you consider a friend more intelligent by what he/she says about a video game?
24. Do you consider a friend more intimate or close by what he/she says about a video game?

- **About video game evaluation**

25. How would you define an aggressive image in a video game?
26. How would you create a friendly image in a video game?
27. How do you usually identify helpful characters?
28. How do other people advise you on these matters?
29. Does someone warn you about obstacles in the game?
30. When you do not understand the game, does someone explain it to you?

B. Evaluation analysis of the interaction between the girl hosting the session and the group of players.

Basically, the aim was to describe the interaction between the girl hosting the session and her friends; a model relating a series of behaviours to a system of categories defining what are regarded as interactions during gaming. The gaming sessions were videoed and then analyzed, using the following relatively simple tri-polar classification method (positive, negative, neutral) which was used for the first time with a bipolar classification method in a study on negative

news in newspapers (Gieber, 1955).

The *Interaction Process Analysis* (IPA) (Bales, 1950) was the model used to study interaction among the participants. They:

- Showed solidarity with others, by elevating the status of others, by helping and rewarding others.
- Exteriorized a discharge of tension; by joking, laughing, and showing satisfaction.
- Agreed, showing passive acceptance; understanding, coinciding and obeying.
- Made suggestions and gave direction; implying autonomy of actions for others.
- Gave opinions, analyzing and evaluating; expressing sentiments and desires.
- Assented and provided information: repeating, clarifying and confirming.
- Asked for direction; informing, repeating and confirming.
- Asked for opinions; evaluating, analyzing and expressing sentiments.
- Asked for suggestions; giving direction and proffering possible lines of action.
- Disagreed, showing passive rejection and formality; rejecting help.
- Showed tension and asking for help.
- Showed antagonism; reducing the status of others and defending or reaffirming the self.

For studying interaction during gaming, the indicators were adapted to the case in hand.

Positive reactions

- a. When gaming has commenced, suggesting alternatives which offer autonomy of action to the rest of the players.
- b. Exteriorizing the discharge of tension; joking, laughing, and showing satisfaction when gaming has finished.
- c. Asking other players for direction, information and confirmation.
- d. Recognizing the errors of other players and providing them with information so that they do not repeat the same error, clarifying and confirming.

Neutral reactions

- e. Showing closeness, boosting the spirits of others, offering help and rewarding.
- f. Offering opinions, evaluating, analyzing and expressing sentiments as regards

the group's gaming.

- g. Agreeing when others impose their rules, showing passive acceptance; understanding, coinciding and accepting new rules.
- h. Offering opinions, evaluating and analyzing; expressing sentiments and desires.
- i. Asking for suggestions, direction, and possible lines of action to pass gaming levels in a spirit of teamwork.

Negative reactions

- j. Showing disagreement, passive opposition and formality; refusing to help other players when asked to.
- k. Showing shame in the face of failure and asking for help; showing opposition to being filmed.
- l. Showing antagonism, reducing the status of other and defending or reaffirming the self.

Results

The interviews showed that a public space, in which to exchange opinions, ideas or a specific type of communication stimulated by the video game, was not clearly consolidated. The girls did not talk about video game-related matters in other settings (school, family get-togethers or meetings with friends) other than during party games. We had success, though, with the videoed sessions. The participants allowed us to conduct both a verbal and proxemic discourse analysis. This video footage showed that the processes earmarked for observation in the hypotheses were correct, and that later on, we could draw conclusions from communication in a leisure activity conducted in a virtual environment.

Our starting point was the idea that, if we could define the communication process, we would be able approach video games from new perspectives, such as the interaction between players and not just the interactivity between the players and the device, where the industry has effectively made enormous progress (in marketing area too).

The video footage of the gaming sessions allowed us to observe, study, and analyze the following hypotheses:

Hypothesis 1. How is the game chosen?

The choice of game could be established as the exhibition of the player's identity and a way of belonging to a specific community. When the girls chose a type of game, there was a consensus process in which the difference between games was accepted and

everyone's participation was negotiated democratically. When a game was not subject to this process, and the girl hosting the party game session imposed her viewpoint over that of the others (as indeed occurred on several occasions), the session was a failure and the players abandoned the game, usually pleading boredom.

Hypothesis 2. How is the game prepared?

Gaming preparations proved to be the most important phase of sessions. Our group of girls invested a great deal of time in defining their avatar before gaming commenced. During several sessions, we observed that this phase lasted even longer than the actual gaming.

The design of avatars was the video game's key to success, because it allowed the girls to be seen socially as they wanted to be seen. It helped to bring together group members from the knowledge expressed through the chosen attributes of the virtual characters. The choice of avatar also showed the girls' degree of tolerance, since they did not mind choosing male characters; unlike boys who would never choose an avatar of the opposite sex (as the girls themselves admitted). Girls show a greater sensibility when defining the attributes of their characters, and, strangely enough, they have a greater knowledge of the preferences of their girlfriends. That is to say, that during the preparation phase, there seems to be a greater degree of complicity as regards the communication of their emotions, sentiments and confidentialities.

Hypothesis 3. How does the gaming experience develop?

Specifically, we observed several processes that we believe activate the gaming experience. As regards the public space, there are opening and closing processes, depending on the heat in the game.

As to competition, we came to the same conclusion as other studies. The girls preferred to play against each other, than directly against the device. On this subject, one girl answered that playing against her friends was always better than playing against the machine, whose movements are always predictable. The girls also mentioned the opportunity of getting together, and, therefore, also include the value of sociability. They do not want to compete against strangers, or people that do not belong to the family or their circle of close friends, although they become more flexible with age (the 16-year-old girl admitted that she now did not mind gaming with strangers online).

Control is closed, secret, and non-communicable information, since it usually includes success strategies that allow players to beat others while competing. They are discovered recipes for victory gleaned from personal experience. This information is only transmitted in a private setting and with the desire to reciprocate in the interaction. Our girls exchanged information with their friends, but, in this sense, they also showed us that there was a pre-existing empathy between some of them through the quantity and quality of the shared information.

Entertainment also involves accepting the interaction with others, and although it corresponds to the hedonist dimension of the video game, pleasure is obtained from a social game, more than from the individual experience. From the video footage of the gaming sessions, we were able to observe how the players made the most of moments of less attention to glance at their friends. These glances are a reflex gesture that allows players to check on the company of others. In addition, these visual gestures were accompanied by verbal expressions and interpellations facilitated by open communication. These expressions of the discourse of interaction were classified in the following way, thus confirming our choice of methodology:

- Positive reactions. The video footage highlighted the suggestion of alternatives that offered the rest autonomy of action. This put the girls on an equal footing as regards competition, since the advantage of the girl hosting the gaming session, on having the video game at home, was neutralized by such an honest gesture of collaboration. In moments of tension during the gaming session, the girls joked, laughed and proffered cries of liberation and satisfaction. When one of the girls got lost in the game's labyrinth, she normally asked her friends for direction, information or confirmation. Friends' mistakes were acknowledged at the end of the session, and only then was the information provided so as to avoid making the same mistake. The girls themselves stated that, in this way, the game was more enjoyable, because otherwise it was boring to play against a friend that always lost.
- Neutral reactions. Among all the neutral reactions of interaction in the video footage, we observed how the girls fraternized together, helping each other with tips. During one session, for instance, the girl who had won then lost intentionally so as to start anew and repeat the level in which her friends had got stuck. In this way, she offered her help and, at the same time, expressed sentiments of fraternity to her friends. When all the girls successfully completed the complicated phase, they encouraged the girl bringing up the rear so that they could all continue playing together, without any stragglers. On all occasion, they showed willingness to play as a team.
- Negative reactions. There were no negative reactions in our group of girls, until an adult member of the family of one of the girls participated in a session. The adult was invited to participate and, at first, the group reacted with hostility and estrangement in their interactions. As regards communication, the adult enjoyed being antagonistic, lowering the status of the others, and defending or reaffirming the self. The adult provoked discrepancies within the group, which formed an alliance against him, refusing to give him respite or help. The adult belittled the importance of his failure and finished the game, refusing to acknowledge his shame and saying that the participants were the only ones capable of understanding the game and that it was not made for people of his generation. With these statements, the adult blocked the communication and interaction in the public space created by the video game: "I don't want to play anymore; it's a boring game for girls. It's impossible to understand" (Adult).

As to escapism, this aspect of gaming was confirmed in the interviews, since the girls did not usually talk about video games at school. According to their statements, they only provided information about the games and devices, but exchanged very little information about the gaming experience itself. The girls led us to believe that the emotion of gaming was limited to the moment, to the gaming session, unlike adults commenting on a film they have seen the day before or even years ago. In the case in hand, the girls did not comment in this way on video games.

The time-wasting aspect of video games could not be confirmed. The girls did not save the sessions so as to take up where they had left off the following day, and, what is more, some of the devices did not even save scores because of the lack of space in the memory card. The girls did not seem to be bothered by this detail. The sessions started and ended, without consequences for the future.

Hypothesis 4. How do players exchange their own experience with other players?

The communicative experience is based on a daily symbolism. Interaction took the form of a sophisticated process of negotiation between the girls making up the group and how they agreed to collaborate with each other. Communication in video games responds to a new lifestyle characterized by a shift from the individual nature (from the conditions of life) to the culture of the individual (to the way of experiencing it in a group).

Experimentally-speaking, video games are a form of group communication that abandons the symbols of the mass media. It is an evolution from the collective conscious (mass media) to the collective unconscious (à la carte media). The mass media place standard messages in the public space, and video games place universal attitudes in interaction, shifting from the objective to the subjective of emotions and sentiments.

Video game behaviour is in tune with a society based on the *Puer Aeternus* myth, from which stems the mythical archetype of the eternal child (Maffesoli, 2005). The individual is not obliged to make a moral appraisal of a judicial or normative nature, which is characteristic of political reason. The child archetype is a social emblem that cushions the appraisal of good and bad. Video games draw on this juvenility which is a contaminating social factor.

Video games coincide with a postmodern spirit of relativism that confronts players with risky realities, without the protection of an absolute truth. Interaction in this sphere is conducted under ambient imperative (what is cool). The stories reproduce the relativism in the way of life, since the *Pater Familias* archetype is absent from this digital imagery.

When the group of girls interacted, they established their own set of rules and their

own individual identity became volatile, weak, and unstable. A “society of brother and sisters” emerges, which is how Maffesoli calls the vertical deconstructing of the all-powerful father figure. This is substituted by comradeship, as a defence mechanism, in a virtual world where there is not any representation of forces in power that exercise their authority over and protect the girls.

Discussion and Conclusions

Our group of girls did not comment on video games outside the party game session. In addition, they were not accustomed to talking about them in other different settings, such as at school. However, they did indeed talk about films they had seen at the weekend or cartoon series as discourses that they share and with which they identify themselves.

In our research, on several occasions the girls commented that video games were not a subject that could be shared with others. Nonetheless, we have indeed been able to confirm the hypotheses put forward as regards the structural processes involved in gaming with these devices.

We have identified several internal communication processes involved in playing video games:

- A first communication phase involved arriving at a consensus on the choice of game. In this phase, we have detected how interaction, understood as a communicative process of dialogue, facilitated the social consolidation of the group and the acknowledgement of individual identities. Communication served to strengthen social links and the differences between the girls characterized by their tastes and preferences.
- A second communication phase involved the players’ preparation. In all sessions, we observed how an initiation rite was established, led by the girl hosting the party game. She took it upon herself to provide her companions with information about the video game, so as to help them complete it successfully. For example, she advised them about how it worked and informed them about obstacles and opponents that they would find along the way.

In addition, during this phase the players represented themselves, as in any rite of competition, by means of an identity responding to a different role, that is, they disguised themselves with the *Mii* (*Wii* avatars) for their public performance. In the same way that a sportsperson changes his or her clothes or appearance, the girls invested a great deal of time in designing their own appearance for the virtual stage.

We have confirmed that the creation of an avatar also signifies a change of attitude in the perception that a player has of him or herself. According to a statement of one of the girls, the choice of avatar depended on the game, since there are characters that are more capable and skilful than others, and this was

only deduced from the avatar's appearance (height, weight, hair colour, form of the head, clothing, weapons, possessions and vehicles). The same girl commented to us that she was not at all embarrassed by choosing an avatar of the opposite sex, since on some occasions it was better to play with a male character.

- The third phase is the gaming experience that introduces and innovates in new codes of communication. These codes fulfilled an indentifying and integrating function and allowed the girls to strengthen social links. As we have explained above, this reinforced a micro-community, in which the rules of coexistence were established by the girls themselves. For instance, the girls comprising our group imposed a respect for the rules governing the sessions and how teams were formed between them.

The gaming experience itself involves a series of internal processes which we have observed during the interviews and in the video footage of the sessions. The processes that we have included in our initial hypotheses show video games as an intricate communicative labyrinth combining: a) the language with its logical order in the expression of objective actions between the players: "Go that way,"; "Collect that object that gives you energy"; "Activate the protective shield," etc.; and b) the subjective expression of emotions and sentiments that the girls developed during the gaming sessions. These subjectivities can be seen on our video footage as pranks, jokes, expressions proffered under the pressure of gaming, brusque movements, silences and even gestures of affection, friendship or simply approach.

- Finally, we have wanted to show that, as a communication medium, video games end in a phase of creation of a new collective imagery full of signs from which new discourses are born, or of symbols through which players exchange ideas, thus creating a new cultural stage. The video game experience generates a discourse on the world at a more conceptual level. The video games offered the girls the possibility of reflecting on the importance of aspects of life that can only be discovered through creative actions implying play. Even though the girls developed communication within the framework of a daily symbolism constituted by graphic or sound elements recognizable in the real world, the video games opened up the possibility of intervening by means of symbols that are only available in the virtual world.

Lastly, we would like to point out that the final conclusion drawn from our research is that the future success of video games with players lies in the interaction activated by the games, once the session is over. This process is also sought after by other cultural products, such as music, films, sports or television. All these products have given rise to groups or communities within our society. Music is the clearest example, taking into account all the urban tribes based on specific styles (punk, mod, rocker, gothic). Another good example is sports such as football which have given rise to the phenomenon of clubs with their symbols and identifying signs.

Currently, we could say that figures such as **Super Mario Bros** (this platform video game was designed by Shigeru Miyamoto and Takashi Tezuka and developed by Nintendo, 1985) now form part of a modern iconology with the power of representation of a specific community. Video games create a world with different codes of interaction which, unlike other media, involves action and attitudes in a shared environment.

We believe that the study of human interaction applied to video games could provide the digital leisure industry with a new set of successful marketing strategies.

References

- ADESE, Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (2009). "Hábitos e iniciación a los videojuegos en mayores de 35 años", <http://www.adese.es/pdf/vjadultosestudio.pdf> (Accessed 4 June 2012)
- Bailenson, J., Beall, A., Loomis, J., Blascovich, J., & Turk, M. (2004). "Transformed social interaction: Decoupling representation from behavior and form in collaborative virtual environments", in *Presence*, No. 13, pp. 428-441. <http://www.stanford.edu/~bailenso/papers/TSI.pdf> (Accessed 4 June 2012)
- Bailenson, J., Garland, P., Iyengar, S., & Yee, N. (2006). "Transformed facial similarity as a political cue: A preliminary investigation", in *International Society of Political Psychology*, No. 27, pp. 373-386, <http://www.stanford.edu/~bailenso/papers/Political%20Psychology%20in%20press.pdf> (Accessed 5 June 2012)
- Bales, R. F. (1950). *Interaction Process Analysis*, Chicago, Chicago University Press.
- Burger, J., Messian, N., Patel, S., del Prado, A., & Anderson, C. (2004). "What a coincidence! The effects of incidental similarity on compliance", in *Personality and Social Psychology Bulletin*, No. 30(1), pp. 35-43. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15030641> (Accessed 5 June 2012)
- Castells, M. (ed.) (2006). *La sociedad red, una visión global*. Madrid: Alianza.
- Castoriadis, C. (1988). *Los dominios del hombre: las encrucijadas del laberinto*. Barcelona: Gedisa.
- Castoriadis, C. (1989). *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets.
- Bourriaud, n. (2006): *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Durand, G. (1971). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Durand, G. (2000). *Lo imaginario*. Barcelona: Eds. del Bronce.
- Entertainment Software Association-ESA (2009). "Essential facts about the computer and video game industry: Sales, demographic and usage data", http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf (Accessed 18 March 2010).
- Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillian.
- Gibson, S. B. & Oviedo, O. O. (2000): *The emerging cyberculture: literacy, paradigm, and paradox*. Cresskill, New Jersey: Hampton Press.
- Gieber, W. (1955). Do newspaper overplay negative news?, in *Journalism & Mass Communication Quarterly*, Vol. 32, No. 3.
- Greene, R. (2004). *Internet art*, London: Thames & Hudson.
- Greimas, A. J. (1989). *Del sentido II: ensayos semióticos*, Madrid, Gredos.
- Grodal, T. (2003). "Stories for Eye, Ear and Muscles. Video Games, Media and Embodied Experiences", in M.J.P. Wolf and B. Perron (Eds). *The Video Game Theory Reader*, pp. 129-155. London: Routledge.
- Jung, C. G. & Wilhelm, R. (2008). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós.
- Jung, C. G. & Wilhelm, R. (2009). *El secreto de la flor de oro*. Barcelona: Paidós.
- Kiousis, S. (2002). "Interactivity: A Concept Explication", in *New Media & Society*, Vol. 4. No. 3, pp. 355-383.
- Lacasa, P., Martínez-Borda, R., Méndez, L., Cortés, S., Checa, M. (2007). *Aprendiendo con los videojuegos comerciales: Un puente entre ocio y educación*. Grupo Imágenes, Palabras e Ideas UAH y Electronic Arts España, http://www.adese.es/pdf/informe_UAH.pdf (Accessed 2 June 2012).

- Maffesoli, M. (2005). "Jóvenes, cultura y comunicación", en *Revista de Occidente*, No. 290-291, pp. 133-149.
- Jansz, J. & Martens, L. (2005). "Gaming at LAN event: the social context of playing videogames", in *New Media & Society*, Sage, London, Thousand Oaks, CA and New Delhi, Vol. 7, No. 3, pp. 333-355.
- Mora, J. (2009). "Hipermedia y videojuegos: Inmersión Comunicativa Interfacial y Narrativa", en *Revista Icono14*, No. 12. pp. 218-241. <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/download/342/219> (Accessed 4 June 2012).
- Newman, J. (2002). "In Search of the Video Game Player", *New Media & Society*, Vol. 4, No. 3, pp. 405-422
- Plowman, L. (1996). "Narrative, linearity and interactivity: making sense of interactive multimedia", in *British Journal of Educational Technology*, Vol. 27, No. 2, pp. 92-105.
- Squire, K. (2006). "From Content to Context: Videogames as Designed Experience", in *Educational Researcher*, Vol. 35, No. 8, pp.19-29. <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/18-ed%20researcher.pdf> (Accessed 5 June 2012)
- Stake, R. E. (2007). *Investigación con estudio de casos*, Madrid, Morata.
- Swalwell, M. (2003). "Multi-player Computer Gaming: "Better than Playing (PC Games) With Yourself", *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, <http://dspace.flinders.edu.au/jspui/bitstream/2328/14292/1/2006010642.pdf> (Accessed 2 June 2012).
- Tavinor, G. (2005). "Video Games, Fiction, and Emotion". Sidney, *Proceeding IE 2005 Proceedings of the second Australasian conference on Interactive entertainment*. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1109212&dl=ACM&coll=DL&CFID=86310654&CFTOKEN=90986582> (Accessed 5 June 2012)
- Turkle, S. (1985). *The Second Self*. New York: Simon and Schuster.
- Tutt, D. (2005). "Mobile Performances of a Teenager: A Study of Situated Mobile Phone Activity in the Living Room", in *Convergence*, Sage, Vol. 11, No. 2, pp.58-73.
- Valkenburg, P.M. (2004). *Children's Responses to the Screen. A Media Psychological Approach*. Mahwah, New Jersey, London: Erlbaum.
- Valle Arroyo, F. (1989). "Errores en lectura y escritura. Un modelo dual", en *Cognitiva*, No. 2, pp. 35-63
- Wartella, E., O'Keefe, B. & Scantin, R. (2000). *Children and Interactive Media*. New York: Markle Foundation, http://tienplus.hku.nl/Thomas/OnderzoekPDFjes/markle_final_2000.pdf (Accessed 5 June 2012).
- Wellamn, B. & Wortley, S. (1990). "Different Strokes from Different Folks: Community Ties and Social Support", in *American Journal of Sociology*, Vol. 96, No. 3 (Nov., 1990), pp. 558-588. <http://homes.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/differentstrokes/diffstrokes.pdf> (Accessed 4 June 2012).
- Wunenburger, J.-J. (2003). *L'imaginaire*, Paris, PUF.
- Yee, N., Bailenson J. N. & Ducheneaut, N. (2009). "The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior", in *Communication Research*, Sage Publications, Vol. 36, No. 2, April, 2009, pp. 285-312.
- Yin, R. (1989). *Case Study Research. Design and Methods*, London, Sage.
- Zárraga, J. L. (1985). *La inserción de los jóvenes en la sociedad*. Madrid: Instituto de la Juventud.

Gilbert Durand: um novo espírito antropológico

Antonio Vargas²⁷

Resumo: O artigo apresenta uma introdução aos principais aspectos teóricos e metodológicos da obra formulada pelo sociólogo, antropólogo e mitólogo francês Gilbert Durand. Apresenta algumas de suas influências teóricas bem como uma síntese dos fundamentos de sua topologia do imaginário e da Mitocrítica. Por fim, o texto justifica a possibilidade de uso deste prolixo autor para o estudo sobre o papel e relação dos mitos heroicos com os games de computador.

Palavras-chave: Gilbert Durand; Mitocrítica; Imaginário; Mito do Herói; Games.

Introdução

Gilbert Durand, falecido em dezembro do ano passado, foi um destes autores singulares e incômodos da vida acadêmica. Singular porque foi possuidor de uma erudição e arcabouço teórico tão vasto que seu pensamento é, frequentemente, desconsiderado por inacessível ou hermético. Isto, no entanto, por si só não explicaria certa resistência do meio acadêmico a sua obra. O que ajuda a compreender o incômodo de seu pensamento é o fato de se contrapor as correntes das filosofias racionalistas ou como ele mesmo costumava definir - reducionistas - e que podem ser exemplificadas pela psicanálise freudiana - que segundo Durand reduz o símbolo a um sintoma, ou seja a um signo- e os excessos formalistas do estruturalismo dos quais foi um crítico.

Nascido em 1921, herói condecorado da Resistência francesa durante a Segunda Guerra Mundial, Durand foi professor de filosofia, sociologia e antropologia da Universidade de Grenoble, onde fundou junto com Paul Deschamps e Léon Cellier o *Centro de Pesquisa sobre o Imaginário* sendo responsável pela formação de inúmeros pesquisadores dos quais, podemos destacar, Michel Maffesoli de quem foi orientador de Doutorado.

Durand se autodenominava um discípulo continuador de Gaston Bachelard, mas a compreensão de sua visão sobre o imaginário passa obrigatoriamente por suas relações intelectuais e de amizade com integrantes do chamado Círculo de Eranos fazendo com que sua obra naturalmente, dialogue com a de outros integrantes do Círculo como Carl Gustav Jung, Mircea Eliade, Joseph Campbell, Herbert Read, Henry Corbin, Erich Neumann, Gershon Scholem ou Karl Kerényi.

²⁷ Professor do PPGAV-UDESC. Antonio Vargas has undergraduate in Arts/Painting - Federal University of Rio Grande do Sul –Brazil (1986), PhD in Arts/Painting at Facultad de Bellas Artes/Universidad Complutense de Madrid- Spain (1992) scholarship CNPq/Brazil Post-Doctorate Universitat de Barcelona (1996) Social Anthropology and America and Africa History. (Spain) scholarship CAPES/Brazil. Professor at Universidade do Estado de Santa Catarina (Brazil) since 1993 working in undergraduate and graduate programs. Has three researches lines: Grotesque in Contemporary Art, Symbolic Hermeneutic and Art, Art Education. Visual Artist has many exhibitions colectives and individuals in Brazil, Germany, Spain, USA and Portugal.

Eranos

O Círculo de Eranos, cujo nome de batismo é atribuído ao fenomenólogo Rudolf Ott e significa “comida em comum” foi criado no entre guerras por Olga Fröbe e pode ser definido como um grupo de eruditos acadêmicos – do qual curiosamente Otto não integraria – que tinham por objetivo reduzir as fronteiras entre o pensamento ocidental e oriental. Sob a diretriz intelectual de um Jung maduro estes investigadores, mitólogos, sociólogos, antropólogos, psicólogos, filósofos e historiadores reuniam-se anualmente em Ascona-Suíça para apresentar e debater as conclusões de suas pesquisas, resultados estes publicados em alemão, inglês e francês entre os anos de 1933 a 1988 nos famosos 57 volumes de seus anuários. Sobre Eranos Luis Garagalza diz:

“Esta escola se caracteriza por seu talante científico-gnóstico, enfrentado ao positivismo agnóstico triunfante na ciência ocidental que, seguindo a proposição kantiana (mais ou menos remodelada) se limita a um conhecimento ‘superficial’, medidor que correlaciona fenômenos e determina que o noumeno é incognoscível. Um tal conhecimento gnóstico persegue, pelo contrário, a captação do sentido o qual emerge não já no puro logos, na reflexão racional y objetiva e sim em um nível mais primário do mito, da experiência vivida e sentida (consentida) . Desta forma, o símbolo comparece como o único meio (médium) através do qual o sentido pode manifestar-se y realizar-se, isto é, como autêntica mediação da verdade, uma vez que a verdade é agora entendida como sentido.” (1990, p.24,25)²⁸

É significativo recordar que o surgimento de Eranos se dá no período entre guerras, marcado por uma grande desilusão na capacidade da filosofia e do pensamento acadêmico ocidental contribuir para a construção de uma perspectiva de paz e estabilidade social. Este esgotamento, visto como decorrência de uma visão conquistadora, racionalista e cientificista é alvo de críticas pelos integrantes de Eranos que buscam com os estudos sobre outras formas de pensamento e atitude em relação a compreensão do mundo arejar a filosofia e o pensamento ocidental. Andrés Ortíz-Osés destaca que enquanto na escola junguiana de Zurich as pautas da experiência humana do sentido da vida se faziam em um nível de conduta psicológica, em Eranos se elaboravam as pautas culturais da compreensão do mundo em uma investigação multidisciplinar de caráter filosófico-científico.

“Por isso as noções tipicamente junguianas de *inconsciente coletivo* e *arquétipo* se deslocam de uma explicação psicológica a uma proposição mais aberta e cultural. Este deslocamento pode observar-se bem no decurso de Eranos , pois se os junguianos originários , como E. Neumann, concebem o inconsciente coletivo e suas estruturas arquetípicas de um modo psicoantropológico, os chamados pós-junguianos, como J. Hillman, o concebem de uma forma mais culturalista: o inconsciente coletivo seria nossa *memória* e imaginação, enquanto que os arquétipos aparecem essencialmente como *imagens* fundamentais. Quem realiza esta passagem do junguianismo ao pós-junguianismo é H. Corbin, o qual cunha o termo *Imaginal* sobrepondo-o ao de inconsciente coletivo reintendendo os arquétipos como imagens.” (Ortíz-Osés in KÉRENYI, Karl et al, 1994, p.10, 11)²⁹

Integrado a Eranos, Gilbert Durand parte da teoria junguiana do simbolismo na qual o símbolo é entendido como intermediário entre consciência e inconsciência, entre subjetividade e objetividade. No entanto, Durand acaba por se afastar do que entende

²⁸ Tradução minha do original em espanhol.

²⁹ Tradução minha do original em espanhol.

ser um exagerado otimismo de Jung em relação ao papel da imaginação simbólica no processo de individuação e assim nosso autor abandona o campo da interpretação terapêutica para atuar na interpretação cultural da linguagem simbólica.³⁰

Apresentar uma síntese do pensamento ou da obra de Durand, é pelos motivos anteriormente apontados, uma tarefa a qual considero imprópria de ser realizada em uma única palestra ou texto. No entanto, *grosso modo*, entendo como possíveis e até mesmo necessários apresentar ao neófito interessado no estudo do imaginário alguns fundamentos do pensamento deste autor cuja melhor característica é a absoluta negação a todo tipo de método dualista que separe o sujeito do mundo.

Cartografia do imaginário

Sua obra mais importante, titulada *As estruturas antropológicas do imaginário* pode perfeitamente ser entendida como um tratado sobre a ontologia do imaginário. Nela, Durand vai buscar na reflexologia, na psicologia, na antropologia, na sociologia, filosofia e na arte os fundamentos para apresentar este imaginário - o simbolismo humano - de sua origem primeira nos impulsos biológicos ao contato com o ambiente social. A este processo Durand dá o nome de *trajeto antropológico* sem que haja uma direção que prevaleça, seja do biológico ao cultural ou vice-versa.. Aceitando a ontogênese da psique como resultado de um processo filogenético Durand apoia os fundamentos da diversidade de significações do imaginário em três grandes reflexos corporais, a saber, o postural, o digestivo e o sexual que por sua vez são organizados por nosso autor em dois grandes regimes do imaginário, ao modo de Bachelard: o diurno e o noturno.

Ao regime diurno, ilustrado pelo reflexo postural de elevação, correspondem as estruturas heroicas ou esquizomórfas da idealização, da antítese, da simetria. Este reflexo postural permitiu ao longo da filogênese o aparecer da faculdade de separar e de discernir melhor as distâncias pela vista bem como liberar as mãos para as atividades de cortes. A este regime corresponde uma organização patriarcal que neutraliza e contradiz o imaginário matriarcal que predomina no regime noturno do imaginário. Do Diurno emergem os simbolismos luminosos, de purificação, de ascensão e de idealização bem como seus opostos os terroríficos, nictomórficos (da noite assustadora) catamórficos (da queda) e teriomórficos (da animalidade) que como fruto da propensão deste regime para a antítese são significações necessárias. Assim os monstros emergem como uma necessidade imperativa para a significação do simbolismo do guerreiro. O cetro, a espada, a coroa compõem como simbolismo exemplar deste imaginário heroico, mas dele também são exemplos importantes a águia que duplica o simbolismo da flecha e a escada como símbolo ascensional. Como afirma Garagalza:

“A instância da *temporalidade* e da *morte* , por si mesma ambivalente, é afrontada por este regime com uma atitude “diarética”ou distinguidora, que extrai e separa os aspectos positivos (ou que atraem a libido) e os projeta em um para além intemporal ou atemporal, ficando o negativo (a angústia) como a significação própria do devir e do destino.[...] Frente ao *monstro* devorador que

³⁰ Garagalza, 1990:26

simboliza o tempo, aparece agora o *herói* disposto a dar-lhe morte. Contra as *trevas* se contrapõe aqui os *símbolos luminosos*, enquanto que o esquema da queda é compensado pelo ascensional que rege a heroica luta contra a tentação do abismo: é a “fuga deste mundo” guiada pelo desejo de *eternidade*” (1990, p. 74: 75)³¹

Em contraponto o regime noturno é apresentado por nosso autor orientado pelos outros dois reflexos. Ao digestivo corresponderão as estruturas antifrásicas, cujo simbolismo lunar é melhor exemplo. É o de um território simbólico que não separa mas aglutina, que significa a vontade de união e intimidade. Aqui a escada não é utilizada para elevar-se, mas para o descendo acolhedor. O abismo se transforma em oco. O fogo não purifica, mas aquece e dá intimidade. A noite, a escuridão e as águas noturnas perdem seus significados negativos e convidam ao recolhimento. E a morte perde seu aspecto assustador e se metamorfoseia em retorno ao útero materno; a terra.

Por sua vez, ao reflexo sexual correspondem as estruturas sintéticas ou disseminatórias que estimula as coincidências dos contrários e o progressismo cíclico. Este é território simbólico das representações do tempo e de sua passagem. A singularidade destas estruturas em suas relações com as demais estruturas do imaginário esta relacionada com a nossa capacidade narrativa. Segundo nosso autor:

“Com efeito, verificamos que o *Regime Noturno* do imaginário fazia tender o simbolismo a organizar-se numa narrativa dramática ou histórica. Por outras palavras, no *Regime Noturno*, e especialmente nas suas estruturas sintéticas, as imagens arquetipais ou simbólicas não se bastam já a si próprias no seu simbolismo intrínseco, mas, por um dinamismo extrínseco, ligam-se umas as outras sob a forma de narrativa. E essa narrativa – obcecada pelos estilos da história e pelas estruturas dramáticas – que nós chamamos “mito” (Durand, 1989, p.242)

Nesta cartografia do imaginário desenhada por Durand os impulsos primevos de natureza biológica geram os esquemas, os arquétipos e os símbolos, sendo que estes últimos encontram seu veículo narrativo nos mitos e sua vivência ou afetividade no mundo através das práticas rituais. Em outras palavras, o imaginário humano é mostrado como pleno de conteúdos latentes que ao longo da vida manifestam-se como resultado das tensões entre o indivíduo e o social, adquirindo nestes suas formas que variam de acordo com a cultura e a geografia.

Ao contrário do que poderia supor uma aparente contradição com sua negativa ao dualismo, a organização do imaginário em dois regimes expressa a capacidade simbólica e humana de harmonização dos contrários uma vez que a predominância simbólica de um dos dois regimes sobre o outro se faz - como determina o conceito de trajeto antropológico- nas relações do sujeito com o meio social. Tais motivações individuais em contato com o ambiente geográfico e social ampliam-se na epistemologia durandiana para uma compreensão dos movimentos simbólicos coletivos através de uma metodologia chamada *mitodologia* da qual o conceito de bacia semântica será fundamental para explicar um movimento compensatório entre os exageros da prevalência simbólica de um regime sobre o outro de maneira que o equilíbrio do indivíduo, do social e da espécie sempre é possível de ser restaurado nos períodos transitórios. A título ilustrativo se pode citar como exemplo destes

³¹ Tradução minha a partir do original em espanhol

movimentos semânticos a passagem do predomínio de um simbolismo diurno, analítico de corte, de uma ação heroico-conquistadora que predomina nos ideais da Revolução Industrial e do Iluminismo para um simbolismo noturno de valorização do recolhimento, da interiorização, da não ação, de aceitação do sofrimento e do sacrifício que o ideário romântico tão bem expressa. A imagem adequada deste movimento de passagem de um simbolismo a outro esta dada, segundo Durand, pelo mito prometeico cujo *mitema* do roubo do fogo ilustra o iluminismo enquanto o *mitema* do castigo o faz no romantismo.

O símbolo, por sua vez, é conceito importantíssimo na obra deste pensador. Ao contrário do significado que possui nas correntes semióticas o símbolo aqui se caracteriza pela impossibilidade de um pensamento exterior captar seu significado fora do próprio processo simbólico pois este significado, que nunca é um, contém um conteúdo sempre que o transcende. Se trata de um conteúdo inalcançável por qualquer conceito verbal que encontra em uma imagem a melhor forma de manifestação mas que exige do interprete uma atitude de coimplicação, de vivência, pois toda a simbolização é revelação, intuição. (Garagalza 1990, p.51) Na concepção durandiana, assim como na dos membros do Círculo de Eranos e de outros tantos estudiosos da religião e antropólogos, o símbolo antecede o signo que quando surge apresenta-se como um símbolo cujo sentido é recortado transformand0-se em significado apreensível pelo logos.

Fica claro da leitura da obra de Durand sua fé e confiança na espécie humana como criação. Reforça esta visão sua proposta teórica de criação de um “novo espírito antropológico” que pode bem ser definido como um ecumenismo científico que aceita, abraça e procura integrar as contribuições de todas as visões e proposições analíticas sobre a criação humana dando as costas assim a toda forma de positivismo que se negue a aceitar a compreensão do humano como possível ou que dela extraia apenas uma parte que é imposta como um todo.

Exemplo prático deste ecumenismo é sua proposta metodológica de crítica literária denominada *mitocrítica*. O autor define esta metodologia – ou mitodologia, como prefere chamar – como uma tentativa de sintetizar diferentes críticas literárias e artísticas. Estas críticas são reunidas por Durand em três grupos: as que se interessam pelos fenômenos coletivos as quais chama de sócio-críticas que podem ser exemplificadas pelos trabalhos de Taine, Goldman, Gramsci e Lukács. Um segundo grupo é o das críticas que buscam a compreensão através das análises psicológicas e psicanalíticas que segundo o autor acabam por esquecer o papel do leitor ou observador. Neste grupo se encontram autores como Baudoin, Mauron ou Doubrovsky. E por fim o terceiro grupo de críticas que se debruçam sobre as estruturas textuais de que são exemplos os trabalhos de Althusser, Jakobson, Barthes e Greimas. Assim sendo, ao reunir estas abordagens, a mitocrítica proposta por Durand nasce como uma estratégia aglutinadora de abordagens que , segundo ele, isoladamente apresentam-se como insuficientes para uma compreensão mais profunda das relações de sentido entre o homem e o mundo que o rodeia. Para compreender esta proposta é necessário, porém, considerar o papel conceitual que o mito ocupa na visão durandiana uma vez que, a narrativa textual – o romance – é sempre compreendida por nosso autor como uma

estrutura simbólica, isto é, impregnada de símbolos e mitos que encontram – ou não-eco no imaginário do leitor causando desta forma a aceitação ou rejeição do texto.

Na ontologia do imaginário, nosso autor coloca o mito como um elemento estrutural da linguagem. Concorda portanto com os fundamentos teóricos propostos pelo neokantiano Ernst Cassirer que vê a linguagem como local que articula e harmoniza *mythos* e *logos*. Na mitocrítica durandiana o mito é entendido como este denominador comum que atua entre o instante da escritura e o momento presente do leitor, seja este um historiador, um crítico ou apenas um simples apreciador. Para Durand o mito expressa a primeira emergência da consciência, assim como discurso último, expressa a primária interpretação vivencial de homem e mundo, instaurando uma significação afetiva na qual se enraíza todo o posterior desenvolvimento de sentidos sejam na linguagem natural, artística ou científica (Garagalza, 1990, p.91).

Enquanto linguagem o mito esta composto por símbolos, por esquemas e por arquétipos que em seu dinamismo se articulam numa narrativa linear, porém seu sentido transbordaria a forma deste alinhamento narrativo pois estando constituído por símbolos contém de maneira compreensível seu próprio sentido. Assim o mito ao contrário do relato histórico é entendido por Durand como uma “estrutura permanente que se refere simultaneamente ao passado, ao presente e ao futuro. (idem: 93) Desde esta perspectiva, Durand se enfrenta ao historicismo que tanto desqualifica o mito como apresenta a história humana como uma sucessão de fatos objetivos e concretamente ocorridos. Para nosso autor, é o mito que é o sistema de referência último no qual se compreende a história dos fatos. A título de exemplo, Durand lembra que Jesus de Nazaré somente pode ser reconhecido como Salvador porque o mito do Messias o antecedia historicamente. Igualmente propõe um entendimento da ascensão de Napoleão Bonaparte não apenas pelas situação econômica, social e histórica da época mas também e principalmente pelo ressurgimento do mito de Prometeu ao final do Século XVIII. Esta visão do mito e da história lhe causou dissabores, e talvez a mais evidente tenha sido sua polêmica com o que denominava de excessos estruturalistas. De fato, sua crítica se estende a dois aspectos: um, o que considerava um elevado grau de leviandade do pensamento acadêmico francês que preocupava-se mais em demonstrar uma superficial ilustração do que compreender os fenômenos culturais. O outro, a resistência deste mesmo academismo em aceitar a terminologia junguiana, fato este que, observado de nossos dias, pode-se associar ao impulso dado por Lacan ao pensamento freudiano e sua influência na academia. Nestes termos se expressa Durand sobre o assunto:

“O complexo se agrava ainda mais quando se passa do simples conflito das letras com a ciência ao conflito entre as mitologias e os críticos. O medo maior é o da mistificação. A desmistificação é tão obsessiva que se elevou a um grau de mito civilizador. [...] Com a ruína dos mitos se construiu a mais invulnerável das mistificações, a que se converteu em um verdadeiro complexo, uma neurose cultural. O sintoma desta mitofagia me parece patente nos autores modernos que me tem criticado e que se tem mostrados tão sensíveis a palavra *arquétipo*. As palavras *arquétipo*, *místico*, provocam entre os mitófagos um *shock* alérgico que pode chegar até a mais violenta das crises passionais. De fato, devo dizer que na França, o complexo de cultura do mitófago se reforça por uma situação muito particular do universitário francês, que pertence a uma universidade única, laica, obrigatória estreitamente clerical por que é antirreligiosa. *Arquétipo* provoca imediatamente as mais graves suspeitas, suscita as acusações de obscurantismo, de regressionismo, de paltonismo. *Arquétipo* assusta pelo arzinho retrógrado e passado de moda de seu sufixo. De minha parte,

sempre pensei que era preferível ordenar os mitos em vez de me comportar em relação a eles como um avestruz de cabeça mergulhada nas areias das reduções cienticistas. É por isso que nesta querela que opôs o estruturalismo formal de Lévi-Strauss a uma hermenêutica existencialista de Ricoeur, preferi declarar amigavelmente a partida empatada. Ou seja, nem rechaçar a vantagem da sincronicidade estrutural nem a vantagem da compreensão (gnosis) hermenêutica. E defendi em um artigo, um método de aproximação que seja ao mesmo tempo “estruturalista gnóstico” e “hermenêutico docetista”. (1993, p.92, 93)³²

Dito isto imagino que seja mais simples agora compreender que as diversas críticas aglutinadas em torno desta nova proposta – desta mitodologia – serão utilizadas por Durand para estabelecer relações e análises dos decorados e comportamentos presentes no texto literário e que possibilitem apontar os diferentes mitos que atuam na identificação dos e no reconhecimento com os sentidos do texto por parte do leitor em cada época.

Creio ainda que é importante para uma compreensão da obra de Gilbert Durand citar uma outra importante referência que exerce grande influência na formulação conceitual de toda sua teoria sobre o imaginário, especialmente sobre os conceitos de símbolo e mito formulados por nosso autor. Trata-se do conceito de Tradição, regularmente citado e referenciado por Durand em contraposição ao racionalismo da filosofia ocidental que emerge da influência de leituras aristotélicas. Por Tradição devemos entender a toda influência que o pensamento hermético exerceu na cultura ocidental, na filosofia grega até Platão, nas gnosés cristãs, na cabala judaica e nos neo-platonismos. Esta Tradição que foi sistematicamente reprimida pelas visões racionalistas, especialmente após a adoção do aristotelismo como doutrina oficial pela Escolástica, fato este que, na opinião de Durand, cortou de vez o cordão umbilical que a Filosofia mantinha com a Tradição. Apenas no Romantismo este vínculo foi recuperado para, de fato, emergir revigorado no Século XX nos estudos de Jung, Bachelard, Cassirer e dos diversos integrantes do Círculo de Eranos. Assim, é preciso destacar, que o pensamento e a obra de Durand não é, nem deve ser vista, como contrária a razão e sim como crítica aos seus excessos pois a presença da Tradição ao longo da história da cultura ocidental, mesmo as turras com as manifestações iconoclastas e cientificistas é vista por este e outros autores como expressão das energias psíquicas compensatórias ao excessos da consciência racionalista que separa o homem do mundo e causa seu desencantamento.

“Filosofia e tradição ficam assim enfrentadas por Durand como dois sistemas antitéticos de totalização do saber, dificilmente redutíveis entre si, si bem o primeiro procede da deformação e desfiguração do segundo. A Tradição representa o pensamento mais antigo, que funciona sob o Regime Noturno e que esta apoiado no conhecimento simbólico e na *não distinção* entre o homem e o cosmos. A Filosofia é uma forma de pensamento posterior, nascida da reação contra a Tradição, e que se consuma como tal (como o que Durand denomina “Filosofia Ocidental”) com a repressão e desligamento total do Mito. Seu maior esforço consiste em eliminar os símbolos, substituindo-os por signos e, em estabelecer uma *ruptura* ou separação entre o “eu penso” e as coisas pensadas, entre subjetividade e objetividade, com o que instaura um *dualismo* de base na qual fica prisioneira.” (Garagalza, 1994, p.58)³³

³² Tradução minha do original em espanhol.

³³ Tradução minha do original em espanhol.

Considerações Finais: O herói nos games

Por fim, considerando o interesse de pesquisadores no estudo dos games e que estão presentes a este encontro, cabe considerar que embora a mitocrítica não tenha sido um proposição pensada para o estudo deste fenômeno sua aplicação para a compreensão das interpretações e sentidos do jogador com o game não seria infundada assim como não são impropriedades os estudos que identificam as estruturas míticas no cinema e nas artes visuais. No primeiro, deixando de lado as adaptações de romances para a tela que já traria no texto original a estrutura que a mitocrítica se propõe a compreender, a criação de argumentos e roteiros cinematográficos pensados a partir da estrutura heroica tem sido recorrente e é objeto de estudo sistemático nas escolas norte-americanas. O exemplo contemporâneo mais conhecido de todos desta prática de construir roteiros tomando deliberadamente a mitologia heroica como meio para criar a identificação do espectador com os personagens da trama é sem dúvida a saga Star Wars em que George Lucas serviu-se do livro de Campbell, o *Herói de mil faces*. Mas existe uma infinidade de outros filmes cujos roteiristas seguiram a mesma estrutura.

Já nas artes visuais a mitologia heroica comparece nas relações de análise das obras com as biografias artísticas dos autores, relatos que são registrados na cultura ocidental já na Grécia antiga e que no renascimento com Vasari adquire o status de estilo literário que prevalece até os nossos dias.

Assim sendo e tomando a mitocrítica como ponto de partida, o estudo dos games, a meu ver, apresenta duas singularidades próprias que podem ser interessantes objetos de estudo. Uma esta relacionada com as narrativas construídas pelas ações dos avatares. No cinema, assim como na literatura, uma ou mais narrativas são apresentadas ao público que por não ter a opção de interferir nas ações dos personagens não pode alterar a trama da história. No território dos games embora a programação limite as ações dos personagens a um conjunto de ações possíveis esta mesma programação permite a construção de incontáveis trajetórias (ou sequencia de ações) o que gerando incontáveis histórias diferentes. Isto ocorre tanto pelo fato de que cada jogador sempre faz algumas escolhas que são diferentes das escolhas dos outros jogadores como pelo fato que o mesmo jogador quando joga novamente o jogo não repete exatamente as mesmas ações da última vez em que jogou. Desta forma, algumas narrativas construídas são mais interessantes que outras e geram experiências diferenciadas. Pensar sobre o papel do mito heroico na construção destas narrativas me parece um campo interessante de pesquisa.

Outra singularidade que me parece digna de investigações esta relacionada justamente nesta relação psicológica entre o jogador e seu avatar. Se a programação de um game limita as escolhas que um jogador pode fazer e, portanto, o comportamento de seu avatar (por exemplo, o avatar para chegar num ambiente pode escolher quebrar a porta ou atirar na fechadura mas não pode como um fantasma atravessar a porta se esta opção não estiver dada pela programação) esta limitação, no entanto, longe de ser um problema é o que baliza o espaço onde a personalidade deste avatar pode ser reconhecida pelo jogador. Em outras palavras são os limites impostos pela programação que determinam as virtudes, fraquezas e outras características que permitem ao jogador

identificar-se com uma máscara heroica, como a de Guerreiro, Mago, Sacerdote, Protetor, etc. Cabe ter presente que, quando um avatar vive na narrativa do game experiências semelhante àquelas que encontramos nas narrativas do mito heroico, o jogador que esta com este avatar também vive simbolicamente estas mesma experiências heroicas. Pensar sobre o papel do mito do herói na escolha destes avatares cujos traços de personalidade diferenciam as vivências de experiências semelhantes, igualmente me parece um campo rico para a pesquisa.

A luz de uma mitocrítica estas duas singularidades são interessantes porque, segundo Durand (1993), quando a estrutura mítica não é reconhecida pelo leitor (no caso do game, o jogador) não há uma identificação com o herói da trama, logo não há reconhecimento de valor ou mérito da obra. Em sua obra *Da Mitocrítica a Mitanálise: figuras míticas e aspectos da obra*, Durand sustenta que o fracasso de crítica e público que a obra *Lucien Leuwen* de Stendhal teve se deve a que o autor não respeitou a estrutura mítica do herói na construção de seu personagem principal. Durand comenta que a desobediência as regras do mito do herói já ocorrera parcialmente em *Armance*, a primeira novela do autor, mas que se esta desobediência e o relativo fracasso comercial poderiam ser atribuídos ao fato de ser uma novela de estreia, *Lucien Leuwen* se inscreve no período temporal entre dois dos maiores sucessos do autor, *O vermelho e o Negro* e *A Cartuxa de Parma*. Assim a questão é expressa por nosso antropólogo:

“De modo que é lícito perguntar-se se o “fiasco” de Lucien Leuwen, apesar do estilo brilhante e domínio da análise, não procede precisamente do fato de a novela contradiz as leis do gênero. Segundo minha opinião, as “leis do gênero” são algo mais que receitas literárias ou necessidades retóricas; arraigam mais fundo no coração do homem. Em definitiva, dependem das estruturas imaginárias do destino heroico exemplar. Quando uma novela fracassa, não é porque contradiz umas normas literárias e sim porque atenta contra os conteúdos arquetípicos e de ordem mítico do heroísmo.” (1993, p.196)³⁴

É preciso lembrar, que o mito – especialmente o mito do herói – não necessita ser apresentado em sua totalidade, como uma narrativa com início meio e fim, pois, como já esta suficientemente demonstrado pelos estudos junguianos, sua estrutura é arquetípica bastando, portanto, apenas a redundância de alguns *mitemas* (menor fragmento com sentido do relato mítico) para seu reconhecimento. A título de exemplo, podemos considerar que nos mais populares jogos de luta quando o player se enfrenta aos adversários é o *mitema* do domínio das armas e da agonística que esta se repetindo e permitindo a vivência simbólica da jornada heróica. Vou lembrar um pouco da estrutura deste mito para que possamos imaginar as incontáveis associações que podem ser feitas com as experiências do jogador nos mais diversos tipos de games.

Na mitologia, o herói é um sujeito destinado a realização de tarefas fabulosas, de grande importância para o coletivo. Por se tratar de tarefas fora do comum somente um indivíduo fora do comum pode realizá-las. Isto é importante de compreendermos porque nos ajuda a entender que as características e ações realizadas e atribuídas ao herói possuem por excelência, entre outras, significar sua singularidade, sua condição de diferença dos demais indivíduos. E é esta condição de diferença, de solidão existencial, que faz com que a vivência heroica seja trágica por excelência. Esta singularidade pode

³⁴ Tradução minha do original em espanhol.

vir enunciada na mitologia pela natureza sobre-humana do herói que nasce como filho de um(a) deus(a) com um(a) humano(a)) ou pelos sinais da escolha e proteção divina que inaugura a condição conflituosa da psique heroica por ter que negar o pai e mãe terrena e escolher os pais divinos. Estes sinais podem se revelar nas dificuldades de seu nascimento, frequentemente frutos da inveja de outros deuses, o que não raras vezes causa seu abandono. Sinais aparentemente contraditórios indicam sua natureza excepcional. A falta de um olho, a coxeira e todo tipo de deformidade ou mesmo monstruosidade indicam sua origem tanto como a perfeição da beleza extremada. Esse abandono, por sua vez, será o mote para o surgimento do *mitema* do encontro com o protetor, outro sinal da intervenção divina, que por vezes redobra o *mitema* do encontro com o mestre já que o mesmo protetor pode desempenhar seu o papel. Ritos de passagem como cortes de cabelos diferenciados, mudanças de nomes, tatuagens e outras marcas significam as mudanças aceitas e dificuldades superadas. Assim sendo, a Agonística, isto é, as diversas provas e privações por que passa o herói constituem as experiências que forjam seu caráter e preparam seu corpo que se revela pronto quando supera ao do mestre. É chegado o momento de atender ao chamado que se mostra de inúmeras formas como maravilhosamente ilustrou Campbell. Isto implicará em partir, razão pela qual as viagens com seus perigos são tão recorrentes na mitologia heroica. Momentos de solidão e dúvida sobre sua capacidade afloram a mente do herói que se sente abandonado pelos deuses. Mas fiel ao seu destino se enfrentará aos desafios até vencê-los de forma que possa retornar ao social ao qual se entregará recebendo a glória e reconhecimento. O mito poderia finalizar aqui, mas variantes ainda consideram que este retorno e reconhecimento causará a inveja dos deuses que não lhe protegem que lançando severos castigos sobre o social imprimirão ao herói um novo abandono que o vai conduzir a uma trágica morte e a um renascer para o eterno, frequentemente sinalizado pelo reconhecimento póstumo da sociedade. E muitas são as roupas e máscaras do herói que pode ser reconhecido como uma vítima, um xamã, um curador, um amigo, um guerreiro, um amante, um tirano, um redentor e até mesmo como um santo.

Assim como na música – um exemplo que Durand regularmente utiliza ao falar do mito – as variações sobre o tema são muitas, mas a estrutura é bastante limitada, o que permite ao investigador atento facilmente reconhecer sua atuação na psique humana. As redundâncias míticas, ou repetições dos *mitemas*, cada um com seu timbre, em conjunto formam as diferentes melodias, mas quando o leitor, o espectador e , porque não o jogador, as reconhece vive a experiência musical do mito que como todo compositor bem sabe, pode ser tímida ou transcendental.

Referências

- Campbell, Joseph. (1993). *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix.
- _____. (2002). *Mitologia na Vida moderna*. Rio de Janeiro: Ed. Rosa dos Tempos.
- Durand, Gilbert. (1988) *As estruturas antropológicas do imaginário*. Lisboa: Presença.
- _____. *Mito, símbolo e mitodologia*. Lisboa: Presença,s/d
- _____. (1988). *A imaginação simbólica*. São Paulo: Cultrix.
- _____. (1993). *De la mitocrítica al mitoanálisis – Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona:Anthropos.

- _____. (1998). *O imaginário*. Rio de Janeiro: Ed. Difel.
- _____. (1983). *Mito e sociedade: a mitanálise e a sociologia das profundezas*. Lisboa: Ed. A regra do Jogo.
- _____. (2003). *Mitos y sociedades: introducción a La mitodología*. Buenos Aires: Ed. Biblos.
- Eliade, Mircea. (1991). *Imagens e símbolos*. São Paulo: Martins Fontes/
- Garagalza, Luis. (1994). *Filosofia e historia en la Escuela de Eranos*. Anthropos Revista Científica, Barcelona, N.º153.
- _____. (1986). *Hermenéutica simbólica: la Escuela de Eranos*. Anthropos Revista Científica, N.º57.
- _____. (1990). *La interpretación de los símbolos: hermenéutica y lenguaje en la filosofía actual*. Barcelona:Anthropos.
- Jung, Carl G. (1991). *Arquetipos e inconsciente coletivo*. Ed. Paidós, Barcelona.
- Kérenyi, Karl e outros (1994). *Arquetipos y símbolos colectivo: Círculo de Eranos I*, Barcelona:Anthropos.
- Neumann, Eckhard. (1992). *Mitos de artista*. Madrid:Técno.
- Nader, Raúl F. *Mito, mistério e destino humano*. Universidad Nacional de Tucuman, s/d
- Vargas, Antonio. (2004). *O papel do mito na aceitação da arte*. In *Arte em pesquisa:especificidades*. Anais 13º. ANPAP (org. Beatriz Medeiros). Ed. UNB, Brasília, p. 56-62,
- _____. (2006). *Apontamentos para o estudo da identidade artística*. Urdimento No. 7, revista do PPGT-UDESC. SC: Ed. UDESC, .pp.75-82.
- _____. (2006). *O discurso heróico na imagem do artista*. In *Relações estéticas, atividade criadora e imaginação: sujeitos e (em) experiência*. Da Rôo, Silvia Z.; Maheirie, Kátia; Zanella, Andréa V. (org). SC: Ed. UFSC, p.131-144.
- _____. (2001). *O símbolo no estudo da hierofania estética*. PERISCOPE MAGAZINE. Internet: , v.1. <http://www.casthalia.com.br/casthaliamagazine/casthaliamagazine1.htm>
- _____. (1997).. *Antropologia simbólica:hermenêutica do mito do artista nas artes plásticas* In: *As questões do sagrado na arte contemporânea da América Latina* ed.Porto Alegre : Editora da Universidade UFRGS, p. 55-67.
- _____. (2011). *Considerações sobre a visão mística na arte*. Porto Arte- Revista do Mestrado em Artes Visuais da UFRGS, Vol.30, pp103-116.

Rituais de Consumo: Dispositivos Midiáticos de Articulação de Vínculos de Sentidos Entre Marcas e Consumidores

Eneus Trindade³⁵ e Clotilde Perez³⁶

Resumo: Trata-se de artigo que busca apresentar um caminho teórico para a compreensão dos rituais de consumo como dispositivos midiáticos articuladores de vínculos de sentidos entre marcas e consumidores. Este percurso resgata a ideia clássica de rituais de passagem dada nos postulados fundadores da antropologia, discute a ideia dispositivo e ritual de consumo, considerando o papel das marcas e do sistema publicitário na representação de tais rituais e oferece perspectivas para compreender os vínculos de sentidos entre marcas e consumidores de acordo com as culturas e setores da vida material a que os objetos mediatizados se referem em seus processos de discursivização social.

Palavras-chave: Rituais; Marcas; Consumo; Vínculos de sentidos; Mediatização.

Introdução

Trata-se de artigo que busca apresentar um caminho teórico para a compreensão dos rituais de consumo como dispositivos midiáticos articuladores de vínculos de sentidos entre marcas e consumidores. Este percurso resgata a ideia clássica de rituais de passagem dada nos postulados fundadores da antropologia simbólica; discute as definições de dispositivo e de ritual de consumo, considerando o papel das marcas e do sistema publicitário na representação e viência de tais rituais, oferecendo perspectivas para compreender os vínculos de sentidos entre marcas e consumidores de acordo com as culturas e setores da vida material a que os objetos, mediatizados em marcas e publicidade se referem em seus processos de discursivização social.

Esta iniciativa teórica surgiu a partir das discussões sobre o artigo dos autores (Trindade e Perez, 2012), apresentado no XXI Encontro da Compós, em Juiz de Fora-MG, no GT-Recepção: processos de interpretação, uso e consumo midiáticos, referente à temática dos vínculos de sentidos do consumo constituídos no âmbito das marcas e da publicidade no setor alimentar, considerando a mediação dos rituais de consumo nesses processos de vinculações.

Naquele momento, o uso da denominação “ritual de consumo”, embora fundamentado no trabalho do antropólogo americano Grant McCracken (2003, p.114), foi questionado frente à clássica definição de ritual manifestada nos pressupostos fundadores da antropologia simbólica, demandando a provocação, com vistas ao aprofundamento teórico-metodológico sobre a viabilidade da aplicação do termo “ritual” à dimensão simbólica do consumo.

A provocação nos pareceu óbvia, mas por outro lado, instigou-nos a realizar um

³⁵ Professor do PPGCOM/USP, Livre-Docente pela ECA/USP. Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação Cultura e Consumo-GESC3. E-mail: eneustrindade@usp.br.

³⁶ Professora do PPGCOM/USP, Livre-Docente pela ECA/USP. Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação Cultura e Consumo-GESC3. E-mail: clopez@terra.com.br.

percurso de investigação em autores caros à antropologia e que, aqui, damos materialidade, confirmando a nossa proposição realizada em 2012, pois permanecemos com a percepção teórica da pertinência da aplicação do termo “rituais de consumo”, agora com contornos de defesa ainda mais consistentes.

Para tanto, apresentamos uma reflexão que resgata aspectos dos pressupostos sobre as compreensões de rituais de Passagens até chegarmos à proposição e entendimento acerca dos rituais de consumo, para depois discutirmos as dimensões da ritualidade do consumo como dispositivos midiáticos articuladores de vínculos de sentidos, encerrando nossa explanação, apresentando direções possíveis para os estudos dos vínculos de sentidos nos vários setores da vida cultural material, como forma de conhecer o permanente processo de mediatização da discursivização das marcas e da publicidade no âmbito das sociedades de consumo.

Dos rituais de passagem e seus desdobramentos possíveis

Quando pensamos em ritual, invariavelmente imaginamos algo formal, arcaico, feito para celebrar momentos especiais e, muitas vezes, ligados apenas à esfera do sagrado. Van Gennep (2008) é um dos autores clássicos do estudo dos rituais materializado em uma obra muito referenciada, publicada pela primeira vez em 1909, que é o livro *Os rituais de passagem*. Contribuição singular à investigação dos rituais, de base etnográfica, suas pesquisas foram um marco tanto na identificação quanto em um caminho classificatório de tais fenômenos, mostrando trânsitos, fases e universalizações em processos simbólicos em suas dinâmicas interacionais, sobretudo no que concerne às ideias valiosas sobre agregação, margem e separação nos rituais, que variariam de acordo com a transição que querem simbolizar, dramatizar (Da Matta in Van Gennep, 2011, p. 16-17), ainda que estas reflexões favoreçam a definição de ritual no universo das sociedades exóticas ou tribais, onde o componente mágico-religioso é articulador dos sentidos nessas culturas, esta contribuição já traz aspectos importantes como a ideia de dramatização, sequencialidade e regularidade ou repetição para a compreensão dos rituais.

Victor Turner também é uma referência no estudo dos rituais. De certa maneira seguiu Arnold Van Gennep (2008), mas construiu uma obra vasta e multifacetada que inclui várias reflexões que avançaram em muitos aspectos. Entre os anos 1970 e 1980, foi intenso o diálogo dos antropólogos brasileiros com Victor Turner (Da Matta, 1973, 1979; Leopoldi, 1978; Maggie, 2001) e também Turner com eles (Turner, 1987). Esse diálogo foi retomado por Da Matta (2000, 2006, 2007) com reflexões críticas em vários aspectos da obra de Turner, com destaque para o conceito de liminaridade em aproximação com o conceito de individualidade (Da Matta, 2000).

Alguns dos livros de Victor Turner são emblemas dos estudos sobre os rituais, como por exemplo, *O processo ritual* (Turner, 1974); *Floresta de símbolos* ou *La selva de los símbolos* (Turner, 2005) e *Drama, campos e metáforas* (Turner, 2008). Em *Schism and continuity in na African Society: A Study of Ndembu Village Life*, de 1957, inicia-se também o decidido movimento teórico de Turner rumo à certeza da centralidade do

ritual e da vida simbólica na organização da experiência social e da vida humana como um todo. Nesse texto, o interesse pela concretude e materialidade dos rituais ganhou nova densidade analítica e etnográfica. Nesse novo contexto, os rituais *ndembus*³⁷ emergiram como um mecanismo decisivo da ação social que pontuava e atravessava as diferentes fases do drama – crise; ampliação da crise; regeneração; ruptura ou reorganização. No entanto, é especialmente na terceira fase, aquela de regeneração (ou reagregação), que o ritual ganha primazia nas suas reflexões. Encontra-se já na reflexão citada, a semente de uma das grandes contribuições de Turner às teorias do ritual, a apreensão de sua dimensão transformadora da experiência dos indivíduos, isto é, a ritualidade e sua finalidade social específica.

Mas Turner apresenta uma visão muito específica acerca dos rituais “Entendo por ritual uma conduta formal prescrita em ocasiões não dominadas pela rotina tecnológica e relacionada à crença em seres ou forças místicas” (Turner, 2005, p. 22). Por isso é que estendemos nossas aproximações teóricas também em outras direções reflexivas, sem deixar de lado suas fecundas conclusões até porque, mais recentemente, destacam-se as contribuições de Turner na área dos estudos de *performance*, muito rentáveis para as aproximações com o consumo, foco de nosso interesse.

Rubens Alves da Silva (2005) examinou a noção de drama em Turner enfatizando suas conexões com o tema da liminaridade e também da *performance*. Dawsey (2005) enfocou os pontos de contato entre os temas do drama e da *performance* e da experiência. Também Cavalcanti (2007) examinou a noção de drama social em Turner (1996).

Segundo Moore e Myerhoff (1977), nossa vida de todos os dias é marcada por um eterno conflito entre dois opostos: ou o caos total, onde ninguém segue nenhuma lei, ou uma ordem total, onde todos cumprem rigorosamente todas as regras e leis consolidadas. A visão destes opostos não deixa de ser inusitada uma vez que é impossível imaginar uma sociedade totalmente caótica ou totalmente regrada. Entretanto, uma solução de consenso é almejada por todas as sociedades, quando a coletividade consegue – ou tenta ao menos – trazer os diversos acontecimentos diários que envolvem os indivíduos para dentro de um círculo de controle e ordem, dimensão esta coletiva, social.

Nesse sentido, os rituais concedem autoridade e legitimidade quando estruturam e organizam as posições de certas pessoas, os papéis mais ou menos claros, os valores morais e éticos e as visões de mundo.

Encontramos muitas referências teóricas que afirmam que os rituais emprestam formas convencionais e estilizadas para organizar certos aspectos da vida social, mas por que a necessidade de formalizar, como previsto em vários dos autores aos quais fizemos referência? As formas estabelecidas para os diferentes rituais têm uma característica comum: a repetição ou regularidade de procedimentos. Os rituais, executados e vivenciados repetidamente, conhecidos ou ao menos identificáveis pelas pessoas, concedem certa segurança psíquica. Pela familiaridade com as sequências do(s)

³⁷ Grupo do noroeste da Zâmbia foco dos estudos etnográficos de Victor Turner.

ritual (is), sabemos o que vai acontecer, os passos são previsíveis e, por meio deles, celebramos nossa solidariedade, partilhamos sentimentos, enfim, é possível vivenciar uma sensação de coesão social.

É assim que entendemos a citação de Moore e Myerhoff (1977, p. 57): “cada ritual é um manifesto contra a indeterminação”. Por meio da repetição e da formalidade elaboradas e determinadas pelos grupos sociais, os rituais demonstram a ordem e a promessa de perpetuação destes mesmos grupos. Ainda segundo estes autores, os rituais podem ser seculares ou religiosos, e, neste caso, ambos mostram o invisível: enquanto os rituais seculares demonstram as relações sociais (civis, militares, éticas, festivas...), os sagrados evidenciam o transcendente. Os rituais manifestam a imaterialidade das relações.

Em Peirano (2003) encontramos o que a autora designa como “definição operativa” de ritual. Para a autora, nenhuma definição deve ser tomada de forma rígida: “a definição precisa ser etnográfica, isto é, aprendida pelo pesquisador em campo junto ao grupo que ele observa” (Peirano, 2003, p.7).

Nesse sentido, observamos que todos os grupos sociais possuem acontecimentos ou eventos que consideram especiais e únicos; entretanto, as sociedades fazem isto de maneiras absolutamente variadas. Por exemplo, no Brasil consideramos como especiais tanto a final da Copa Libertadores de Futebol, quanto um batizado, e, neste sentido, ambos são potencialmente rituais, no entendimento da autora que coincide com o nosso em particular, mas não apenas porque são tidos como “especiais”, mas porque há outras características simbólicas e expressivas, as quais serão abordadas adiante.

Assim, como os demais autores citados, Peirano destaca que os rituais podem ser religiosos, profanos, festivos, formais, informais, simples ou elaborados, afirmando sua visão ampla do conceito. O importante nos rituais não seria necessariamente o conteúdo explícito, mas suas características de forma, convencionalidade e repetição. Igualmente importante na análise dos rituais é não nos deixarmos levar unicamente por nossos valores de racionalidade ou pelos critérios específicos de nossa sociedade, já que estes não são necessariamente válidos para outros grupos, e aqui há que se destacar a postura de abertura necessária aos estudos dos rituais e, de certo modo, a todo o estudo de base etnográfica, já postulado em Malinowski (1976).

Outro aspecto ressaltado pela autora diz respeito à relação do ritual com o cotidiano, também amplamente estudada por De Certeau (1994, 1996). Nesse sentido, o que vemos em um está presente no outro e o contrário também é verdadeiro: “Consideramos o ritual um fenômeno especial da sociedade, que nos aponta e revela expressões e valores de uma sociedade, mas o ritual expande, ilumina e ressalta o que já é comum a um determinado grupo.” (Peirano, 2003, p. 10).

Logo após explicitar sua visão abrangente e algumas premissas acerca da pesquisa sobre os rituais, a autora nos fornece sua definição operativa; definição esta inicialmente formulada por outro antropólogo, Stanley Tambiah, também dedicado aos estudos contemporâneos sobre rituais. Ainda que extensa esta definição nos parece fundamental por sua amplitude:

“O ritual é um sistema cultural de comunicação simbólica. Ele é constituído de seqüências ordenadas e padronizadas de palavras e atos, em geral expressos por múltiplos meios. Estas seqüências têm conteúdo e arranjos caracterizados por graus variados de formalidade (convencionalidade), estereotipia (rigidez), condensação (fusão) e redundância (repetição). A ação ritual nos seus traços constitutivos pode ser vista como ‘performativa’ em três sentidos; 1) no sentido pelo qual dizer é também fazer alguma coisa como um ato convencional [como quando se diz ‘sim’ à pergunta do padre em um casamento]; 2) no sentido pelo qual os participantes experimentam intensamente uma performance que utiliza vários meios de comunicação [um exemplo seria o nosso carnaval] e 3), finalmente, no sentido de valores sendo inferidos recriados pelos atores durante a performance [por exemplo, quando identificamos como ‘Brasil’ o time de futebol campeão do mundo]”. (Peirano, 2003, p. 11)

Desse modo, a definição assim formulada é um conceito, e as situações que assim se caracterizam podem ser consideradas rituais, de acordo com as referências acima. É assim que podemos dizer que os rituais estão presentes em nossa vida cotidiana, sobretudo ao observarmos as *performances* aí instauradas. Eventos como o carnaval, o dia da Independência do Brasil ou as procissões religiosas podem ser considerados como rituais, assim como tantos outros e nesses tantos outros é que incluímos o consumo.

McCracken (2003, 99-101) estuda os rituais de consumo a partir dos vetores da publicidade e da moda, como veremos a diante. Este antropólogo percebe o consumo demarcado por processos de transferências de significados do mundo socialmente construído para bens e dos bens para o consumidor, por meio de um sistema publicitário, em seu sentido mais amplo, e que define em linhas gerais a sugestão de práticas ritualísticas de posse, troca, arrumação e despojamento, sobretudo dentro do sistema da moda, podendo existir na posse, trocas, usos e descartes dos objetos de consumo, outras manifestações equivalentes, mas que não sejam determinadas por essas denominações de rituais, abre-se aqui um vasto campo de investigação sobre os rituais nos vários setores da cultura material (alimentação, nas formas do habitar, do vestir, do interagir ou comunicar-se, por exemplo).

Nos dias de hoje o consumo é encarado como uma revolução uma vez que tem modificado os conceitos ocidentais de tempo, espaço, sociedade, indivíduo, família e estado (McCracken, 2003, p.17).

Em outra direção reflexiva, mas convergente com as referências de McCracken, Campbell afirma que o consumo é um caminho para a expressão da identidade individual de cada um:

“A insistência romântica no caráter único e autônomo do *self*, bem como em sua realização através da experiência e da criatividade, ao mesmo tempo deriva-se da e corrobora para a revolução do consumo. Cada vez mais, os indivíduos estavam preparados para supor que o *self* é construído através do consumo (e que) o consumo expressa o *self*.” (Campbell, 2001, p. 42)

A partir do século XIX há amplificação do poder expressivo dos bens. Ainda como consequência da expansão do consumo no século XVIII, era possível encontrar mais *status* em objetos novos que nos antigos. A novidade tornou-se uma droga irresistível (McKendrick *et al*, 1982, p.10). Assim, Mukerji (1983 *apud* McCracken, 2003, p.28) considera que a contribuição dos bens para o advento do Ocidente moderno está

precisamente em sua capacidade expressiva, criativa e inventiva de uma esfera de significado cultural.

Como vimos, a questão do ritual na sociedade contemporânea demanda novas posturas, desamarradas do arcabouço antropológico inicial, sem afrontá-las, mas conectada com as características da complexa vida social na atualidade. Assim, retomamos algumas características dos rituais e aproximamos com as experiências do consumo.

Em Peirano (2003) o ritual é um sistema cultural de comunicação simbólica, aspecto este que também aparece nas reflexões de Da Matta (2011, p.20) e de Leach (1974) em suas críticas aos postulados iniciais de Van Gennep para gerar avanços no pensamento antropológico.

O consumo, central principalmente nas sociedades ocidentais, engendra um conjunto de processos simbólicos com alta potencialidade comunicativa. Por meio do consumo comunicamos nossos valores, o que genericamente chamamos de estilo de vida, expressamos nossa individualidade (McCracken, 2003). O ritual “nos aponta e revela expressões e valores de uma sociedade...” (Peirano, 2003, p.39), é o que permite o consumo.

Uma das expressões comunicacionais centrais do consumo é o sistema publicitário. Motor da comunicação e da expansão de produtos e marcas, a publicidade cresce e transborda das mídias convencionais edificando relações das mais imprevisíveis e cotidianas buscando muito mais o contato entre o mundo material (mediada pelas marcas) e as pessoas do que a divulgação massiva. A publicidade, no sentido de uma hiperpublicidade (Perez e Barbosa, 2007, p. VII-VIII) é um revelador sociocultural privilegiado, uma vez que tem a capacidade de colocar em evidência os valores mais cotidianos da vida das pessoas. Diante de tantas mudanças na sociedade, onde até seus mais consequentes observadores e analistas apresentam dificuldade em conceituá-la, só um olhar oblíquo, fluido e sincrético é capaz de captar tais transformações em todos os parâmetros da vida, inclusive os câmbios identitários e os reflexos nas atitudes e comportamentos. E é a hiperpublicidade que associa a necessidade de estar presente onde estão as pessoas na melhor expressão da mobilidade, como antecipou Di Nallo (1999) com os *meeting points*, associada à multiplicidade midiática na era digital que abre espaços de efetiva interação entre as pessoas é que permite a atuação, a cenografia e o protagonismo de produtos e marcas em convívio profícuo com as pessoas, isto é, os vínculos de sentidos.

Mas esta dimensão relacional e expressiva de valores não é um privilégio da publicidade dos dias atuais. Nesse aspecto cabe trazer à discussão as reflexões acerca da anunciologia, termo criado por Gilberto Freyre [2010 (1963)], referindo-se a aspectos identificados nos anúncios do século XIX.

Freyre foi um precursor dos estudos da publicidade na medida em que acreditava que os anúncios eram uma manifestação privilegiada da sociedade brasileira, assim afirmava "A pioneira gazeta era só de anúncios – sustentei – mas, através desses anúncios, o historiador social podia reconstituir todo um começo de sociedade pré-brasileiramente

nacional" (2010, p. 21). E o autor continua,

“Orgulho-me de, ainda muito jovem, ter-me antecipado nessa valorização de anúncios em jornal: começo no Brasil, de uma anunciologia. O anúncio, desde o seu aparecimento em jornal, começou a ser história social e, até, antropologia cultural, da mais exata, da mais idônea, da mais confiável” (Freyre, 2010, p. 21)

Para o antropólogo, os anúncios, que eram na época sempre em jornais, revelavam de forma destacada os valores sociais compartilhados pelas pessoas naquele contexto epocal. O privilégio da publicidade como expressão sociocultural dos nossos dias reside no fato de que a reticularidade, a polifonia, a síntese, a valorização estética, e a multiplicidade de linguagens, tão próprias da sociedade líquida (Bauman, 2004), sempre foram exploradas pelos planejadores e criativos da publicidade. Neste aspecto, a publicidade sempre foi pós-moderna, além de ser a melhor expressão da conexão profícua entre o mundo econômico e material e o universo simbólico – quem ou o quê faz melhor esta relação? Não há outra resposta.

Os rituais de consumo como dispositivos midiáticos

A partir do exposto, resgatamos o sentido de rituais de consumo dado por Grant McCracken (2003, p.114-120) quando o autor pautado na reflexão sobre os ritos de passagens proposta por Van Gennep e depois aprofundado por Victor Turner – como discutimos nos parágrafos anteriores –, indica que o ritual está como lugar do intermédio que se adapta não só a circunstâncias cerimoniais ou de transição de fases da vida, mas que também reflete todo um estado de trânsito, regularidades e repetições de movimentos práticos, com vistas à construção, reificação ou desconstrução do simbólico, que podem ser considerados, na visão deste antropólogo do consumo, na relação entre os bens de consumo e os indivíduos.

Disso surge sua proposição inicial para a compreensão dos processos de transferências de significados do mundo socialmente construído para bens e dos bens para o consumidor, nas mediações do sistema publicitário e da moda, que definiriam em linhas gerais a sugestão de práticas ritualísticas de posse, troca, arrumação e despojamento, *grosso modo* passíveis de uma nova interpretação que contempla atos sequenciais regulares ou repetidos que doravante simplificaremos nas denominações de rituais de: busca, compra, posse e usos e descarte. Todos generalizáveis à sequência cultural de consumo pelo contato do indivíduo com as mercadorias e, portanto, mecanismos “transferidores” de significados do sistema macro-produtivo para o sistema micro da vida cotidiana.

Esta adaptação tornar-se necessária, pois as proposições iniciais de McCracken (2003, p. 99-101), estão focadas, sobretudo, no sistema da moda pelo trabalho do autor, podendo existir na busca, compra, posse, trocas, usos e descartes dos objetos de consumo, outras manifestações específicas à finalidade simbólica daquele consumo.

É a partir disso que surge a nossa percepção para a constituição de um vasto campo de investigação sobre os rituais de consumo nos vários setores da vida cultural material, pois cada setor dependendo da sua finalidade social em seus rituais de compra, posse,

vários tipos de usos e formas de descartes ou transformação, ganha gradientes de sentidos e formas de vinculações e desvinculações em seus respectivos contextos de interações entre suas marcas e consumidores.

Como exemplo disso, pensemos a questão do ritual de descarte ou despojamento, como diria McCracken, nós nos livramos das peças de roupas para o lixo ou para doação de forma diferente em relação ao descarte de um automóvel. Isso ilustra a perspectiva de valor e de gradiente na relação das pessoas com os objetos, na mediação das marcas. Isso significa dizer que os rituais demandam finalidades sociais distintas e gradientes simbólicos também distintos em acordo com os contextos de interação promovidos pelos objetos das cenas da vida cotidiana.

Para pensar essa noção de gradiente simbólico nos respaldamos nas reflexões de Braga (2012, p. 34), que entende a possibilidade de graus ou variações, não exatamente mensuráveis, mas sim como algo – longe de uma classificação dicotômica, excludente em suas possibilidades – que permita uma percepção mais maleável, variável e qualitativa dos fenômenos comunicacionais frente aos contextos interacionais em que tais processos se fazem evidenciar. Soma-se a isso o aspecto das lógicas instituídas por esses processos de mediatização como lugar de construção de práticas de referências culturais Braga (2006) e Hjarvard (2012, p. 53-92) que pensa essa mediatização em presenças diretas ou indiretas. Isto é, usar um Iphone ou outro smartphone leva à implicações nas formas de interação não presenciais com mobilidade, isso seria uma mediatização direta nas lógicas de interação, por outro lado o uso de uma dada marca de manteiga em detrimento de outra, não implica numa mudança da lógica de interação das marcas com o sujeito, constituindo o que o autor dinamarquês classifica de mediatização indireta. Todos esses aspectos mencionados são novos desafios à pesquisa comunicacional na interface com o consumo, ainda pouco explorados.

Dessa forma, retomando McCracken e dando desdobramentos à reflexão, percebemos que essas operações dos sistemas publicitários e da moda dependem dos gradientes da articulação dos rituais que favoreçam as práticas de consumo no plano das relações pessoa-objetos de consumo. Isto posto, dentro da lógica de uma presença mediática na vida social, podemos afirmar que McCracken, na sua condição de antropólogo e, portanto, circunscrito a uma perspectiva de abordagem cultural sobre os fenômenos de consumo, indicializa a mediatização do consumo por meio do sistema publicitário, que inclui todas as expressões das marcas (Perez, 2004) e possibilidades de formatos de publicização (Casaqui, 2011) e de circulação de sentidos (Fausto Neto, 2010) das marcas no ambiente social.

Essa perspectiva de compreender os rituais de consumo como articuladores de práticas simbólicas que mudam em função das necessidades das cenas sociais vividas cotidianamente, isto é, que cada conjunto de propriedades simbólicas em um dado rito permite o abandono dessas práticas em função de outras com um novo fim social e assim sucessivamente. Isso em certo sentido é algo que já estava contido nas definições de ritos de passagens em Van Gennep e Victor Turner, mas talvez não contemplando a velocidade e carga de fluxos simbólicos que se operam na mediatização dos consumos contemporâneos, pois o consumo adquiriu um novo patamar de sentidos nas suas

possibilidades de manifestar uma nova instância da limiaridade cultural com seus gradientes.

Tal constatação permite trazer à cena da discussão antropológica para a problemática da comunicação e consumo, pois as representações dos rituais de consumo, como novos e importantes limiares culturais da vida cotidiana, são indicadores de transformações simbólicas necessárias aos movimentos de sentidos com finalidades sociais distintas frente às situações vivenciadas. Assim, parece-nos oportuno, apontar a partir de Foucault (2012) e Agamben (2010) que a definição de rituais de consumo também dialoga com a possibilidade de sua compreensão como dispositivo midiático.

Para Foucault, grosso modo, o “dispositivo tem, portanto, função estratégica dominante” (Foucault, 2012, p. 365), pois articularia com propósitos hegemônicos à construção de uma finalidade social que se traduz em um conjunto de signos, discursos, instituições, organizações, edificações arquitetônicas, proposições regulamentares, leis, resoluções administrativas, formulações científicas, proposições filosóficas, morais, filantrópicas, entre outros aspectos.

E na perspectiva de atualizar a discussão sobre dispositivo em Foucault, Agamben (2010) define dispositivo como,

“[...] chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem, que talvez seja o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares e milhares de anos um primata – provavelmente sem se dar conta das consequências que se seguiriam _ teve a inconsciência de se deixar capturar.” (Agamben, 2010, p. 40-41)

Nesse sentido, a nossa definição de rituais de consumo remete a uma perspectiva transdisciplinar que tanto manifesta a dimensão antropológica de sua compreensão, quanto considera a dimensão comunicacional de seus novos horizontes de exploração teórica, como dispositivos. Tais reflexões são geradoras dos seguintes norteamentos deontológicos de estudos disciplinares e interdisciplinares:

Do ponto de vista antropológico os rituais de consumo operariam na compreensão das relações pessoa-objetos de consumo, limitando-se a compreensão de como tais rituais em nível microsocial realizam mecanismos de transferências de significados voltados à manutenção, resistência e ou transformação das práticas simbólicas daquele sistema cultural estudado, identificando as especificidades e tipologias dos rituais de consumo de cada setor da vida material.

Já a dimensão comunicacional percebe o ritual de consumo como dispositivo articulador dos sentidos dos produtos/marcas na vida das pessoas, portanto, a presença do sistema publicitário é constitutiva nesta relação de consumo. Existiriam, portanto, dois pontos de partida complementares à investigação desses dispositivos, a saber: os rituais de consumo representados pelas mensagens das marcas nas manifestações do sistema publicitário e aqueles referentes aos rituais de consumo em si, vivenciados no

contato das pessoas com os produtos/serviços e suas respectivas marcas. Essa perspectiva somada à identificação dos tipos de rituais em cada setor da vida material pode ganhar um desdobramento específico na comunicação na compreensão das ritualidades de consumo específicas de cada marca com seus consumidores.

As colocações anteriores, na perspectiva interdisciplinar, sugerem a existência de vínculos e rituais comuns ou gerais das categorias de um dado setor da vida material e vínculos específicos das marcas dentro de um mesmo setor. Tal demanda implica na verificação por meio de dois esforços de pesquisa empírica que devem correr encadeados ou paralelamente, o estudo das representações ritualísticas do consumo e nas mensagens e dos modos de presença das marcas nos rituais de consumo, vivenciados no cotidiano dos indivíduos em uma dada realidade social.

Estes estatutos deontológicos nos mostram fortes possibilidades de caminhos para compreensão das lógicas de sentidos da mediatização da comunicação publicitária nas sociedades de consumo.

Considerações finais: caminhos para estudar os vínculos de sentidos

As diretrizes deontológicas apresentadas ao final deste percurso reflexivo, em nossa percepção, foram sempre muito mal abordadas no cenário da pesquisa comunicacional. Isso se deu, em parte, em função de uma prática científica de investigação com foco sobre os efeitos da publicidade no consumo, em detrimento do desenvolvimento de um conhecimento cultural profundo sobre as práticas de consumo mediatizadas pelas formas de publicização e circulação das marcas, isto é, dos dispositivos do sistema publicitário em acordo com os sentidos dos vários setores da vida material a que os objetos de consumo se vinculam nas sociedades.

Esse entendimento crítico frente aos novos anseios da pesquisa na área da comunicação é que nos motivou a identificar o que denominamos de vínculos de sentidos entre marcas e consumidores, como lugar privilegiado para desenvolvimento, daquilo que pode ser considerado como reflexão da recepção ou circulação do sistema publicitário.

Dizemos recepção ou circulação, considerando que esses conceitos não são sinônimos, mas que estão correlacionados a estágios dos estudos mediáticos, pois o primeiro traz os traços da comunicação linear pautada no modelo informacional emissor-mensagem, canal, receptor, com toda problemática epistemológica amplamente discutida e criticada. O segundo, parte de uma ideia de circuito comunicacional com redes interdiscursivas resultantes das práticas de interação socio-técnica discursivas que tornam os vestígios da circulação evidentes como bem aponta (Fausto Neto, 2010). Este é sem dúvida o lugar contemporâneo dos processos de discursivização social das marcas em suas expressões no sistema publicitário, do qual não podemos nos eximir dos desafios que a pesquisa nos impõe. Nesse sentido, manifestamos que esta é uma proposta dentro de um percurso que identificamos como

oportuno e viável que demanda estudos empíricos nos âmbitos aqui delineados para a sua devida validação. De todo modo, as questões e desafios estão lançados.

Referências

- Agamben, Giorgio. (2010) O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó: Argos.
- Bauman, Z. (2004) Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- Braga, José Luiz. (2012) Interação como contexto da Comunicação. In Revista Matrizes. Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da USP. São Paulo: ECA/USP. v. 6. n. 1 jul-dez. pp.25-42.
- _____. (2006) Sobre “mediatização” como processo interacional de referência. In Anais XV Encontro Nacional da Compós. Bauru: PPGCOM-UNESP/Compós. pp.1-16. Grupo de Trabalho comunicação e sociabilidade.
- Campbell, Colin. (2001) A ética romântica e o espírito do consumismo moderno. Rio de Janeiro: Rocco.
- Casaqui, Vander. (2011) Por uma teoria da publicização: transformações no processo publicitário. In: XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2011, Recife. Anais do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo/Recife: Intercom/UNICAP. v. 1. pp. 1-15.
- Cavalcanti, Maria Laura Viveiros de Castro. (2007) Drama social, notas sobre um tema de Victor Turner. Cadernos de Campo. Revista dos alunos de Pós-Graduação em Antropologia Social da USP. São Paulo: FFLCH/USP, v. 16, n.16. dez. pp. 127-138.
- Da Matta, Roberto. (2011) Apresentação. In Van Genep, Arnold. Os Ritos de Passagem. 2ed. Petrópolis: Ed. Vozes. Trad. Mariano Ferreira, pp. 9-20.
- _____. (1973) Ensaios de antropologia estrutural. Petrópolis: Vozes.
- _____. (1979) Carnavais, malandros e heróis. Rio de Janeiro: Zahar Editor.
- _____. (2000) Individualidade e liminaridade: considerações sobre os ritos de passagem e a modernidade. Mana: Estudos de Antropologia Social. Rio de Janeiro, v. 6, n. 1. abr, 2000. p. 7-29.
- _____. (2007) Conversa com Roberto Da Matta. Entrevista por Carmen Rial e Lia Zanota Machado. In: Reunião Brasileira de Antropologia, 25. 2006. Goiânia. Conferências e diálogos: saberes e práticas antropológicas. Goiânia: Nova Letra. pp. 259-281.
- Dawsey, Jonh Cowart. (2005) Victor Turner e a antropologia da experiência. Cadernos de Campo. Revista dos alunos de Pós-Graduação em Antropologia Social da USP. São Paulo: FFLCH/USP, v.14, n. 13. pp. 163-176.
- De Certeau, Michel. (1994) A invenção do Cotidiano. Petrópolis: Vozes.
- _____. (1996) GIARD, Luce e MAYOL, Pierre. A invenção do Cotidiano 2. Petrópolis: Vozes.
- Di Nallo, Egéria. (1999) Meeting Points. Marketing para uma sociedade complexa. São Paulo: Cobra.
- Fausto Neto, Antônio. (2010) Nas Bordas da circulação... In Revista Alceu. Rio de Janeiro: PPGCOM/PUC-RJ, v. 10, n. 20, jan/jun. pp. 55 a 69.
- Foucault, Michel. (2012) Microfísica do poder. 25 ed. São Paulo: Graal.
- Freyre, Gilberto. (2010) Os escravos nos anúncios de jornais brasileiros do século XIX. 4ed. São Paulo: Global. Originalmente publicado em Recife: Ed. Imprensa Universitária, 1963.
- Hjarvard, Strig. (2012) Midiatização: teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. In Revista Matrizes. Revista do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da USP. São Paulo: ECA/USP. v. 5, n. 2. Jan/Jun, 2012. pp. 53-92.
- Leach, Edmund Ronald. (1961) Repensando a antropologia. São Paulo: Perspectiva. 1974. Originalmente publicado com o título Rethinking Anthropology. London: Ed. Robert Cunningham and Sons Ltd.
- Leopoldi, José Sávio. (1978) Escola de samba, ritual e sociedade. Petrópolis: Vozes.
- Maggie, Yvonne. (2001) Guerra de orixá: um estudo de ritual e conflito. Rio de Janeiro: Zahar.
- Malinowski, Bronislaw. (1976) Argonautas do Pacífico Ocidental. São Paulo: Abril Cultural.
- McCraken, Grant. (2003) Cultura e Consumo. Rio de Janeiro: Mauad. Trad. Everardo Rocha. Coleção Cultura e Consumo.
- McKendrik, N. et al. (1982) The birth of a consumer society: the commercialization of eighteenth-century England. London: Europa.

- Moore, Sally e Myerhoff, Barbara. (1977) *Secular Ritual*. Amsterdam: Ed. Van Gorcum, Assen.
- Mukerji, Chandra. (1983) *From graven images: patterns of modern materialism*. Nova Iorque: Columbia University Press.
- Peirano, Mariza. (2003) *Rituais ontem e hoje*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Perez, Clotilde; Barbosa, Ivan (org.).(2007) *Hiperpublicidade 1*. São Paulo: Cengage.
- _____. (2004) *Signos da Marca: expressividade e sensorialidade*. São Paulo: Thomson Learning/Cengage.
- Silva, Rubens Alves.(2005) Entre “artes” e “ciências”: as noções de performance e drama no campo das ciências sociais. *Horizontes Antropológicos*. v. 11, n. 24. pp. 35-65.
- Trindade, Eneus; Perez, Clotilde. (2012) Vínculos de sentidos do consumo alimentar em São Paulo: publicidade e práticas de consumo. In *Anais XXI Encontro da Compós*. Juiz de Fora: UFJF/Compós. pp-1-16. Grupo de Trabalho Recepção: processos de interpretação, uso e consumo midiáticos.
- Turner, Victor.(1986) *Dewey, Dilthey and Drama: An Essay in the Anthropology of Experience*. In Turner, Victor W. & Bruner, Edward M. (eds.) *The Anthropology of Experience Urban and Chicago*: University of Illinois Press. pp. 33-44.
- _____. (1974) *O processo ritual. Estrutura e antiestrutura*. Petrópolis: Vozes, Trad. Nancy Campi de Castro.
- _____. (1975) *Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society (1974)*. Cornell University Press.
- _____. (1987) *The anthropology of performance*. New York: PAJ.
- _____. (1957) *Schism and continuity in an African society*. Manchester: Manchester University Press.
- _____. (2005) *La selva de los símbolos*. Madrid: Siglo XXI.
- _____. (2008) *Dramas, Campos e Metáforas*. Rio de Janeiro: Eduff.
- Van Gennep, Arnold. (2008) *Los ritos de paso*. Madrid: Alianza Editorial.
- _____. (2011) *Os ritos de Passagem*. 2ed. Petrópolis: Vozes, Trad. Mariano Ferrerira.

Partilhar conhecimentos e superar a díade tradição e modernidade: dos movimentos sociais à democracia participativa

Zilda Márcia Grícoli Iokoi

Professora titular do Departamento de História da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, Coordenadora do Diversitas – Núcleo de Estudos das Diversidades, Intolerâncias e dos Conflitos, do Programa de Pós-Graduação *Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades*, e do Projeto de Pesquisas: *Fronteiras em Movimento: Deslocamentos populacionais e outras dimensões do vivido*.

Resumo:

Em *Vidas Desperdiçadas* Zygmunt Bauman (2005) trata a noção de esgotamento do mundo, das multidões, do número demasiado *deles* em oposição ao número suficiente do *nós*. A noção dos muitos pobres, dos que têm muitos filhos, daqueles que inviabilizam o projeto da modernidade, responsáveis pelas cidades desorganizadas, pelo aumento do lixo, das crianças abandonadas, pelos famintos foi sendo naturalizada promovendo assertivas absolutas sobre a impossível utopia da igualdade. Essas formas de auto justificação das desigualdades solidificam a indiferença e a naturalização sobre as denominadas populações sobranes. Exigem portanto nosso esforço por estabelecer comparações e redimensionar os fundamentos dos discursos e da política no tempo presente. Nesta apresentação objetivo analisar em que medida os conhecimentos partilhados ampliam a democracia participativa e articulam os novos movimentos sociais como atores exercem seu poder de participação (o poder local) na sociedade civil atual. Trata-se de verificar o papel da democracia participativa na construção de uma nova cidadania centrada na presença do outro na esfera pública e as lutas pela legitimação dos novos direitos no Estado brasileiro.

Palavras-chave: conhecimentos partilhados; democracia participativa; cidadania.

Pesquisa Colaborativa: contributo a partir de um trabalho com imigrantes na cidade de Coimbra³⁸

Elsa Lechner³⁹

Introdução

O presente texto visa definir a noção de pesquisa colaborativa numa leitura ancorada, simultaneamente, na genealogia teórica da literatura científica da especialidade e na prática concreta de uma pesquisa em colaboração no contexto português.

Para tal, revisitamos os autores de referência, forjadores do termo, e seus seguidores herdeiros da investigação-acção, identificando uma perfeita actualidade dos seus pressupostos e objectivos comuns de trabalho no presente.

Segue-se uma apresentação da pesquisa em curso no Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra, onde a nossa equipa pluridisciplinar de investigação coloca em prática oficinas de trabalho biográfico com imigrantes num formato colaborativo⁴⁰.

Mostramos como a pesquisa colaborativa permanece um desafio tanto teórico, como prático e cívico. Mas constatamos também como a ousadia da experiencia colaborativa num mundo desigual constrói bases de bem-estar comum útil a todas as partes envolvidas: academia, investigação científica, imigrantes, instituições públicas, senso comum (representações, comunicação, interconhecimento).

Conceitos e aplicações: a colaboração como participação activa na transformação social.

O termo “pesquisa colaborativa” designa, de forma abrangente, processos de investigação que recorrem a metodologias de investigação comprometidas activamente com comunidades e/ou fazedores de políticas públicas. Uma pesquisa colaborativa, segundo o University of California Center for Collaborative Research, implica três elementos centrais, sem os quais não pode existir: 1) orientada para a equidade, 2) realizada em formatos colaborativos, 3) trabalhando com comunidades.

Esta definição levanta várias questões que requerem precisão, desde logo no que se entende por “colaboração” e “comunidade” num contexto de investigação académica e/ou científica. Mas antes de avançar para esse desenvolvimento conceptual, urge apresentar a genealogia teórica e prática deste tipo de investigação que se cruza e combina com a investigação-acção e pesquisa partilhada.

³⁸ Projecto de investigação em desenvolvimento no Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra, por mim coordenado. PTDC/CS-ANT/111721/2009.

³⁹ Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra

⁴⁰ As oficinas biográficas foram objecto de um artigo por nós publicado na Revista brasileira Educação e Realidade, em Abril de 2012.

A investigação-acção (I-A) serve para resolver problemas imediatos ou levar a cabo um processo reflexivo sobre uma resolução progressiva de um problema social. É conduzida por equipas pluridisciplinares unidas sob o lema de uma “comunidade de práticas” com o objectivo de melhorar a compreensão e resolução de questões concretas afectando a vida de pessoas e instituições. É pragmática e auto-reflexiva.

Kurt Lewin, psicólogo social especialista em relações e grupo nos EUA, foi quem concebeu este termo nos anos 1940, no seguimento do pensamento de John Dewey (1938) sobre a educação pela experiência. Num texto seminal de 1946 intitulado “Action Research and Minority Problems”, Lewin descreveu a I-A como uma investigação conduzindo à acção transformadora em fases ou etapas em espiral. Cada etapa é composta por um ciclo sucessivo de planeamento, acção, e descoberta de factos sobre o resultado dessa acção. O objectivo é transformar uma situação ou problema concreto.

A I-A não foi bem aceite nas Ciências Sociais durante muito tempo, por ir em contraciclo à preocupação de cientificidade e legitimação das mesmas em plena época de expansão do neoliberalismo económico, sinónimo de contabilidade científica. Só mais recentemente a necessidade de combinar a investigação com a resolução prática de problemas sociais em áreas como a habitação, a saúde, o trabalho, levou – com muita ênfase nos países nórdicos - ao reconhecimento e expansão da I-A. Hoje, tal como afirma Wilfred Carr (2013), a I-A é a própria elaboração da forma democrática de vida que ela visa criar e de que faz parte integrante aplicada à actividade de investigação.

No Brasil, os colegas Sergio Bairon e Caio Lazaneo utilizam o termo pesquisa partilhada no âmbito dos seus trabalhos em antropologia visual (Bairon e Lazaneo, 2012). A pesquisa partilhada é herdeira directa da Educação Popular de Paulo Freire (1987) e irmã da pesquisa participativa comumente utilizada no mundo anglo-saxónico (Chevalier e Buckles 2013). Os praticantes da pesquisa partilhada fazem um esforço concertado de integração de três aspectos básicos no seu trabalho: 1) a participação de todos os envolvidos na pesquisa, na sociedade e na democracia, 2) a acção (engajada com a experiência e a história), 3) a pesquisa para o avanço do pensamento e do conhecimento. O princípio que guia esta pesquisa é o do diálogo e pesquisa colectiva como factores de desenvolvimento local e global. O que está em jogo é a prática do diálogo e a participação democrática na esfera do conhecimento e a sua aplicação a todos os níveis do nosso mundo “global”, desde a vida numa comunidade de índios da Amazónia, até ao funcionamento de organizações regionais, nacionais e internacionais (chevalier e Buckles, 2013).

Para Chevalier e Buckles, na obra citada, as questões sociais devem ser abordadas socialmente em conjunto pelas várias partes interessadas e não por interesses privados ou especialistas apenas. E as aprendizagens daí resultantes devem ser inteiramente integradas em processos de produção de conhecimento, planificação e decisão partilhados. Está aqui em causa um conhecimento vivo, com capacidade para fomentar o bem comum a nível mundial com a participação dos actores sociais nas sofisticadas análises das suas próprias situações de vida. Os autores propõem, assim, uma noção ampla de “comunidade” que abarca o bem comum por todos a construir e partilhar.

Esta noção alargada de comunidade, na verdade, já se encontra no referido texto inaugural de Kurt Lewin (1946), no momento em que o psicólogo social refere que o problema das minorias é também um problema das maiorias: “O problema dos negros é o problema dos brancos, assim como o problema dos judeus é o problema dos não-judeus” (Lewin, 1946: 44). E é na mesma lógica integrativa que a ideia de colaboração também é lançada por este autor, através da sua sugestão de pensar a investigação e seus problemas em termos não generalistas mas existenciais, a partir da experiência concreta dos participantes na pesquisa. Cooperação é a palavra usada pelo autor, no horizonte de uma “gestão social com objectivos práticos”. Quando, onde e por quem deve ser feita a investigação, são as perguntas a responder. O pressuposto é que se deve adoptar “olhos e ouvidos sociais directamente nos corpos de acção”.

Esta precisão genealógica dos conceitos de comunidade e colaboração é importante não apenas para fazer justiça a Lewin na sua antevisão, mas também porque na sua concepção alargada e integrativa da pesquisa colaborativa, a investigação, a acção, e a formação configuram formam um triângulo dinâmico a manter intacto para o bem de cada uma das três dimensões do trabalho e para o bem comum.

O trabalho colectivo (como metodologia) e as relações intergrupais (como tema de estudo) constituíam para este Professor do Massachusetts Institute of Technology um dos aspectos mais cruciais das “cenas nacionais e internacionais”. Podemos encontrar nestas cenas ou panoramas referidas pelo autor uma dimensão política da sua leitura e proposta. E a pertinência do trabalho com grupos para grupos parece manter-se na actualidade como no período pós segunda guerra mundial. É quase assustador verificar que Lewin escreve em 1946 algo que podemos replicar nos nossos dias: “Sabemos hoje melhor do que nunca que elas (as relações intergrupais) são dinamite em potencial. A estratégia da investigação social deve tomar em consideração os perigos aí envolvidos” (Lewin, 1946: 44). Sessenta e sete anos depois da sua afirmação, a mesma conflituosidade entre grupos sociais e países existe, como se a História não tivesse entretanto fornecido exemplos bastantes e gritantes das consequências nefastas desses mesmos conflitos. Sendo os principais ingredientes da discórdia o preconceito e a luta pelo poder numa visão desintegrada do todo social e “comunitário”, parece que a lição ainda está por aprender. Ou seja, a leitura e proposta deste autor dos anos 1940, mantém-se actual, na necessidade de compreender e fazer investigação social como um trabalho colectivo, dialogante, participativo, exercendo na prática, através dos seus meios, o seu fim de construção do bem-comum.

As áreas sociais, educativas e da saúde são as que mais têm aplicado a investigação-acção e pesquisa colaborativa e partilhada. É também de ressaltar o papel das artes, nomeadamente do teatro, neste esforço de compreensão das realidades sociais através do trabalho de grupo, do jogo de papéis, e conseqüente acção de inovação ou transformação social. O teatro do oprimido é o principal exemplo (Augusto Boal, 1971), mas muitos outros se seguiram. Os seus objectivos são a democratização dos meios de produção teatral, o acesso das camadas sociais menos favorecidas a esta forma de expressão e a transformação da realidade através do *diálogo* e expressão teatral⁴¹. O

⁴¹ A declaração de princípios da Associação Internacional do Teatro do Oprimido (OITO) indica, no

mesmo se aplica a alguns trabalhos de arquitectura⁴², no mesmíssimo sentido da produção de conhecimento relevante para as pessoas com as pessoas⁴³.

Nas ciências sociais a investigação acção e pesquisa colaborativa/participativa foi, durante muito tempo, o parente pobre da actividade e produção científicas, como afirma José Ferreira de Almeida (2001). Mas o mesmo autor regista também uma mudança significativa nesta tendência a partir dos anos 1980/90, com o exercício das profissões do/as antropólogo/as e sociólogo/as em terrenos sociais, tais como a habitação, luta contra a pobreza, saúde, e em instituições outras que não a universidade. Um outro aspecto referido por Ferreira de Almeida é o enquadramento institucional de desenvolvimento da própria investigação científica, progressivamente marcado pelos princípios e objectivos do “Desenvolvimento tecnológico e da inovação”. A palavra inovação parece ser, neste contexto, a versão tecnocrática da ideia de transformação social. Inovar é trazer algo de novo, como transformar também o é. No entanto, a conotação política da palavra “inovação” é menos poética e utópica do que a ideia de transformação. Entre estilos e tendências diferentes podemos, mesmo assim, encontrar uma idêntica preocupação, que só se distinguirá se os agentes e actores de cada uma destas agendas - transformação e inovação – voluntariamente associarem as suas acções a ideologias e grupos de poder. O que não é improvável, é claro.

De facto, tanto na União Europeia, como nos EUA, ou na Austrália, as políticas científicas desenham horizontes pautados por esses grandes chavões. Neste sentido, o financiamento de projectos de investigação interessados em agir directamente sobre as realidades sociais, aumentou. A título de exemplo, refira-se a criação em 2009/10 do *Collaborative Research Network da Austrália* (CRN), que contou só nos primeiros dois anos de existência com a atribuição de 81 milhões de dólares para a implementação de 15 projectos.⁴⁴ A agenda de inovação para o Século XXI, na qual se insere o CRN, sublinha o papel que a colaboração joga na promoção da investigação de ponta na Austrália e no mundo inteiro. Parece que os governos começam, agora, a praticar o que já havia sido sugerido por Lewin nos anos 1940.

Mas os desafios mantêm-se. A colaboração requer parcerias igualitárias em contextos sociais marcados pela assimetria. Requer a partilha de poder, de recursos, créditos, resultados, saberes, bem como um apreço recíproco do saber e especificidade de cada parceiro. Trata-se de um processo interactivo, que incorpora pesquisa, reflexão, e acção num ciclo sucessivo de progressos em espiral. De seguida apresentaremos os desafios concretos enfrentados até agora no nosso projecto de investigação.

primeiro ponto do seu preâmbulo, o objectivo de “Humanizar a Humanidade”.

⁴² Bouman O. (2008), “Unsolicited architecture”, A collaborative project by Archis + AMO + C-Lab, Studio for Unsolicited Architecture, Design, and E-Culture, the Netherlands Architecture Institute.

⁴³ No âmbito do nosso projecto de investigação colaborativa no CES vamos realizar nos próximos dias 12-24 de Setembro de 2013 um curso de verão co-organizado com os colegas do Departamento de Arquitectura da Universidade de Coimbra, no qual faremos um exercício contínuo de diálogo e partilha interdisciplinares em torno de um Centro Comercial de Coimbra. Agora desinvestido pelos Conimbricenses, este espaço foi várias vezes mencionado pelo/as imigrantes voluntários do projecto, como um local de referencia urbana das suas vidas na cidade. Curso “Espaços e transições: partilhando biografias e projectos na reinvenção do Centro Comercial Avenida”.

⁴⁴ www.innovation.gov.au/CRN

Um intento em construção: os desafios do contacto, relação, comunicação, co-autoria.

O projecto “*Pesquisa das migrações e abordagem biográfica: construindo um trabalho em colaboração no contexto português*” financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia, apresenta-se como uma proposta de trabalho em colaboração entre investigadores das ciências sociais e imigrantes residentes em Portugal. Mais especificamente procuramos estudar e conhecer a experiência migratória de imigrantes com origens (dez países diferentes) e perfis (homens, mulheres, trabalhadores, estudantes, desempregados, jovens, menos jovens, letrados, iletrados) muito diversos que escolheram – de uma forma ou de outra - a cidade de Coimbra para viver.

Os objectivos de partida deste trabalho decorrem do nosso foco privilegiado nas experiências e relatos biográficos dos sujeitos nossos interlocutores⁴⁵: 1) qual a perspectiva dos migrantes sobre a sua experiência migratória? 2) qual o impacto da pesquisa na vida dos migrantes e sociedade de imigração? 3) como reconhecer os sujeitos interlocutores para além de um propósito meramente objectificante da pesquisa?

Para tal, lançámo-nos ao terreno na cidade de Coimbra, ao mesmo tempo que fizemos uma pesquisa e análise da legislação portuguesa sobre imigração, bem como dos discursos mediáticos sobre a matéria em Portugal. Este confronto entre o discurso normativo sobre a imigração e as experiências concretas de migrantes “em carne e osso” é um aspecto central do nosso trabalho analítico, da nossa proposta metodológica assente em oficinas biográficas, e do nosso esforço de sensibilização ou publicitação através dos resultados audiovisuais a produzir pelo projecto, tal como o filme documentário e o DVD do projecto.

Neste sentido, e apesar de termos encontrado muitos obstáculos na procura de voluntários durante o primeiro ano (o desafio da entrada em contacto e afinidade de motivações para a colaboração), as actividades realizadas em 2011 plantaram a semente de um trabalho de epistemologia cívica (Jasanoff, 2004a, 2004b) e de teoria aplicada que tem trazido outros desafios extremamente enriquecedores à nossa investigação e reflexão sobre formatos colaborativos, sobre o estudo das migrações com os próprios migrantes. As actividades em curso no ano de 2012, em contrapartida, fizeram germinar essas tentativas, criando oportunidades de encontro com comunidades migrantes, instituições públicas e serviços do Estado que concretizaram uma implicação crescente entre a equipa de investigação, os voluntários, e instituições locais.

Nesse segundo ano do projecto, o trabalho de campo consistiu no contacto com instituições e pessoas susceptíveis de nos facilitarem o acesso a potenciais voluntários para as oficinas biográficas. Também desenvolvemos encontros e entrevistas individuais aos participantes no terreno. Tivemos uma primeira reunião com a Rede Social da Câmara Municipal de Coimbra (CMC) em janeiro de 2012. Esta reunião permitiu dar a conhecer o projecto e receber o apoio formal na procura de voluntários. De facto, na sequência deste primeiro encontro, foram agendadas novas reuniões entre a

⁴⁵ Usamos o masculino universal nele incluindo todas as mulheres nossas interlocutoras, voluntárias do projecto e amigas.

equipa de investigação e os técnicos de acção social da CMC que nos puseram em contacto com migrantes residentes na cidade de Coimbra: Serviço de Habitação, Cartão Família, nomeadamente. Realizámos um encontro com o Serviço de Habitação da Câmara no Bairro do Ingote a 30 de Janeiro de 2012, data em que recrutámos alguns dos voluntários para as oficinas. Outros já haviam sido recrutados no meio universitário onde há uma grande percentagem de estudantes estrangeiros com o estatuto legal de imigrante em Portugal e que demonstraram muita abertura e interesse em participar. No total, contactámos cerca de 100 pessoas, tendo mantido o contacto regular com vinte. As instituições e mediadores foram decisivos nesta etapa de construção do trabalho em colaboração.

Em Junho de 2012, fizemos uma apresentação pública do projecto, por ocasião do seminário “Rumina©ções urbanas⁴⁶: conte a sua cidade numa roda de histórias”, na Casa da Cultura. Esta contou com a participação de alguns dos imigrantes contactados previamente, bem como com o responsável camarário pelo Serviço de Educação e Cultura. Só após estes contactos pudemos organizar duas oficinas biográficas (Julho e Outubro 2012). Na primeira participaram apenas estudantes (oriundos de cinco países: Argentina, Brasil, Cabo Verde, China, Ucrânia); na segunda contámos com a presença de um grupo misto, bastante heterogéneo (estudantes, não estudantes, um imigrante iletrado) de sete países diferentes: Angola, Austrália, Brasil, Cabo-Verde, Costa do Marfim, São Tomé, Uzbequistão. Cada uma destas oficinas durou três dias e seguiu a mesma estrutura e protocolo de exercícios (escuta, partilha, ressonâncias) analisada no artigo já referido (Lechner, 2012).

A realização destas duas oficinas biográficas permitiu identificar grandes temas a aprofundar na análise do projecto. São eles a discriminação (dupla e tripla quando se trata de mulheres imigrantes negras e brasileiras solteiras ou divorciadas), o racismo - nomeadamente por parte dos serviços do Estado directamente vocacionados para os imigrantes (como o Serviço de Estrangeiros e Fronteiras nos seus atendimentos ao público) -, e a importância das igrejas e religiões no acolhimento e redes de solidariedade dos imigrantes. Tanto a discriminação, como o racismo e as religiões, parecem envoltos num manto de inconsciência por parte de quem os pratica, contra a qual as oficinas biográficas muito contribuem graças ao formato circular e horizontal dos diálogos e aos seus efeitos formadores e transformadores. Realizámos uma oficina só sobre religiões em Junho deste ano com a participação de seis religiões diferentes (Baptista, Católica, Espirita Candomblé, Messiânica, Mórmons, Muçulmana), na qual os vários participantes referiram o seu espanto em ver e sentir tanto respeito entre pessoas de credos diferentes.

Sem dúvida que o trabalho de contacto com os voluntários do projecto e das oficinas biográficas pôs a nu o desafio que é tentar fazer colaboração em contextos sociais de assimetria. E precisamente porque se tornou tangível na nossa experiência de investigação esta diferença estrutural entre os mundos da universidade e o mundo “lá

⁴⁶ Este título joga com a palavra “acção”, indicando uma dupla função dos relatos experienciais na roda: ruminar (falar, mastigar, tomar consciência), e agir sobre o tema ou área em discussão, neste caso, a cidade.

fora” da imigração (menos evidente na primeira oficina com estudantes), organizámos a terceira e quarta oficinas directamente focadas na questão das mulheres⁴⁷ (Março de 2013) e das religiões (Junho de 2013) onde pudemos conhecer experiencias outras que trouxeram um nível maior de alteridade para o nosso trabalho colaborativo. Neste confronto de realidades ficámos, por exemplo, a saber da existência de uma Mesquita na cidade de Coimbra, desconhecida inclusivamente da Rede Social da Camara Municipal. Foi aliás o nosso projecto que deu a conhecer a existência da Mesquita aos técnicos daquele serviço da CMC.

Assim, percebemos como a colaboração em contextos de assimetria social ou estatutária (entre nacional/estrangeiro; universitário/iletrado, etc.) leva a reciprocidades assimétricas (Temple, 2003) que trazem para o coração do processo de trabalho colaborativo com imigrantes uma alteridade potenciadora de mútua aprendizagem e diálogo transformador. Tanto esta aprendizagem recíproca, como o diálogo transformador, por sua vez, podem ser conducentes a uma acção inovadora na esfera colectiva. Para que tal aconteça, é preciso que ambas as partes queiram agir nesse sentido construtivo aquém e além dos estatutos sociais de partida. Ou seja, como diria Temple, é preciso que o valor simbólico da troca não se sobreponha ao valor real do que é partilhado. Ou ainda, é preciso que os valores simbólicos associados aos diferentes estatutos sociais de partida, não bloqueiam a possibilidade de transformação do peso dos mesmos na produção compartilhada do valor da responsabilidade e autoria comuns. E aqui mesmo encontramos novos desafios, nomeadamente o da relação e da comunicação entre pessoas com culturas, línguas, linguagens diferentes.

Ora, uma das ferramentas mais úteis para trabalhar “por dentro” estes desafios teóricos, metodológicos e cívicos da colaboração, é o registo e análise das imagens do próprio processo de trabalho. Assim, temos a totalidade das horas em oficina biográfica (60 horas) filmada e gravada com autorização de todos os participantes. Houve apenas um participante que, no início, não quis ser filmado. Mas justamente após prestar o seu testemunho (um dos primeiros) sobre a discriminação e racismo que sentiu no balcão de atendimento do SEF (Loja do Cidadão), o próprio reconheceu a importância de dar a conhecer essa experiencia a um público alargado e anónimo. Desta forma, temos um *corpus* audiovisual riquíssimo que está a ser objecto de análises direccionadas por temas, e que fará parte do DVD sobre o projecto, bem como do filme documentário que iremos realizar com os voluntários sobre o tema da imigração.

Um intento em construção: os desafios do contacto, relação, comunicação, co-autoria.

Na segunda oficina biográfica do projecto, realizada com um grupo misto em Outubro de 2012, surgiu de imprevisto e tema do Centro Comercial Avenida (CCA), um *shopping* construindo nos anos 1980 numa avenida central da cidade (Av. Sá da Bandeira), após demolição de um teatro do século XIX, único onde se cantava Opera

⁴⁷ Oficina realizada no Centro de Acolhimento João Paulo II com um grupo de mulheres do Brasil, Guiné Bissau, Moçambique, Ucrânia, beneficiárias das ajudas sociais do centro.

em Coimbra. Envolto em polémica, o CCA foi erguido antes dos grandes centros comerciais *Forum* e *Dolce Vita*, que vieram, no final dos anos 1990, decretar o declínio comercial do CCA. Assim, hoje, este centro comercial mais antigo, encontra-se desinvestido pelos comerciantes e consumidores, oferecendo valores baixos de aluguer que atraem pequenos empresários menos capitalizados.

O CCA aparece no nosso projecto pela primeira vez pela voz de uma participante australiana, missionária de uma Igreja Baptista com sede no 4º piso desse centro comercial. Passamos a apresentar o sumário dos trechos minutados.

Dia 25 de Outubro, Câmera 2, clip 140, minuto 27, aproximadamente. **Louise**⁴⁸ (missionária australiana de uma Igreja Baptista) fala da festa anual dos hindus no Avenida, onde ela tem a Igreja. O tema surge na sequência da fala de Abdurafik, acerca da festa dos muçulmanos na mesma data. O excerto da sua intervenção informa sobre o início do ano hindu naquele dia, a comida, as danças, o número de participantes hindus (“uns trinta”) nas festas. É mesmo à frente da sua Igreja que este grupo se reúne, no 4º piso, numa loja indiana de incensos e roupas, ao lado de um “café dos Bangladeshis onde se come *momos* (raviólis nepaleses)”. Ela termina com a avaliação da diversidade.

Dia 26 de Outubro

Câmera 2, clip 087, minuto 18 aproximadamente, **Louise**, durante um balanço do dia anterior, fala que jantou comida indiana, *momos* a 2 euros no Avenida. Abdurafik diz que conhece o sítio, Sr. Arsénio pergunta onde é, e lembra que foi lá que comprou o telemóvel. Louise insiste na “propaganda” do momo a 2 euros.

Câmera 1, clip 85, minuto 5 aproximadamente, **Lucy** está a contar a sua história, conta que teve muita dificuldade em trabalhar como cabeleireira e que depois de ter feito um curso de estética abriu um salão de cabeleireira no Avenida. Clara e Elsa reforçam o Avenida, Louise pergunta em que andar, Clara pergunta se ela e Louise se conheciam, e Alda olha para Lucy, quando ela fala do Avenida. Momento crucial.

Dia 27 de Outubro

Câmera 2, clip 90, minuto 23 aproximadamente, **Alda**, falando da sua situação financeira é convidada por Elsa a falar da condição do seu marido. Diz que o marido sai de casa todos os dias, dando a entender que não sabe bem o que ele faz, e diz que ele tem um escritório no Avenida. Louise insiste em perguntar o andar, Elsa diz a Clara que o Avenida tem que entrar no filme.

Câmera 1, clip 99, minuto 13 aproximadamente, **Maria da Penha**, contando a sua história diz que o mais difícil de ficar em Portugal foi o cabelo, porque não tinha um salão onde soubessem tratar dele. Conta então que foi ao Avenida, à procura de um cabeleireiro Afro que lhe tinha sido indicado, e relata o momento de encontro com Lucy, no quarto piso do Avenida. Lucy complementa a história. São duas narrativas de um mesmo acontecimento.

⁴⁸ Todos os participantes no projecto autorizaram a citação dos nomes. São colaboradores e não cobaias.

Dia 23 de Março

Câmera 1, clip 09, minuto 30 aproximadamente, **Socorro** fala que há um lugar que tem advogados para imigrantes na sequência da fala da Flávia, acerca do desconhecimento da lei da imigração. Socorro diz que viu na Junta de Freguesia dos Olivais que, no shopping Avenida, tem um escritório de advogados para imigrantes. Elsa pergunta onde (querendo saber qual o piso) e Socorro fala na Avenida Sá da Bandeira, mas não sabe o piso.

Cada excerto destes constitui um momento de construção involuntária do CCA como tema relevante do projecto. O CCA é um lugar de referência para estas pessoas, traduzindo uma pertinência que ultrapassa a experiência singular de cada um. Uma análise mais detalhada dos relatos acima resumidos revela ainda mais elementos significativos deste momento de co construção (análise linguística, interaccionista).

A partir desta evidência, digamos assim, o CCA tornou-se tema de diálogo interdisciplinar com os nossos colegas arquitectos do CES. Sendo eles docentes do curso e pós graduação em arquitectura, interessaram-se pela participação da equipa e voluntários do projecto numa acção conjunta junto dos estudantes. Nasceu assim a ideia de organizarmos um curso de verão sobre o CCA, numa tentativa de diálogo e investigação interdisciplinares entre todos os interessados (apresentação e programa do curso em anexo).

Antes disso, já o CCA se havia tornado um catalisador temático para o filme documentário que planeámos realizar em colaboração com os participantes das oficinas.

Assim, iremos com a equipa técnica do Canal televisivo da Universidade de Coimbra, ao CCA fazer filmagens tendo como guias os participantes que trouxeram este espaço arquitectónico e urbanístico para o projecto. A ideia é seguir os mapas mentais e experienciais destes participantes no que diz respeito àquele lugar, sobrepondo-os num jogo de diálogo que vai acrescentando vida ao espaço: os *momos* nepaleses (comida, cheiros, cultura), o cabeleireiro afro (corpo, texturas, segregação racial), os telemóveis (comunicação), o escritório do marido (trabalho), o café dos bangladeshis (comunidade de pertença, identidade étnica e nacional), a igreja baptista (religião), os advogados dos imigrantes (lei).

O guião será elaborado em conjunto depois de reunir todos os participantes numa roda, após o safari fotográfico e filmagens no Avenida. Contamos também incluir no filme pedaços de auto vídeo biografias feitas pelos voluntários colaboradores. Este repto foi lançado desde o início dos contactos entre a equipa de investigação de partida e os voluntários aderentes à proposta. Em Abril deste ano reunimos os três grupos das primeiras oficinas numa roda alargada para falar do filme. Sugerimos que cada participante pensasse “no seu filme” e que trouxessem também registos fílmicos autobiográficos para o projecto. Percebemos o entusiasmo de todos mas também uma certa passividade ou inacção, tendo em conta os poucos registos trazidos até agora. Esta é uma colaboração que partiu da nossa iniciativa e não de uma qualquer instituição ou comunidade. Por essa razão, não temos ilusões quanto ao peso decisivo da nossa intenção na experiência colaborativa. Em contrapartida, também somos bem realistas

quanto ao valor decisivo da participação dos voluntários na produção de um conhecimento equitativo, coerente com a proposta de agir conhecendo com os sujeitos no terreno. Sem eles e elas este trabalho não poderia existir.

Ainda temos mais um ano para terminar o projecto mas já fomos solicitando a todos os participantes um balanço da experiencia nas oficinas biográficas e uma avaliação do trabalho. Todos referem a importância do formato, do diálogo, da escuta, e de dar a conhecer as experiencias concretas de quem vive a imigração. Mais do que dar voz aos imigrantes, neste sentido, o projecto de construir um trabalho em colaboração com Abdurafik, Alda, Arsénio, Bernardino, Cristina, Dália, Elisabete, Flávia, Kouassi, Lluba, Lucy, Maria da Penha, Reginaldo, Rosana, Rosantina, Shaknoza, Socorro, Viktoria, Virgílio, traduz uma vontade de contribuir para o conhecimento da imigração e seus problemas e potencialidades numa acção conjunta de interconhecimento e aprendizagem. Para tal, é decisivo o trabalho das oficinas biográficas, bem como os suportes audiovisuais a usar em produtos hipermédia e no filme documentário. Também iremos realizar uma exposição no Centro Comercial Avenida, após o curso de verão. Nesta, iremos expor os retratos em grande formato dos utilizadores daquele espaço, os trechos dos seus relatos em telões gigantes, os vídeos das suas falas, e todos os outros produtos que cada um fizer a propósito do CCA.

Uma nota conclusiva: para tudo o que falta dizer...

Este texto inicia um enquadramento da experiencia concreta de trabalho colaborativo que estamos a desenvolver no Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra com imigrantes. Trata-se de um primeiro momento de confronto entre o quadro teórico da investigação acção e pesquisa partilhada, tal como as nossas referências as definem, e o nosso projecto. Para tal, revisitámos os fundadores desta literatura científica que, na nossa opinião, se caracteriza justamente por ser também uma literatura cívica e mesmo de uma economia humana ou moral social, centradas numa noção democrática de cidadania participativa.

Lançámos os primeiros tijolos informativos da descrição deste trabalho de uma forma sumária. Muito mais haveria a dizer sobre a entrada no terreno, a manutenção dos contactos ao longo do tempo, o estabelecer de relações, o trabalho nas oficinas, o trabalho de preparação do filme a realizar. São muitas horas de diálogo, de encontros formais, informais e não formais, entre todas as pessoas envolvidas. Não há espaço neste artigo para esse material e análise.

Preparamo-nos para fechar este contributo pontual com o sentimento e a consciência de que há muito mais para discorrer. Com tinta, imagens, fotografias, vídeos, desenhos, comidas e outras formas de expressão, e iniciativas conjuntas, seja com colegas portugueses ou outros. O nosso intuito e vontade é aprofundar o diálogo e conhecimento teórico-prático sobre pesquisa colaborativa.

Referências

- Bairon, S. & Lazaneo C. (2012). Produção Partilhada do Conhecimento: do filme à hipermédia. XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Fortaleza, CE, 3 a 7/9/2012
- Boal, Augusto. (1975). Teatro do oprimido e outras poéticas políticas. Rio de Janeiro. Civilização Brasileira.
- Carr, Wilfred. (2013). “Education, Democracy and Action Research”. Paper at the Collaborative Action Research Network (CARN) conference in Tromsø, North Norway, 7th – 9th November 2013.
- Chevalier, J. & Buckles, Daniel. J. (2013). Participatory Action Research, Theory and Methods for Engaged Inquiry, Routledge, 496 pages.
- Dewey, John. (1938) Experience and Education, Kappa Delta.
- Ferreira de Almeida, José. (2001). “Em defesa da Investigação-acção”, Sociologia Problemas e Práticas, 37, 175-176.
- Freire, Paulo. (1987). Pedagogia do Oprimido. 27ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra.
- Jasanoff, Sheila. (2004a). ‘Science and Citizenship.’ Science and Public Policy 31: 90–94.
- Jasanoff, Sheila. (2004b). States of Knowledge: The Co-production of Science and Social Order. London, UK: Routledge.
- Lechner, Elsa. (2012). “Oficinas de trabalho biográfica: pesquisa, pedagogia e ecologia de saberes”, Revista Educação e Realidade, Porto Alegre, 37, 1, 71-87.
- Lechner, E. & Providencia, Paulo. (2013). Apresentação e programa do Curso de Verão “Espaços e transições: partilhando biografias e projectos na reinvenção do Centro Comercial Avenida”, CES, Coimbra. www.ces.uc.pt
- Lewin, Kurt. (1946). “Action research and minority problems”. Journal of Sociological Issues 2(4): 34-46.
- Temple, Dominique. (2003). Teoría de la Reciprocidad. Tomo I: La reciprocidad y el nacimiento de los valores humanos. 240 p; Tomo II: La economía de reciprocidad. p. 376-488. La Paz: PADEP/ GTZ.



GT 1: Cultura Digital, Comunidades Virtuais e Jogos Digitais

Este grupo visa discutir as implicações da digitalização de diversas manifestações culturais, especialmente o que ocorre a partir das comunidades em rede pela via dos computadores, bem como as produções no formato jogos digitais e seus efeitos na cultura contemporânea.

Game como dispositivo para experiências artísticas

Ana Beatriz Bahia⁴⁹ e Antônio Vargas⁵⁰

Resumo: O artigo discute a relação entre arte e game. Mapeia a posição de autores que problematizam o uso do termo “estética” para nomear o conteúdo artístico de um game, e distinguem game arte (games criados com motivação artística) da arte de games (conteúdo artístico dos games). Os autores apresentam outro ponto de vista da relação, não mais centrado no objeto-game, mas na experiência do sujeito-jogador, entendendo que a experiência artística pode realizar-se até mesmo em games de entretenimento. Para tanto, tomam como base teórica o pensamento do filósofo fenomenológico-hermenêutico Gadamer elencando três fundamentos antropológicos da obra de arte (festa, símbolo e jogo) e dialogam com artigos recentes de pesquisadores da área de games, como Simon Niedenthal e Jef Folkerts.

Palavras-chave: game arte; imagem; representação; Gadamer; experiência artística.

Introdução

Apesar de ter-se tornado lugar comum, a pergunta “game é arte?”, respondida de forma negativa pelo renomado crítico de cinema Rogert Ebert (Ebert, 2006), desperta polêmica (IGN, 2007). Geralmente insufla respostas subjetivas ou superficiais, fundamentadas em pré-conceitos ou naquilo que costuma chamar senso-comum (Stuart, 2012; Caoili, 2011; Ebert, 2010; Pratt, 2010). Independente de ser afirmativa ou negativa, as respostas são pouco operacionais, infecundas tanto do ponto de vista teórico quanto prático. Mas são interessantes por trazer à tona a inconsistência de tal indagação.

Na tentativa de aprofundar o debate, sem a pretensão de alimentar a polêmica, propomos reformular a questão tendo como eixo de aprofundamento o sujeito que joga e não o game e si. Assim, duas indagações norteiam o texto: primeiro, se a experiência que temos com um game pode ser semelhante à experiência com uma obra de arte; segundo, que tipo de game promoveria, ao invés de intimidar, uma experiência desta natureza. Iniciamos a reflexão sobre o assunto em diálogo com dois artigos recentes, um de autoria de Simon Niedenthal (2009)⁵¹ e outro de Jef Folkerts (2011)⁵², tendo por base o conceito de experiência artística formulado pelo filósofo Hans-Georg Gadamer (1977; 1985).

⁴⁹ Ana Beatriz Bahia: Doutora em Educação/UFSC. Diretora de criação junto ao estúdio de desenvolvimento de games artísticos e educativos Casthalia (<http://www.casthalia.com.br>).

⁵⁰ Antônio Vargas: Doutor em Artes/Universidade Complutense de Madri. Artista visual (<http://vargas.casthalia.com.br>) e professor e pesquisador junto ao Centro de Artes/Universidade do Estado de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais.

⁵¹ Artigo cujo título é: *What we talk about when we talk about game aesthetics*.

⁵² Artigo cujo título é: *Video Games, Walking the Fine Line between Art and Entertainment*.

Arte ou estética de game?

Os termos não são neutros, trazem consigo implicações conceituais e ideológicas. Portanto, o termo usado para nomear o conteúdo artístico de um game sintetiza entendimentos que se têm sobre esse conteúdo e aponta desdobramentos futuros. Por conta disso, pesquisadores acadêmicos e da indústria de games vêm manifestando certo desconforto em nomear as discussões relacionadas à produção artística dos games como “estética”.

A relativização do termo “estética” foi destacada por Niedenthal, a partir de levantamento de seu uso em trabalhos apresentados em conferências da DiGRA (*Digital Games Research Association*). Niedenthal constatou que o termo esteve no título, no resumo e/ou como palavra-chave de quase 10% dos *papers* apresentados em 2003; depois a incidência diminuiu para menos de 4%, considerando os trabalhos apresentados entre os anos de 2005 e 2007. Isso não representa menor interesse pelo valor estético dos games. Os dados são interpretados por Niedenthal como indício de aprofundamento dos estudos e demarcação de distinções conceituais antes olvidadas, por exemplo, distinguindo “estética” e “arte” no campo dos games, assim como, arte produzida para games e games artísticos.

Entendemos que a escolha do termo “estética” para conduzir as reflexões sobre a arte dos games pode restringir a potencial amplitude do tema. Seguindo a etimologia da palavra grega *aisthesis*, estética nos leva a privilegiar a percepção, a dimensão sensorial da experiência com um dado objeto. Muitas vezes, isso é tomado em sentido literal e interpretado de modo a depreciar a dimensão artística de um objeto. É o que ocorre quando se critica um game de mecânica simples que teve boa aceitação no mercado dizendo ser ele “mera maquiagem”, “colírio para os olhos”. Por esse viés, aquilo que é percebido sensorialmente é depreciado e colocado em oposição àquilo que constitui a mecânica ou o *gameplay* de um jogo, destacando estes últimos como os realmente definidores da experiência vivida pelo jogador.

Niedenthal não entende a boa arte de um game como “mera maquiagem”. De fato, ele critica tal ideia e questiona outros dois usos caricaturais dos termos estética e arte na área de games: primeiro, para reconhecer qualidade estética em um game por este ter objetivo, tema, ou estilo semelhante a outros objetos artísticos; segundo, para apontar o conteúdo gráfico e sonoro como fonte das emoções e de prazeres, como causa das respostas emocionais provocadas no jogador.



Figura 1 – Captura de tela do game desenhado por Keita Takahashi.

A inconsistência de pontos de vista como esses também é criticada por Jef Folkerts (2011). Ele avança na reflexão crítica, realizando pesquisa bibliográfica de autores que versam sobre a arte de games e sistematizando-os em três grupos. No primeiro grupo, reúne pesquisadores que defendem haver valor artístico em games que possuem “qualidade estética distinta”. É o que faz o jornalista Niels’t Hooft, defendendo que os trabalhos da game designer Keita Takahashi (Figura 1) são artísticos por sua “aparência extraordinária e atraente”. A insuficiência dessa visão é rejeitada por Folkerts, lembrando que também existem outros objetos de entretenimento com tais qualidades estéticas.

No segundo grupo, Folkerts destaca as posições de Henry Jenkins, Chris Crawford e Clive Baker, assim como de autores que entendem o objeto artístico como algo que “desencadeia uma experiência emocional e fantasiosa”. Folkerts rejeita a ideia pelos mesmos motivos que contestou a anterior: objetos de entretenimento também desencadeiam esse tipo de experiência.

No terceiro grupo, ilustrado pela posição do designer Raph Koster, Folkerts reúne autores que sustentam que arte é algo que “exige uma interpretação complexa”. Folkerts contesta, dizendo que é possível identificar esse tipo de experiência nas relações que indivíduos estabelecem com objetos da indústria de entretenimento, da televisão ao cinema. Ainda, lembra que é possível ter uma experiência artística realizando uma interpretação pouco complexa sem repertório teórico sobre arte, tendo por base apenas a educação cultural e histórica. Ainda, Folkerts lembra que os “amantes da arte” vivenciam a experiência artística, mesmo tendo como intenção principal divertir-se, como se aquilo fosse entretenimento.

Apoiado no filósofo Stephen Davies, Folkerts aponta a necessidade, e complexidade, da distinção dos termos “estética” e “arte” dentro de uma rede conceitual que se transforma ao longo do tempo. Por exemplo, afirma que não há nada de errado em identificar arte com beleza, contudo, não podemos ignorar uma série de obras

reconhecidas como artística que não são aprazíveis ao olhar. Os exemplos são inumeráveis, sendo que podemos citar aqui as pinturas expressionistas da primeira década do século XX e boa parte do universo da arte contemporânea, como os nomes citados por Folkerts (Francis Bacon, Marina Abramovic e Anselm Kiefer). Vale lembrar, inclusive, que uma experiência artística nem sempre é agradável; imagens como as criadas por Francis Bacon (Figura 2) exercem poder de atração e sedução, ao mesmo tempo em que despertam repulsa e desconforto (Vargas, 2008).



Figura 2 – Obra do artista contemporâneo Francis Bacon (Inglaterra, 1909-1992): "Figure with meat", 1954, óleo sobre tela, 129.9 × 121.9 cm. Acervo do Instituto de Arte de Chicago.

A proposta de Niedenthal também é a distinção dos termos “arte” e “estética”, abrindo uma via de aprofundamento dos valores artísticos em games e outra para a estética do conteúdo gráfico, narrativo e sonoro dos games.

Na primeira via, Niedenthal solicita uma aproximação com as iniciativas e teorizações da área de artes, propondo que pesquisadores e designers de games reconheçam a importância das proposições lançadas a partir da game arte, ou seja, com trabalhos artísticos que fazem referência direta ao universo dos games. Isso quer dizer games criados a partir de motivações consistentes com o cenário da arte contemporânea, em especial, a ideia de espectador coautor (Barthes, 2004) e o uso de estratégias subversivas do sistema das artes.

Na segunda via, destaca a necessidade de ampliar-se o entendimento sobre estética em games. Niedenthal propõe que os designers de games ampliem o leque de referências estéticas e arrisca dizer que uma tomada de consciência sobre a história da escultura contemporânea, por exemplo, poderia incentivar vocabulários formais novos, diferentes aos pautados na estética fotorrealista imperante. Isso porque, escultores

contemporâneos como Terence Koh (Figura 3) lembram-nos que o entendimento de arte como representação mimética da realidade foi considerado assente no ocidente apenas entre o século XV e final do século XIX; de lá para cá, artistas de várias partes do mundo recusaram ou problematizaram o paradigma da representação, entendendo que as escolhas estéticas, técnicas e materiais feitas no processo de criação de uma obra constituem sua poética artística e o próprio dizer plasmado em obra. Logo, para um profissional iniciado nos meandros da filosofia, da sociologia, da história e/ou da crítica de arte, a opção pela estética fotorrealista tomada por um artista de game é tão significativa quanto a temática abordada.



Figura 3 - Obra do artista contemporâneo Terence Koh (China, 1977): "These Decades that We Never Sleep, Black Drums", 2004, materiais diversos como: bateria, tinta, cordas de navio, cera preta, gesso, insetos esmagados, sangue do artista, 100 x 163 x 100 cm.

Niedenthal não sugere que os designers de games se apoiem na tradição artística, mas que ocorra a hibridação desses campos de linguagem, gerando influências recíprocas para o universo dos games e da arte contemporânea. Inclusive, ele destaca a importância de ultrapassar-se a ideia de que a estética paira na superfície gráfica e sonora do game, que está descolada das demais camadas estruturadoras da experiência de jogador. Alçando os planos conceituais e de experiência de usuário chega-se à dimensão artística do game.

Tal aprofundamento do debate já começou a ser feito por Espen Aarseth (apud Niedenthal) que se serve do termo estética para nomear um método de análise do jogar focado no “mundo do game” e não no *gameplay* ou na mecânica de jogo. Niedenthal propõe a continuidade disso, retomando os escritos de Alexander Baumgarten⁵³,

⁵³ Filósofo alemão do século XVIII (Berlin 1714, Frankfurt 1762), um dos iniciadores da Estética como campo de conhecimento filosófico. Introduziu o termo estética na obra *Meditações Filosóficas Sobre as Questões da Obra Poética* (1735), aprofundando a reflexão na obra inacabada *Estética* (tomo I de 1750; tomo II de 1758).

destacando o *sentido cognitivo* da percepção. Dizia Baumgarten: a compreensão do mundo que temos através dos sentidos é um tipo de *construção de conhecimento* alternativo e complementar ao pensamento lógico.

As colocações de Folkerts destacam-se em relação às de Niedenthal na medida em que ele constrói uma via de argumentação não mais centrada no game em si, colocando em pauta a experiência vivida pelo jogador. Não tão ocupado em categorizar um game como objeto de entretenimento ou de arte, ele problematiza o tipo de experiência vivida a partir dos games. Assim, vem à tona a possibilidade de a experiência de jogar um game ser semelhante à experiência com um objeto publicamente reconhecido como obra de arte, seja esse game belo ou não, tenha ele motivação artística ou não.

Experiência artística em Gadamer

Hans-Georg Gadamer⁵⁴ presenciou a eclosão e os desdobramentos das vanguardas artísticas europeias a partir da primeira década do século XX. Diferente da arte tradicional que conhecia através dos museus, Gadamer esteve atento ao fato de a arte modernista não se deixar compreender por si mesma como deixara a arte do mundo grego. Ela trouxe mudança de posição para artistas e espectadores, aniquilando aquilo que ele chamou de “a consciência ingênua de que a imagem é uma contemplação intuitiva [...] um olhar apenas assimilativo” (1985, p. 18). Isso motivou Gadamer a buscar identificar os *fundamentos antropológicos do fenômeno da arte*, algo que permitisse legitimar até mesmo a arte modernista.

Entendendo a obra de arte como imagem, Gadamer retomou o conceito de belo em Aristóteles – é belo aquilo ao qual não podemos tirar nem acrescentar nada sem destruí-lo. Assim é a imagem para Gadamer, a qual possui uma realidade própria e, por isso, representa algo e a si própria ao mesmo tempo. A imagem não se refere ao representado, é emanção deste, torna-o presente e suspendendo a separação entre representado e representação. Ao mesmo tempo, ela tem um ser próprio, que a faz não ser o mesmo que o representado, mas incremento do ser representado. A imagem não é nem pura referência, nem pura substituição, mas é sempre um acréscimo de ser.

Em um viés fenomenológico-hermenêutico, Gadamer (1977) defendeu que esse ser da obra de arte não está na obra em si, mas na experiência do sujeito com a obra. Trabalhou a ideia em sua tese *Verdade e Método*, publicada em alemão (*Wahrheit und Methode*) em 1960, em especial no capítulo intitulado *A ontologia da obra de arte e seu significado hermenêutico*, no qual destaca que a experiência artística distingue-se das demais experiências por ser representação simbólica da vida, movimento de enfrentamento da morte. Segundo ele, toda relação com a obra de arte é manifestação da vida, independentemente da intenção do artista ou do espectador, da temática, do estilo,

⁵⁴ Filósofo alemão (Marburg 1900, Heidelberg 2002), um dos mais importantes do século XX, em especial, no campo da hermenêutica filosófica. Partiu do ponto deixado por Martin Heidegger e propôs uma “nova hermenêutica”, entendendo o exercício da interpretação como um processo infinito que só existe dentro do contexto em que se dá a interpretação - o sentido de uma fala não está nas palavras soltas, as palavras só existem dentro da conversação, escreveu Gadamer (1977).

da técnica, do meio ou material empregado. O elemento diferencial está na experiência na medida em que o sujeito reconhece um dado objeto como obra de arte.

A amplitude de tal entendimento de experiência artística conflui com a proposição de Folkerts, propondo avançar no debate sobre a arte dos games tendo em vista a qualidade e intensidade da experiência vivida pelo jogador. Para tanto, tomamos o livro *A Atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa* de Gadamer (1985), no qual o filósofo esmiuçou um trinômio conceitual que vinha adotando para definir a experiência artística: festa, símbolo e jogo. Na sequência, apresentamos esses três conceitos, na ordem sugerida por Gadamer, estabelecendo nexos com a experiência de jogar um game.

A fim de ilustrar a dimensão plural da relação entre espectador e obra de arte, citamos imagens de visitantes do Museu do Louvre feitas por Alécio de Andrade⁵⁵. As imagens são parte do conjunto de 72 fotografias do artista, selecionadas entre as 12.000 tiradas por Alécio a partir de 1964, reunidas postumamente no livro *O Louvre e seus visitantes* (Andrade, 2009).



Figura 4 - Fotografia de Alécio de Andrade. Acervo do Instituto Moreira Salles.

⁵⁵ Fotógrafo nascido no Rio de Janeiro, em 1938, e falecido em Paris, em 2003.

Festa

O sentido de festa é o de mais simples compreensão entre os três fundamentos da obra de arte sistematizados por Gadamer. Também é o que mais clara relação tem com a experiência de jogar um game.

A festa é celebração e integração com uma comunidade. Estar em festa é não estar só. Quem deseja ficar só não vai à festa, portanto ir à festa implica em disposição para estar em comunidade. A experiência com a obra de arte é uma experiência que pressupõe a disposição de estar com outrem em estado de “brincar”, ou seja, de divertir-se com o outro, de estar aberto àquilo que o outro lhe propõe fazer.

A festa também é suspensão do tempo ordinário, isto é, durante a festa as obrigações do dia a dia se encontram suspensas, logo, o tempo que as rege (horário de entrada ao trabalho, de tomar café, de dormir, de comer e de tantas outras atividades cotidianas) fica congelado fora do contexto da festa. Assim, por ocorrer em um espaço ausente do tempo ordinário, a festa instaura um tempo que lhe é próprio.

Não há dificuldade em reconhecer no ato de jogar games a existência do sentido da festa uma vez que o jogador, ao se dispor a jogar, está disposto a brincar e aberto ao que o outro (desde o mundo do game até um jogador adversário) lhe propõe. Igualmente simples é reconhecer a suspensão do tempo ordinário quando se observa um jogador em ação. No entanto, apenas a identificação do pressuposto da festa não é suficiente para estabelecer relação de semelhança entre a experiência do jogar um game e o encontro com a obra de arte.



Figura 5 - Fotografia de Alécio de Andrade.
Acervo do Instituto Moreira Salles.

Símbolo

Passamos, ao seguinte fundamento antropológico da obra de arte. O símbolo, conceito ligeiramente mais complexo do que o de festa.

Gadamer parte da expressão *tessera hospitalis*⁵⁶ para explicar o que é símbolo, recordando que esta expressão designava, na Antiguidade, um pedaço de argila ou osso que, quando quebrado em duas partes, formava um par com encaixe único. A *tessera* era usada quando se recebia um visitante estimado, sendo uma parte entregue pelo anfitrião ao hóspede e outra parte ficando com o anfitrião. Passados os anos, um descendente do hóspede poderia ser reconhecido pelos descendentes do anfitrião encaixando as partes, representando o laço anteriormente estabelecido. Assim, o símbolo define-se como uma imagem, sempre incompleta, que depende do outro para sua integralização. Desde esse ponto de vista, a obra de arte é algo cujo significado não está no objeto em si. O objeto é uma das partes da relação simbólica que ele traz em potência.

A experiência artística enquanto símbolo é resultado do encontro do objeto (a tela, a escultura, uma hipermídia, ou objeto de outro tipo) com o observador (jogador). O sentido simbólico não se trata, portando, de decodificar um significado oculto, algo que exigiria um observador pouco ativo (ou um jogador mecânico) que precisa descobrir algo que já está dado. O significado tão pouco está no observador, pois não é algo a ser depositado no objeto. O significado não é algo que existe a priori em sua plenitude. Está em ambas as partes, em potência, em latência, e sua realização depende da experiência do sujeito com o objeto.

Gadamer completa sua definição de símbolo com outra ideia: o sentido jurídico de representação. Para entendemos precisamos recordar que, no direito, a fala do advogado não deve ser entendida como o meu cliente fez (ou não) isso e sim como a fala do próprio cliente que afirma ou nega um ato. O símbolo não está no lugar de algo que não se faz presente, não expressa outra coisa, e sim é manifestação da própria coisa. Assim a obra de arte não está no lugar do autor da obra. Obra e autor são duas figuras diferentes. A obra não é uma expressão do autor, nem de uma época, a ser lida ou compreendida pelo observador. A obra é expressão de si mesma – representação da própria vida, como foi dito antes, introduzindo o pensamento de Gadamer –, que se consubstancia na experiência que o sujeito estabelece com ela.

Assim como o conceito de festa, o conceito de símbolo é passível de ser aplicado ao game, visto que o sentido do game só se realiza com a interação do jogador e seus significados não se limitam a intenções de seus criadores e desenvolvedores. Inclusive, esse caráter aberto, como dispositivo de relação, é compreendido pelo jogador como algo que qualifica os games enquanto tal.

⁵⁶ A *tessera hospitalis* costumava ser feita em marfim, metal ou argila, o que poderia trazer a imagem de animais diversos ou padrões geométricos. Há registros arqueológicos de *tesseras* com cerca de 3.000 anos de idade e de partes de uma mesma *tessera* encontradas com centenas de quilômetros de distância. A importância deste símbolo se reafirma se considerarmos o deslocamento frequente das pessoas no Mediterrâneo Antigo.



Figura 6 - Fotografia de Alécio de Andrade. Acervo do Instituto Moreira Salles.

Jogo

O terceiro fundamento – em nossa opinião o mais importante para o conteúdo discutido neste artigo – é o conceito de jogo. A relevância elementar desse conceito deve-se ao fato de que um game é, por definição, um jogo. Isso poderia equivocadamente levar à suposição de que, a priori, a experiência com os games atende a este quesito da reflexão gadameriana. No entanto, como a formulação do filósofo se fez antes do aparecimento dos jogos de computador, devemos entender a natureza do jogo ao qual o autor se refere.

Escreveu Gadamer que quando falamos em jogo, referimo-nos a um vai-e-vem que se repete e que não está vinculado a um fim que não seja o próprio mover-se.

“[...] o ir e vir de um movimento que se repete constantemente [...] um movimento que não está ligado a uma finalidade última. Isso é notadamente o que caracteriza o ir e vir – que nem um nem outro extremo é o alvo do movimento, o ponto no qual ele descansa” (Gadamer, 1985, p.38)..

Gadamer destaca que tal liberdade de movimento abre margem para pensar sobre as questões da arte enquanto enfrentamento da morte. O jogo implica em uma forma de

automovimento, algo que é o caráter fundamental do vivente em geral, como já foi descrito por Aristóteles. O que está vivo traz em si mesmo o impulso de movimento.

“O jogo aparece então como um automover-se que por seu movimento não pretende fins nem objetivos, mas o movimento como movimento, que quer dizer um fenômeno de redundância, de auto-representação do estar-vivo” (ibidem).

Tal *redundância* (ou *excesso*⁵⁷) causadora do auto-movimento não é, destaca o filósofo, uma exclusividade do ser humano. Pertence antes ao reino animal, podendo ser apreciado nos jogos entre filhotes de diferentes espécies. Entre os humanos, o movimento é diferencial, pois o colocamos objetivos ao movimento do jogo. Disciplina e ordena os movimentos de forma a conferir um (outro) objetivo e disfarçar o excesso que é o jogar. Como exemplo, Gadamer lembra da criança que conta quantas vezes a bola pode bater no chão antes de escapular-lhe das mãos; parece que a criança quer alçar um número de acertos, de fato é o próprio movimento redundante que motiva suas jogadas (Ibidem, p. 39). Assim, temos que o ser humano, através da regra, dá um sentido outro ao automovimento, logo, dá sentido à redundância, ao excesso que caracteriza o jogar. Um sentido que se torna a própria identidade do mover arbitrário.

Fica claro a importância do conceito de jogo formulado por Gadamer para definir a experiência com a obra de arte, especificamente, por reafirmar que as regras norteadoras da relação entre obra e observador não estão dadas a priori, ao contrário, precisam ser construídas na relação. Ali, não há aspecto da obra que seja predominante (como a forma, ou a cor, ou a composição, ou a historiografia), sequer do sujeito, pois se trata de uma relação que engendra consistência própria, que é vivida em partes e, ao término, reconhecida com um todo.

Sabemos que todo o jogo institucionalizado possui regras claras e que devem ser cumpridas; que para entrar em muitos jogos é preciso ter conhecimento a priori acerca das regras. Exemplos são o xadrez e o futebol. Tais regras conhecidas de antemão permitem que a partida inicie, mas não esgotam as possibilidades do jogar, sequer expressam a totalidade do sentido do jogo, nem mesmo diminuem a importância do exercício de atuação a partir das regras. Conhecer todos os movimentos autorizados a cada peça de xadrez não é o mesmo que saber as estratégias de movimentação que podem ser colocadas em cena. A estratégia resulta de um conjunto de hipóteses que o jogador traça supondo os futuros movimentos que o outro jogador irá efetivar. E mesmo o enxadrista mais experiente e conhecedor de incontáveis estratégias de movimento já utilizadas, quando joga com um oponente de mesma envergadura, vê-se obrigado a criar (sempre dentro das regras) novas possibilidades de movimentação, supostamente desconhecidas ou esquecidas por seu oponente. Não é diferente com o jogador de futebol que, apesar de saber que deve levar a bola ao fundo do gol do adversário e realizar sua meta, não está a salvo de ter a bola roubada de seus pés. A troca de passes está prevista na regra, mas a regra não estabelece “como fazer” o passe, nem a quem é mais conveniente fazê-lo. Assim, mesmo em jogos desse tipo, jogar é muito mais do

⁵⁷ O termo que foi traduzido para o português como “redundância”, foi traduzido como “excesso” em castelhano. Ver Gadamer, H. G. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós, 1991.

que conhecer as regras, é testar hipóteses e traçar percursos criativos a partir das regras.

Talvez por isso Gadamer não tenha teorizado sobre as regras isoladamente, nem mesmo sobre a “mecânica” dos jogos. Teorizando sobre a experiência do jogar como um todo, estabeleceu um paralelo com a experiência com a obra de arte, observando que nessa também há uma sequência de movimentos criativos que se repetem, o sujeito lançando hipóteses interpretativas da obra: a cada hipótese de significado lançada a obra contra-ataca, fazendo o sujeito perceber e refletir sobre facetas da obra desconsideradas nos lances anteriores. Esse movimento infinito é expressão da redundância e da identidade da experiência com a obra de arte. Assim, figurando a mecânica específica do jogo interpretativo da obra de arte, Gadamer nos mostra que o jogar nunca se esgota, não se limita a um número x de hipóteses a serem lançadas, até porque o sujeito que as lança se transforma ao longo do processo, ampliando indefinidamente as possibilidades de lances. Esse excesso eminente é o que não permite o esgotamento da imagem, e do jogar.



Figura 7 - Fotografia de Alécio de Andrade. Acervo do Instituto Moreira Salles.

Experiência artística a partir de games

Optamos aqui por colocar as definições de arte e de entretenimento em suspenso, enfocando o modo como o sujeito relaciona-se com os games. Partimos do entendimento de que a realização de uma experiência artística depende do contexto promotor da experiência, de características do objeto e, principalmente, da disposição e da atitude do jogador (Bahia, 2008).

Como colocou Jef Folkerts (2011), lembrando os estudos de Huizinga – os quais também fundamentaram a teoria de Gadamer (1977)–, o jogo é um fenômeno essencialmente mental, não material. Logo, a diferença entre a experiência artística e a de entretenimento está na natureza e no nível da experiência imaginativa e cognitiva vivida pelo sujeito.

É fato que aspectos do game (como a qualidade estética e o potencial emotivo-fantástico), assim como o repertório e as habilidades interpretativas do jogador, são elementos que dão profundidade à experiência. Folkerts destaca, inclusive, que perceber um game como algo inovador, ou apenas como algo que provoca “estranhamento”, também motiva uma experiência de natureza artística, na medida em que o sujeito questiona-se sobre as intenções do autor: “*what does the maker mean by this?*”⁵⁸ (2011, p. 03).

Isso porque, no caso do entretenimento, Folkerts entende que a natureza da experiência está relacionada com a imersão no mundo do game, que inclui desde cenários até ações representadas a serem realizadas pelo jogador. No caso da experiência artística, ultrapassa-se o nível temático da obra, a natureza da experiência envolve a representação mental através da qual podemos reconhecer o game como um modo de conhecer a vida. Vale dizer que esse apontamento faz ecoar o sentido simbólico da obra de arte colocado por Gadamer, da obra como manifestação da própria vida.

Folkerts também destaca a dimensão metacognitiva da experiência artística com um game. O jogador que busca o significado e a razão de ser de um game reflete sobre o próprio processo de significação, representação do mundo que está ali colocado. Trata-se de uma experiência de natureza artística que implica em reconhecer representações mentais metacognitivas (o processo de significação vivido pelo autor e plasmado no game) e refletir sobre tais representações em um nível metacognitivo (que é o próprio processo de significação vivido pelo jogador). Sob este ponto de vista, o game é tomado como representação do próprio processo de significação, fazendo o jogador acarear o autor e sua própria posição de espectador. O que Folkerts descreve, então, é um “acréscimo” que ocorre no indivíduo que tem a experiência artística em relação à experiência de entretenimento.

A argumentação de Folkerts surpreende pela consistente simplicidade, comum nas reflexões de viés fenomenológico. Além disso, excede o campo teórico na medida em que, como o autor afirma, seu intuito é motivar designers de game a proporcionar aos

⁵⁸ “O que o criador [do game] quer dizer com isso?” (tradução livre).

jogadores tipos de experiências cognitivas de natureza e intensidade diferentes, criando games que excedam a convenções de jogabilidade e que levem o jogador a ter consciência que sua experiência é um processo de significação.



Figura 8 - Fotografia de Alécio de Andrade.
Acervo do Instituto Moreira Salles.

Game promotor de experiências artísticas

Seguindo a proposição de Folkerts, é possível pensar que características de um game promovem a realização de uma experiência artística.

Livros e manuais direcionados a game designers já costumam propor começar-se desenhando a experiência do jogador. Exemplo é a obra de Jesse Schell (2010), sugerindo que o designer comece perguntando-se que tipo de experiência lhe foi inesquecível e considera significativa o suficiente para ser compartilhada com outras pessoas. Contudo, na medida em que Schell lista aspectos que devem estar contidos na experiência do usuário (UX) de um game (surpresa, diversão, motivação para cumprir as metas, percepção de que o game é um sistema formal consistente e significativo para o jogador, sendo este desafiador e passível de ser vencido), algumas experiências significativas acabam não se enquadrando, por não se adequarem a determinados tópicos da lista.

Um fato que reafirma as limitações de tal entendimento da experiência de jogar é que boa parte dos títulos lançados comercialmente são, no sentido psicológico do termo, *overjustified*. Ou seja, as ações do jogador são condicionadas por metas e recompensas, as quais determinam não apenas o que o jogador pode fazer, mas, de forma persuasiva, direcionando o que ele desejará fazer e fará ao longo do percurso. O jogador tem a impressão de que muitos caminhos lhe são oferecidos, pois seu personagem pode escolher entre muitos ângulos de visão, trajetos a seguir, objetos a coletar, personagens com os quais se relacionar, ferramentas a usar, e assim por diante. Contudo, sabe-se de antemão que a grande maioria dos jogadores reproduzirá uma sequência específica visando alcançar pontuação máxima. Como escreveu Chris Bateman em post no blog *Internacional Hobo* (2012), o que motiva o jogador é a “caixa de chocolate” que está no fim de uma sequência de escolhas predefinidas.

Em tom provocador, Bateman chama isso de “estilo empreendedor” de jogar, destacando os benefícios do *overjustified* para os distribuidores de games: o interesse do jogador limita-se a certo tempo pré-estimado, pois tão logo as metas são cumpridas e os fins realizados, o jogador perde o interesse no jogo. Por ter vivido uma experiência divertida e recompensadora, esse jogador estará mais propenso a comprar games similares, criando um ciclo vicioso de consumo.

É fato que existe um tom apocalíptico na posição de Bateman. Lembrando o que acertadamente colocou Folkerst, o uso de um game depende, em grande medida, da predisposição do jogador. Mas a cultura de um “jogar empreendedor” está tão impregnada entre jogadores como sendo o “modo correto” de se relacionar com o game que, independente dos benefícios que isso traz para o aquecimento do mercado, interessa-nos destacar os malefícios para a pluralização de modos de jogar. Um jogar que não busca a realização de uma missão e o recebimento de recompensas não deveria ser emblemático como “modo errado”.

A opção por adotar um modo outro de jogar é chamado por Espen Aarseth (2007) de “jogar transgressivo”. Trata-se de buscar trajetos diferentes daqueles que foram definidos pelo designer para o progresso do jogador ideal. Para isso, é necessário,

primeiramente, entender a visão de mundo desenhada pelo designer do game, refletir criticamente sobre essa representação, identificar as metas e recompensas prescritas e, então, “nadar contra a corrente”.

Para além do uso subversivo dos games *overjustified*, questionamos-nos: que tipo de mecânica promoveria, ao invés de intimidar, a experiência artística?

Seguindo Gadamer, entendemos que um game deve possuir regras, tanto as implícitas quanto as explícitas, que não cerceiem a dimensão criativa do ato de jogar; com um sistema de recompensas que alimentem a vontade do jogador de surpreender-se e de construir seu próprio caminho no game e não apenas de coletar coisas e pontuar mais; que faça o jogador manter em estado aberto para o outro – como o conceito de festa determina. Sem isso, o ato de jogar tornar-se-ia burocrático, mera repetição enfadonha – o que seria justamente o contrário do conceito de jogo proposto por Gadamer. É preciso que o sujeito esteja pré-disposto a jogar com tal identidade aberta da obra, sabendo que o significado que lhe tocou como verdadeiro ao final do jogo é apenas um dos significados possíveis, e não o sentido totalitário da obra.

Isso coloca o imperativo de que o game possua excessos na narrativa, no universo imagético desenvolvido para o game e, em especial, nas regras que norteiam a interação do jogador com o sistema. As regras são necessárias para jogar, por isso é fundamental de serem descobertas pelo jogador para que o game ganhe sentido para o jogador. Elas dão condições ao jogador de criar e testar hipóteses de significados durante o jogar, recriando a dimensão simbólica da experiência. Tal experiência “transforma” o jogador, faz com que ele/a seja mais do que era antes. O excesso do jogar gera acréscimo de ser no sujeito que joga.

Gameplay baseado no flâneur

Para ilustrar como criar games promotores da experiência artística, ou ainda, para tornar mais compreensíveis o papel da regra na experiência artística, tomemos a imagem poética do *flâneur*. Original da poesia de Charles Baudelaire (1996), sobre o qual Walter Benjamin (1989) também teorizou, o *flâneur* é um indivíduo que vaga pela cidade sem rumo. Ele não se encontra perdido, mas se dispõe a perder-se e, por essa razão, (re)descobre a cidade de modo único, conhece a cidade de outro modo a cada perder-se, pois seu andar sem rumo determinado permite-lhe uma percepção nova, diferencial e marginal da cidade. Isso lhe transforma, de fato, em um detetive, não por ter algo específico a ser descoberto, apenas pelo desfrute de investigada a cidade. Perder-se nas ruas, nesse sentido, é descobrir novos caminhos e novos sentidos, parando para observar espaços antes desconhecidos ou negligenciados. A imagem do *flâneur* permite-nos figurar o sentido do termo redundância evocado por Gadamer.



Figura 9 – Obra de Edgar Degas (França, 1834-1917): “Place de la Concorde”, 1875, óleo sobre tela, 78.4 cm × 117.5 cm. Acervo do Museu Hermitage.

Flâneur é um sujeito das grandes cidades, é impossível a experiência do flaneurismo em uma vila cujas possibilidades de caminhos logo se esgotam e a sensação de estar sem rumo não se realizaria plenamente. Seria como um game cujo mundo é excessivamente restrito, o qual deixa de ser divertido, assim como um game exageradamente difícil. Enquanto *flâneur*, o jogador não pode perder-se no mundo de um game cujas ruas encontram-se sistematicamente em obras ou com barreiras. Os obstáculos são importantes, mas devem ser transponíveis, ou contornáveis, ou explicitamente evitados por meio de caminhos alternativos, como se prega nas boas práticas de design de game. Só assim o perder-se é possível com o consequente descobrir e sair desta experiência com o acréscimo do novo olhar.

Tal imagem pode ser descritas como jogabilidade baseada na ideia de exploração. As análises feitas por Andrew Rollings e Ernest Adams (2003) sobre ela nos ajudam visualizar melhor o que mantém em alta a motivação de um jogador *flâneur*.

Nos games de exploração – como exemplo, vele lembrar os games do estúdio Amanita de Praga, como *Machinarium* e *Botanicula* –, a ação de explorar o mundo do jogo não é encarada como mero passeio, pois isso constitui o caráter recompensador da experiência. Muitas vezes, não se oferece ao jogador prêmios e os obstáculos a serem ultrapassados são recompensadores. Eles podem ser simples (algo a ser ultrapassado pelo jogador, como uma porta trancada), mas a ação para vencê-los pode ser mais ou menos complexa (uma chave a ser coletada em outro local, um puzzle a ser resolvidos, entre outros). O importante é que, superando-se cada obstáculo, o jogador re-encontre a liberdade de mover-se e mantenha-se estimulado a seguir jogando.



Figura 10 – Captura de tela do game *Machinarium*, estúdio independente Amanita, Praga.

Além de porta, pode haver armadilhas no espaço a ser explorado, dispositivos que, quando acionados, prejudicam o avatar do jogador, podendo causar danos ou a morte, ou seja, a interrupção da exploração. As armadilhas podem ser permanentes, ou depender de outra variável para serem acionadas ou não (como colisão de objetos, período de tempo e recorrência com o mesmo avatar). Assim, é possível incluir armadilhas que podem ser desarmadas, ou contornadas de alguma forma.

Outro tipo de obstáculo é o labirinto, uma área onde cada parte parece igual às demais, apesar de ser diferente. Inclusive, o próprio espaço explorado pode ter as características de um labirinto. O jogador precisa identificar as diferenças e deduzir a forma de organização daquele espaço, a relação existente entre as partes, para conseguir sair. Incluir relação ilógica entre as partes de um labirinto (passagens secretas, ou portais e recurso de teletransporte) é uma forma de torná-lo mais desafiador, apesar de isso ser menos usados nos games mais recentes, talvez pela opção da estética realista.

Independente de ser lógico ou ilógico, o importante é que os obstáculos, armadilhas e labirintos se apresentem ao jogador, que sejam vistos como algo interessante e novo. Uma armadilha que não pode ser reconhecida enquanto tal, que o jogador pode apenas cair nela, não traz diversão. O divertido é detectar e, voluntariamente, desativar ou contornar a armadilha, antes mesmo de cair nela. Nesse caso, temos uma distinção entre o *flâneur* e aquilo que é considerado exploração de boa jogabilidade. Se no passeio pela cidade labiríntica todas as possibilidades não há Esc, nem CtrlZ. A interface do game deveria ter comandos semelhantes a isso?

Considerações Finais

A arte não é tão jovem quanto os games, sequer costuma ser mostrada e desfrutada em contextos semelhantes aos dos games. Contudo, reportando-nos aos fundamentos antropológicos da arte em Gadamer, chegamos ao conceito jogo, festa e símbolo, o que abre caminho fecundo para aprofundar a reflexão sobre as relações entre game e arte.

Ultrapassando a consciência estética sobre a produção gráfica e sonora de um game, propusemos focar a experiência artística como algo que, na contemporaneidade, também se realiza com os games. Damos maior atenção a experiência do jogador, inclusive, exemplificando com a experiência baseada no *flâneur*. Outro viés que ainda merece ser focado é a experiência artística do artista que participa da criação do game. Segundo Gadamer, os fundamentos antropológicos da experiência artística se realizam tanto desde a posição de artista quanto de espectador da arte. O mesmo valeria quando falamos em games?

Referências

- Aarseth, E. (2007). *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player*. Tokyo. Digital Games Research Association (DiGRA). Disponível em < <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/>>, acessado em 10 de agosto de 2013.
- Andrade, A. (2009). *O Louvre e seus visitantes*. Rio de Janeiro: Instituto Moreira Salles.
- Bahia, A. B. (2008). *Jogando arte na web: educação em museus virtuais*. Tese de Doutorado em Educação, PPGE/UFSC, Florianópolis.
- Bateman, C. (2012). *Does Overjustification Hurt Games?*. Blog International Hobo. Disponível em < <http://blog.ihobo.com/2012/07/does-overjustification-hurt-games.html>>, acessado em 20 de julho de 2013.
- Barthes, R. (2004). *A morte do autor*. O Rumor da Língua. São Paulo: Martins Fontes.
- Baudelaire, C. (1996). *Sobre a Modernidade*. São Paulo: Editora Paz e Terra.
- Benjamin, W. (1989). *Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo* (tradução José Carlos Martins Barbosa, Hermeson Alves Baptista). São Paulo: Editora Brasiliense.
- Caoli, E. (2011). *Opinion: Brian Moriarty's apology for Roger Ebert*. Game set watch. Disponível em <http://www.gamesetwatch.com/2011/03/opinion_brian_moriartys_apolog.php>, acessado em 10 de agosto de 2013.
- Folkerts, J. (2011). *Video games: Walking the fine line between art and entertainment*. Digital Games Research Association (DiGRA). Disponível em < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.23148.pdf>>, acessado em 29 de julho de 2013.
- Gadamer, H. G. (1977). *Verdad y metodo* (tradução Ana Agud Aparicio e Rafael de Agapito). Salamanca: Edições Sigueme.
- Gadamer, H. G. (1985). *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa* (tradução Celeste Aida Galeão). Rio de Janeiro: Editora Tempo Brasileiro.
- Ebert, R. (2010). *Video games can never be art*. Roger Ebert's Journal Archives. Disponível em <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>>, acessado em 20 de julho de 2013.
- National Waterfront Museum. *Tessera Hospitalis*. Disponível em < http://www.museumwales.ac.uk/en/10/?event_id=5476>, acessado em 10 de agosto de 2013.
- Niedenthal, S. (2009). *What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics*. Digital Games Research Association (DiGRA). Disponível em < http://dspace.mah.se/dspace/bitstream/handle/2043/13326/Niedenthal_What%20we%20talk%20about.pdf?sequence=2>, acessado em 25 de julho de 2013.
- IGN (2007). *Games as Art: The videogames that prove Roger Ebert wrong*. Top 10 Tuesday. Disponível

- em <<http://www.ign.com/articles/2007/07/31/top-10-tuesday-games-as-art?page=1>>, acessado em 14 de agosto de 2013.
- Pratt, C. (2010). *The Art History... Of Games? Games as art may be a lost cause*. Gamasutra. Disponível em <http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php>, acessado em 25 de julho de 2013.
- Rollings, A.; Adams, E. (2003). *On Game Design*. California: New Riders.
- Stuart, K. (2012). *Is Journey a game or a piece of interactive art?* The Guardian. Disponível em <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/mar/15/journey-game-or-interactive-art>>, acessado em 30 de julho de 2013.
- Schell, J. (2010). *A arte do game design: o livro original*. São Paulo. Editora Campus.
- Vargas, A. (2008). *Grotesco* (catálogo de exposição). Florianópolis. UDESC; FAPESC.

Imagens do corpo na cultura digital: diálogos e perspectivas poéticas na interface com a ciência

Lucia Leão⁵⁹

Resumo: Fontes de inesgotável fascínio, as imagens corporais científicas circulam em abundância na cultura digital. Advindas de diferentes tecnologias de visualização (desenho, pintura, fotografia, raio X, ultrassom, tomografia, ressonância magnética, entre outros) essas imagens povoam os imaginários midiáticos. Nesse contexto, o objetivo do presente artigo é promover uma reflexão crítica a respeito de processos criativos que operam com imagens que retratam o corpo humano nas ciências. Partimos do pressuposto de que toda e qualquer imagem científica é fruto de uma série de mediações. O artigo inicia apresentando o contexto da produção e circulação de imagens corporais científicas na cultura e, em seguida, propõe uma categoria triplíce de processos de criação.

Palavras-chave: Processos de criação nas mídias; Arte, ciência e tecnologia; imagem de corpo; imaginário; cultura digital.

Introdução

As imagens científicas que desvelam universos do corpo humano são cada vez mais presentes nos fluxos informativos da cultura digital e compõem matéria ativa nos fluxos do imaginário contemporâneo. No presente artigo, compreendemos imaginário no sentido proposto por Gilbert Durand, ou seja, o “conjunto das imagens e das relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens” (1997, p. 14).

Figuras fascinantes e complexas, essas imagens são encontradas em filmes de ficção, documentários, programas de televisão, seriados, jornais, revistas e mídias impressas, isso sem mencionar os arquivos digitais e programas de compartilhamento de imagens na Internet. Com grande sucesso de público, também é importante citar a série de exposições internacionais “Bodies: the exhibition” que trazem corpos preservados a partir de técnicas avançadas como a plastificação. No processo patenteado por Gunther von Hagens, são removidos os líquidos e gordura de cadáveres e depois são introduzidas substâncias como acetona e plásticos (silicone, poliéster, entre outros).

A produção de imagens da anatomia interna do corpo humano, em seu percurso histórico, inicia a partir de desenhos e pinturas realizados a partir de observação direta. O museu iconológico de imagens produzidas nessas linguagens guarda exemplos clássicos com as ilustrações de Carter para o livro de anatomia de Gray⁶⁰ e os estudos cerebrais de Ramón y Cajal. Embora catalogadas enquanto imagens técnicas, visto que, em seu contexto histórico estavam inseridas em pesquisas cujo principal objetivo era produzir informações científicas, essas imagens carregam qualidades pictóricas

⁵⁹ Lucia Leão é professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. É autora de vários livros, entre eles: O labirinto da hipermídia e O chip e o caleidoscópio. É Pós Doutora em Artes pela UNICAMP e Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. É líder do Grupo de Pesquisa em Comunicação e Criação nas Mídias – CCM

⁶⁰ A primeira edição do livro surgiu na Inglaterra, no ano de 1858, com o título “Gray's Anatomy: Descriptive and Surgical”. Atualmente, uma versão digital encontra-se disponível em <http://www.bartleby.com/107/>.

inegáveis. Além disso, é importante ter em mente que essas mesmas qualidades visuais foram vitais para a compreensão dos objetos analisados.

Com a invenção de tecnologias de produção e reprodução de imagens, como fotografia, cinema e raio-X, ocorrida no século XIX, discursos a respeito de possibilidades visuais associadas a uma visibilidade mecânica emergem. Além disso, a utilização do raio-X permitiu mudanças na maneira de acesso à partes internas do corpo. Em “O corpo transparente”, Van Dijck (2005) desenvolve uma análise cultural das imagens científicas do corpo humano. Em seu estudo, a professora de mídias comparadas da Universidade de Amsterdã discute as implicações que decorrem do fato das imagens médicas terem se tornado parte da textura da vida social contemporânea. Van Dijck, em seu percurso histórico, apresenta, por exemplo, como a invenção do raio-x impactou nos imaginários midiáticos da época. Com o advento das tecnologias digitais e novos sistemas de visualização de dados a produção de imagens anatômicas assume proporções gigantescas e alguns dos impactos na cultura podem ser observados nos discursos do cotidiano:

“Looking into a body and mapping its organic details is never an innocent act; a scan may confront people with ambiguous information, haunting dilemmas, or uncomfortable choices. This predicament, including its ethical, legal, and social implications, does not simply arise as a consequence of new medical imaging tech, but it is intrinsic to their very development and implementation” (Van Dijck, 2005, p. 8).

Ícones do imaginário biomédico, essas poderosas figuras aparecem atualmente em grandes exposições com curadorias multidisciplinares e buscam revelar as intrincadas relações entre ciência e arte. A mostra organizada por Martin Kemp e Marina Wallace, “Spectacular Bodies: The Art and Science of the Human Body from Leonardo to Now”, presente na Hayward Gallery de Londres, em 2000 é um exemplo de destaque. A ideia do projeto foi relacionar elementos da cultura visual médica com trabalhos artísticos e reuniu mais de 300 objetos entre modelos de cera, instrumentos cirúrgicos e obras de artes clássicas de Dürer, Leonardo, Michelangelo, Stubbs, Rembrandt, Hogarth, Courbet, Géricault e Degas. Entre os artistas contemporâneos a curadoria selecionou Bill Viola, Tony Oursler, Gerhard Lang, Christine Borland, e Marc Quinn. Outro projeto contemporâneo que retrata as relações da arte e ciência é o livro “The Where, the Why, and the How: 75 Artists Illustrate Wondrous Mysteries of Science”, uma publicação com caráter de divulgação científica que traz várias imagens corporais humanas.

Partimos do pressuposto de que é possível afirmar que existam relações entre a criação poética e a criação científica. Para Vilém Flusser, por exemplo, existem paralelos entre a criação das teorias científicas e a criação artística à medida que: “o novo é criado ao se abrir o velho para o ainda-não articulado. Toda criação científica é ‘obra de arte’, toda criação artística é ‘articulação de conhecimento’” (Flusser: 1998, p. 175).

Nesse contexto, o objetivo do presente artigo é promover uma reflexão crítica a respeito de processos criativos que operam com imagens do corpo humano nas ciências. Originárias do campo biomédico, as imagens científicas se introduzem em variados

campos da vida social e suas traduções reverberam em discursos da cultura, políticas públicas e instituições jurídicas, entre outros. É importante esclarecer que o conceito de “tradução” adotado acompanha o pensamento desenvolvido por Haroldo de Campos que afirma os potenciais críticos e poéticos do ato de traduzir (Campos, 1992). A perspectiva analítica escolhida está fundamentada na teoria dos processos de criação (Salles, 2006; Leão e Salles, 2011) e busca organizar procedimentos criativos em categorias. Os processos criativos são investigados enquanto sistemas complexos, em permanente transformação e em rede com as características da época (Salles, 2006). Vale ressaltar que as categorias propostas não são territórios estanques, mas, ao contrário, são cartografias que organizam lógicas operacionais e nos ajudam a compreender as riquezas que permeiam os processos em redes.

Contextos e imaginários midiáticos

As imagens do interior do corpo humano pululam em diferentes contextos contemporâneos. Maços de cigarro carregam em suas embalagens imagens de pulmões doentes e adotam essa estratégia com a desculpa de que as imagens fazem parte das recomendações da saúde. Inscritas em um discurso da medicina preventiva, essas campanhas defendem que as imagens funcionam para alertar sobre as “possíveis” consequências do uso da nicotina. Por outro lado, produtos de beleza adotam discursos “científicos” e incluem em suas campanhas publicitárias imagens da epiderme ou dos cabelos, em geral mostrando as transformações que o produto pode gerar. Em diversos países, imagens de fígados doentes presentes em garrafas de bebidas alcoólicas aparecem acompanhadas de recomendações como as frases: “Consumir com moderação. O abuso desse produto pode gerar doenças”.

As imagens anatômicas também se fazem presentes em outros espaços midiáticos e são consumidas nos realities shows de televisão que tratam de doenças, nos blogs e vídeos da Internet, nas redes sociais, entre outros. Em algumas dessas redes sociais, as pessoas não só conversam sobre suas doenças, mas também publicam as imagens resultantes de seus exames médicos. Será que estamos refletindo a respeito desse tipo de inscrição nos imaginários midiáticos? Lembrando Foucault, é bom ter sempre em mente que para cada um desses discursos uma lógica institucional é exercida.

No caso específico das imagens do cérebro, grandes projetos com metas ambiciosas são responsáveis por uma gigantesca produção de dados. Nos seus movimentos, essas imagens impactantes passeiam por blogs, listas de discussão, e redes de compartilhamento como o Flickr e o YouTube. Incorporadas em discursos do universo pop, as neuroimagens se traduzem e visitam diferentes contextos: capas de discos⁶¹, estamparias e papel de parede. “The Brain Activity Map Project”, projeto que reúne várias instituições de pesquisa da União Europeia, busca criar um modelo que simule o comportamento de um cérebro humano com objetivo de entender seu funcionamento. Do seu banco de dados online, figuras que remetem a abstrações coloridas desvendam

⁶¹ Ver, por exemplo, a utilização de uma neuroimagem na capa do disco da banda inglesa de rock alternativo Muse, “The 2nd Law”, de 2012.

intrincadas linhas que compõem as paisagens cerebrais. Outro projeto notável, o “Human Connectome Project”, dos EUA, tem por objetivo “mapear o funcionamento de todos os neurônios do cérebro”. Também é importante destacar a mostra organizada por Carl Schoonover, “Portraits of the Mind: Visualizing the Brain from Antiquity to the 21st Century”, que reúne imagens impactantes das diferentes formas de retratar o cérebro em seu percurso histórico.

Nossa percepção do corpo e dos órgãos vitais é cotidianamente bombardeada por discursos que se dizem neutros e objetivos, mas que sabemos, não são. Nesse sentido, podemos retomar uma afirmação de Michel Serres: “o único mito puro é a ideia de uma ciência purificada de qualquer mito” (1974). Ou seja, a ideia de uma ciência objetiva, neutra, desprovida de razões obscuras é uma grande ilusão. Mas, embora saibamos disso, a maneira como as imagens se inscrevem nos imaginários midiáticos é tão prevalente que, muitas vezes, não temos o tempo e a distância necessários para uma análise de suas implicações. Assim, muitas dessas imagens são decodificadas como objetivas. Como afirma Haraway, não existe câmera passiva ou fotografia não-mediada:

“There is no unmediated photograph or passive camera obscura in scientific accounts of bodies and machines; there are only highly specific visual possibilities, each with a wonderfully detailed, active, partial way of organizing worlds. All these pictures of the world should not be allegories of infinite mobility and interchangeability, but of elaborate specificity and difference and the loving care people might take to learn how to see faithfully from another's point of view, even when the other is our own machine.” (Haraway, 1991)

Em suma, retomando o que já afirmamos anteriormente, com o objetivo de promover uma reflexão crítica a respeito de processos criativos que operam com imagens das ciências, veremos trabalhos criativos que buscam uma perspectiva crítica ao adentrar nos complexos discursos dos imaginários midiáticos.

Diálogos entre imagens da ciência e investigações poéticas

Inúmeros trabalhos criativos buscam na ciência fonte de imaginação poética. A natureza dos diálogos e os modos de aproximação, no entanto, são complexos e não se reduzem a um único tipo de abordagem. Vejamos agora uma possível cartografia das pulsões que orientam as aproximações. É importante dizer que esse artigo está inserido dentro de uma pesquisa que desenvolvemos a respeito dos processos de criação e que, segundo nossa leitura, alguns desses processos trabalham com procedimentos lógicos de tradução e remixagem (Leão, 2011).

A princípio, propomos três diferentes tipos de intenções que impulsionam os procedimentos poéticos. Pensamos nessas pulsões como aglutinadoras de processos criativos e como sistemas organizadores das relações dialógicas. Para cada categoria que conseguimos vislumbrar, escolhemos trazer imagens e processos. Assim, podemos falar em três grupos que, de acordo com seus métodos e processos, compartilham similaridades. É importante destacar que independentemente das particularidades e singularidades das imagens criadas, nossa classificação não foi norteadas pelas características pictóricas das obras. Buscando uma perspectiva de análise de processo, nossa rede de conversação foi estruturada a partir das lógicas que sustentam as

aproximações com a ciência e os imaginários científicos. Outro aspecto importante na nossa classificação diz respeito ao fato de adotarmos uma perspectiva anacrônica na escolha das obras de arte (Didi-Huberman, 2008).

O primeiro grupo reúne projetos que entrelaçam de forma clara e intencional procedimentos investigativos dos dois campos. Nesse grupo, as imagens são geradas na convergência entre os dois olhares. Ou seja, não é possível falar em apropriações de imagens da ciência pela arte ou vice-versa. Estamos no campo das invenções e os processos de criação de imagens emergem de um pensamento complexo, interessado tanto nas propriedades estéticas das imagens como também nos procedimentos da ciência. Denominamos esses procedimentos de “poéticas das traduções”.

O pensamento sem fronteiras de Leonardo da Vinci é um exemplo clássico de convergência entre procedimentos estéticos e metodologias investigativas. Em seus processos de dissecação de cadáveres, Leonardo buscava extrair os elementos necessários para a realização de suas imagens artísticas. Da mesma forma, seu interesse investigativo se traduziu em um olhar acurado na observação de corpos em exercícios de coleta de signos visuais e sistematização de suas descobertas em arquivos-cadernos.

Exemplos notáveis de intersecção da ciência e da arte são os estudos de proporção da anatomia humana do artista alemão Albrecht Dürer. Publicados em Nuremberg, em 1528, os volumes foram escritos e ilustrados pelo próprio Dürer. Composto por xilogravuras em praticamente todas as páginas, esse tratado é pioneiro na discussão da antropometria comparativa e diferencial.

Embora não costumem ser considerados como projetos de arte, os desenhos de tecido cerebral elaborados por Ramon y Cajal poderiam também participar dessa categoria. Ricamente detalhados, são exemplos de imagens provenientes de um pensamento científico, mas que, devido suas qualidades pictóricas, tangenciam o campo da estética.

O segundo tipo de aproximação entre os imaginários da ciência e o fazer poético agrega projetos que afirmam terem sido “inspirados” por imagens da ciência. Denominamos esse grupo de “poéticas das apropriações”. Nesse grupo, as imagens produzidas no campo da ciência são transportadas, traduzidas, reinterpretadas, remixadas e ou resignificadas nas reflexões e nos procedimentos que acompanham os processos criativos. Ou seja, é possível situar e indicar claramente (através de documentos de processo) o encontro com imagens científicas e que esse fato tenha sido o catalisador de processos criativos. Muitos desses trabalhos poderiam ser classificados como projetos de apropriação, uma vez que utilizam imagens provenientes da ciência para a criação de outras narrativas, em geral, alheias ao contexto ou significado prévio das imagens em suas origens. Também nesse grupo estão obras que adotam procedimentos de citação e, embora construam universos poéticos imaginativos, indicam claramente os traços que remetem a relação das imagens citadas com o imaginário biomédico.

O artista Jean-Michel Basquiat, no documentário “The Radiant Child”⁶², relata a

⁶² Ver documentário “Jean-Michel Basquiat: The Radiant Child.”, dirigido por Tamra Davis de 1985.

importância que o contato com o livro “Anatomia de Gray” teve em sua trajetória. O livro, escrito pelo fisiologista inglês Henry Gray no século XIX, é, até hoje, um clássico sobre anatomia humana. Com mais de oitocentas ilustrações do corpo humano, essa obra teve impactos tanto no ensino das ciências médicas como na cultura. No caso de Basquiat, o artista conta que recebeu esse livro de presente de sua mãe ainda criança, depois de ter sofrido um acidente e ter passado por uma cirurgia para a retirada de seu baço. Basquiat comenta que o livro o deixou maravilhado: podia “ver como era o interior do corpo humano”. Rastros desse interesse e fascínio podem ser observados em várias de suas obras que apresentam imagens de ossos e crânios como protagonistas. Além disso, outras ressonâncias do contato com o livro de anatomia podem ser percebidas na constante utilização de textos ao lado de imagens. Sem dúvida alguma, esses procedimentos de hibridização de linguagens foram fundamentais na definição do estilo pictórico de Basquiat.

Mindscapes (2012), projeto de Fernando Velazquez, é um trabalho que opera com o conceito de estética do banco de dados (Manovich) e traz imagens do cérebro como paisagens imaginárias. Transitando por territórios como memória, metáfora e redes complexas dinâmicas, Mindscapes se atualiza enquanto performance ao vivo, instalação e imagens impressas. Por sua natureza transmidiática, problematiza questões como representação e permanência (Velázquez e Leão, 2012).

Kiki Smith revisita imagens da medicina em seu fazer poético. No trabalho “The Vitreous Body” (2001), Smith desenvolve um livro de artista onde fragmentos de texto de Parmênides de Eléia aparecem em situações dialógicas com desenhos. As imagens de corpo revisitam desenhos anatômicos detalhados e carregam uma visualidade com aromas “técnicos”. O diálogo que a artista estabelece com o texto está entrelaçado com uma composição visual delicada, formada por linhas sinuosas. Nos percursos a que somos convidados, camadas transparentes de papel desvelam relações topológicas.

Na terceira categoria, “poéticas transdisciplinares”, estão os processos criativos realizados por equipes que agregam diálogos com especialistas de diversas áreas. São compreendidos enquanto projetos transdisciplinares no sentido proposto por Ubiratan D'Ambrosio, que define a transdisciplinaridade como um novo paradigma de ciência, caracterizando projetos que dependem de diálogos e parcerias e se estabelecem como projetos colaborativos. À medida que compreendem propostas que trabalham nas intersecções de saberes, exigem que relações dialógicas ocorram dentro na elaboração do próprio projeto e, muitas vezes, operam com propriedades emergentes. Nesse grupo estão os maiores desafios para se pensar uma produção de conhecimento em rede, algo que de fato signifique estudar a cultura com uma visão multidimensional e que talvez nos permita “reatar o nó górdio”, como diria Latour. Reatar o nó górdio é assumir a natureza híbrida de estar “instalados precariamente no interior das instituições científicas, meio engenheiros, meio filósofos, um terço instruídos sem que o desejássemos” (Latour, 1994, p.9).

GNOM⁶³ é um projeto que tem como meta desenvolver de acesso a bancos de dados

⁶³ Projeto com apoio do MediaLabMadrid e Protein Design Group do Centro Nacional de Biotecnologia da Espanha (CBN / CSIC). Ver: <http://moebio.com/santiago/gnom/english.html>

de redes genéticas. Coordenado por Santiago Ortiz e Luis Rico, o projeto parte do estudo topológico das redes e se dedica a estudar diferentes possibilidades de visualização dos processos interativos entre os genes. Como se sabe, as estruturas em rede formadas pelas interações moleculares definem aspectos genéticos funcionais de grande importância. As pesquisas científicas com redes genéticas (tanto na área da biologia como da genética e da bio-informática) envolvem grandes volumes de dados e informação relacional. O gerenciamento dessa informação possibilita inúmeras combinações e a maneira como se visualiza os dados nunca é neutra ou inocente. Nesse sentido, o objetivo do projeto é permitir interações de qualquer pessoa com o sistema. Na opinião da equipe de trabalho, a partir das interações, pessoas leigas podem, potencialmente, compreender a lógica que sustenta o modelo científico das redes genéticas e desenvolver suas próprias análises.

Considerações Finais

As imagens científicas que retratam o corpo humano não são inocentes ou neutras. A grande prevalência dessas imagens nos contextos culturais e nas redes requer se dedique estudos críticos quanto à natureza de seus discursos. No presente artigo procuramos verificar processos criativos que têm essas imagens como fonte de inspiração e questionamento. Para realizar nossas análises, organizamos os processos a partir de um exame da lógica que orientam seus procedimentos. Vimos que é preciso buscar compreender as lógicas que engendram os discursos e perceber que para cada imagem científica que circula nos imaginários midiáticos um universo de forças se entrelaçam e camadas de sentido podem ser extraídas.

Na cartografia que propomos, foi possível falar em três tipos de procedimentos poéticos. No primeiro, pensamos um tipo de investigação que conjuga arte e ciência e os procedimentos são de natureza híbrida. Projetos artísticos cuja qualidade científica é inegável e também trabalhos técnicos e científicos que revelam qualidades poéticas singulares são exemplos dessa categoria. Denominamos esses procedimentos como “poéticas das traduções”.

No segundo grupo, alocamos as poéticas que trabalham com apropriações, citações e traduções de imagens do corpo na ciência. Para esse pensamento criativo, a imagem corporal científica é elemento de inspiração que comparece revisitada no fazer poético. Nessa categoria, as imagens da ciência estão deslocadas de seu contexto original e passeiam como personagens de paisagens oníricas. Essas propostas compõem aquilo que denominamos “poéticas das apropriações”.

Uma terceira categoria engloba os projetos que operam no campo da inter ou da transdisciplinaridade. Nesses processos criativos, os diálogos e as trocas informacionais funcionam como sistemas de mediação que favorecem a emergência. A rigor, são projetos que não seriam possíveis sem a presença de diferentes campos do saber e dependem de um espaço de conversação. Pode-se dizer que a multivocalidade de saberes é a característica determinante desse tipo de processo de criação e que seus frutos são resultados de projetos em redes comunicacionais. Nessa categoria, estamos

nos territórios das “poéticas transdisciplinares” e as redes criativas operam a partir de negociações, discussões críticas, traduções e apropriações. Nesse sentido, esse grupo reúne procedimentos já apontados nas categorias anteriores, mas vai além à medida que trabalha com diálogos entre pares. A criação do espaço dialógico é assim a produção de um espaço colaborativo, onde o imprevisto e o impensado podem emergir.

As imagens científicas do corpo e suas inter-relações com as poéticas desvelam campos investigativos em permanente ebulição. Esperamos que o olhar tríplice proposto, seus parâmetros e perspectiva analítica (fundada nas teorias dos processos criativos), possam contribuir para futuras reflexões no campo da arte, da ciência e da tecnologia e nos inspire novas leituras e percepções do corpo.

Referências

- BODIES THE EXHIBITION. Disponível em: <http://www.bodiestheexhibition.com/>. Acesso em: 22/3/2013.
- Campos, Haroldo de. Da tradução como criação e como crítica. In: *Metalinguagem e outras metas*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- D’Ambrosio, Ubiratan. *Transdisciplinaridade*. São Paulo: Editora Palas Athena, 1997.
- Didi-Huberman, Georges. *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2008.
- Durand, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. Trad. Hélder Godinho. Lisboa: Presença, 1998.
- Fusser, Vilém. “Criação Científica e Artística”. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998.
- Foucault, Michel. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense, 2011.
- Gray, Henry. *Gray’s Anatomy: Descriptive and Surgical*. Disponível em: <http://www.bartleby.com/107/>. Acesso em: 21/2/2013
- Haraway, D. J. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. *Mouvements* (Vol. 60). London: Free Association Books, 1991.
- HUMAN CONNECTOME PROJECT. Disponível em: <http://www.humanconnectomeproject.org/>. Acesso em: 21/2/2013
- Kemp, Martin e Marina Wallace. *Spectacular Bodies: The Art and Science of the Human Body from Leonardo to Now*. Berkeley: University of California Press, 2000.
- Latour, Bruno. *Jamais fomos modernos*. São Paulo: Ed.34, 1994.
- Leão, Lucia e Cecília Salles. A pesquisa em processos de criação: três perspectivas. In: *20º Encontro Nacional da Anpap: Subjetividade, utopias e fabulações*, 2011, Rio de Janeiro.
- Leão, Lucia. Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia. *V!RUS Revista do Grupo Nomads, USP*, v. 6, p. 05-27, 2011. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus06/?sec=3&item=1&lang=pt>. Acesso em: 15/02/2012.
- Manovich, Lev. *Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições*. In: Lucia Leão (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.
- Salles, Cecília. *Redes da Criação*. São Paulo: Horizonte, 2006.
- Schoonover, Carl E. *Portraits of the Mind: Visualizing the Brain from Antiquity to the 21st Century*. New York: Abrams, 2010.
- Serres, Michel. *La Traduction, Hermes III*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1974.
- THE BRAIN ACTIVITY MAP PROJECT. Disponível em: <http://www.humanbrainproject.eu/>. Acesso em: 21/6/2013
- Velázquez, Fernando e Lucia Leão. *Mindscapes*. São Paulo: Zipper, 2012.
- Van Dijck, J. *The Transparent Body. A Cultural Analysis of Medical Imaging*. Seattle: University of Washington Press, 2005.
- Volvovski, Jenny, Julia Rothman, Matt Lamothe, e David Macaulay. *The Where, the Why, and the How: 75 Artists Illustrate Wondrous Mysteries of Science*. San Francisco, CA: Chronicle Books, 2012.

Wasteland Beautiful: o estatuto ontológico da imagem nos mundos tridimensionais dos games

Luís Carlos Petry⁶⁴, Thiago Sanches Costa⁶⁵,
Alexandre Vieira⁶⁶, Gabriel Marques⁶⁷ e Marcel Casarini⁶⁸.

Resumo: O artigo apresenta o conceito da imagem digital nos *games* como a resultante de um processo artístico-digital e personificado na figura do artífice, o qual centra sua atividade em um *fazer-pensar*. O artigo situa-se dentro de uma proposta de pensamento fenomenológico que procura mostrar a estrutura ontológica que subjaz ao trabalhar com imagens digitais como desenho/pintura/cor/traço/forma na visada da qualidade, considerando a produção de *games*. Mostra que os contextos ontológicos delineados se fazem presentes de forma atenciosa nas exposições públicas de equipes de desenvolvimento, ilustrando e analisando dois exemplos modelares, nos quais o *game produzido* persegue uma *homoiosis* em relação à arte digital e à tradição histórica. Culmina com a defesa de uma pesquisa sobre a produção artística nos *games* aliada aos processos de produção e entendendo os jogos como uma forma de arte que fala ao homem hodierno.

Palavras-chave: imagem; arte digital; game; pintura; topofilosofia.

Introdução

Este texto trata da imagem digital, da beleza trágica e surpreendente que ela pode atingir nas mãos dos artistas de jogos e sua correspondente implicação ontológica. Após os debates americanos sobre a possibilidade dos *games* serem ou não considerados como obras de arte nos EUA, a *National Endowment for the Arts (NEA)*, em 2011, promulgou posição oficial⁶⁹ dizendo que os *games* se constituíam em um legítimo objeto artístico e, assim, também poderiam se beneficiar das leis americanas de fomento à cultura e artes (Funk, 2011).

⁶⁴ Luís Carlos Petry, Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUCS. Professor e Pesquisador no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP. Formação em Liceu de Artes, Filosofia e em Psicanálise pelo CEF. Site de Pesquisa: <http://www.topofilosofia.net>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9933939386282163>. E-mail: petry@pucsp.br e alletsator@gmail.com;

⁶⁵ Thiago Sanches Costa, Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Bacharel em Comunicação Social, Jornalismo pela PUCSP. Professor no Curso de Comunicação Social da FACOM-FAAP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8195685250089611>. E-mail: thicosta@gmail.com.

⁶⁶ Alexandre Vieira da Silva, Mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Formado em Design Digital pela Universidade Anhembi Morumbi e Especialista em computação Gráfica pelo SENAC-SP Professor no Curso de Especialização em Games (SENAC-SP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3157197416390042>. E-mail: alex.leewan@gmail.com e alexandre.vsilva@sp.senac.br.

⁶⁷ Gabriel Cavalcanti Marques: Mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Graduado em Jogos Digitais pela FMU. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2014090231138686>. E-mail: arzael_wolf@hotmail.com;

⁶⁸ Marcel Casarini: Mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9335507322219326>. E-mail: marcelcasarini@gmail.com;

⁶⁹ A publicação oficial da NEA pode ser conhecida em: <http://arts.gov/grants/apply/AIM-presentation.html>. Após a promulgação da NEA o mundo segue o seu curso e toda a comunidade que trabalha com a imagem digital recebeu um estímulo a mais para continuar produzindo.

Trata-se de um longo e penoso debate que envolveu, não somente a comunidade de fãs, mas também desenvolvedores e artistas digitais, pesquisadores e críticos de arte, indústria, opositores, entre outros e foi amplamente coberto pelos principais veículos de discussão e debates da área⁷⁰. Por exemplo, Bateman (2011) nos informa que o renomado crítico de cinema Roger Ebert havia escrito em seu Blog, em Abril de 2012, que simplesmente os *videogames* não eram arte, que eles *jamais* poderiam ser considerados arte. Bateman nos indica que o colocado por Bert atualiza uma ideia de que *não seria verdade o fato de que um game é uma obra de arte*, o que, dentre outros aspectos seria colocar em evidência uma pergunta ontológica.

Se os jogos são ou não *obras de arte* é uma questão que certamente merece ser perseguida⁷¹ e todo um espaço de discussão deveria ser reservado para tal, análise que o escopo do presente artigo não permite. Entretanto, o que nos fez tocar nela é o fato de que o objeto de interesse de nosso artigo, a imagem (digital), está fortemente presente nos *games* e, a imagem enquanto tal é objeto de uma discussão de disciplinas como estética e ontologia. Ora, podemos considerar as imagens digitais, aquelas presentes nas associações na Web dedicadas à publicação de trabalhos (como *Deviant art* e *Renderosity*) como obras de arte? O que irá diferenciar os trabalhos publicados em tais comunidades digitais dos publicados em galerias e museus virtuais como, por exemplo, os do *The Art Renewal Center*⁷²? Colocar as questões se torna muito mais importante do que fornecer as suas respostas. Talvez porque elas chamam a nossa atenção para a necessidade de pensarmos mais profunda e detalhadamente os contextos nos quais se fundam as nossas práticas e o que buscamos pensar aqui, sem pretender qualquer caráter de definitivo, é justamente a *imagem digital*, em seu esplendor e potência ontológicos.

Arte e conhecimento: a topologia plástica do conceito-imagem

Produzir uma imagem é produzir um mundo que é dado a ver ao outro. Produzir uma imagem é plasmar um corpo colorífico no toque, traço e forma do pensado que se dá no fazer da obra. Obra, seu fazimento e fazedor andam juntos e são indissociáveis. Reunimos no presente artigo as expressões que os designam: seu *artífice* e seu *atelier* no qual obra e o espaço do *corpo plástico colorífico* que é dado ao ver e ao sentir do homem.

O artífice da imagem na oficina digital

Sennett (2009) apresenta o conceito de *artífice* e o aplica em uma discussão sobre as relações cooperativas entre o pensar e o fazer, entre cérebro e mão. A *oficina do artífice* se constituiria em um espaço de produção ontologicamente privilegiado. Tomando

⁷⁰ O site de jornalistas especializados Icontric, por exemplo, realizou matéria sobre o tema. Além disso, desde 2009, David Fox e John Sharp discutiam no portal *gamasutra* a questão: *pode um game ser considerado uma obra de arte?*

⁷¹ Recomendamos, por exemplo, a leitura do texto de Bateman (2011). *Imaginary games*, sobre esse aspecto.

⁷² O endereço Web do *The Art Renewal Center* é <http://www.artrenewal.org>.

como modelo de sua visada, a oficina renascentista e a transformação do artesão em artista, poderia ser elucidativa para entendermos os atuais ambientes de trabalho em *games* que funcionam ao modo de oficinas (Sennett, 2009, p. 67-96).

Para pensarmos a imagem digital, o conceito de *artífice* é fundamental. Ele nasce de um desafio lançado pelo filósofo Richard Foley que, em um momento de impasse reflexivo de Sennett lhe perguntou: *Qual intuição que o orienta?* E Sennett respondeu: *fazer é pensar*. Da interrogação do colega nasceu um programa de pesquisa, o qual produziu uma problematização que chegou a nós pelo conceito de *artífice*.

Pensamentos e sentimentos estão inclusos no processo do *fazer*. No fazer, o homem pensa com os materiais, pensa e sente em meio às *coisas*, enfrentando o dilema sempre problemático que se abriga no fazer, entre o *como*, o *quê*, o *porquê* e, também, o *para quê* ou *quem*. Sennett nos diz que para que possamos aprender com as *coisas* precisamos aprender a apreciar as suas qualidades. Para apreciarmos um desenho ou uma pintura, anteriormente temos de aprender a apreciar o traço, a hachura, a cor e a pincelada. No centro da questão do artífice, Sennett encontra a habilidade artesanal, um conceito que até então parecia estar esquecido e soterrado pela ação da técnica, o qual ele irá resgatar, do renascimento aos estúdios dos modeladores tridimensionais e dos pintores digitais.

A utilização de ferramentas, que são percebidas como imperfeitas ou incompletas, conduzem a ação do *artífice* no sentido do desenvolvimento de sua imaginação e das capacidades necessárias para suprir as deficiências encontradas e, ainda, no caminho de aperfeiçoar seus utensílios⁷³. Dentro desse contexto é que assistimos ao florescimento de inúmeras competências e habilidades, as quais sempre empurram os sujeitos na direção do desenvolvimento de suas atividades com uma maior qualidade. Para o filósofo, motivação é mais importante do que o talento: *o desejo de qualidade do artífice cria um perigo motivacional: a obsessão de fazer com que as coisas saiam à perfeição pode deformar a própria obra* (Sennett, 2009, p. 21). Tendemos mais a fracassar por não alcançarmos organizar adequadamente a nossa obsessão do que pela simples falta de habilidade. Nesse sentido, o conceito indica uma renitente busca pela qualidade que anima o artífice, na qual ele tende a retornar sobre seu objeto e compreender seus processos *com ele e no fazer dele*.

No espaço aberto da oficina o artífice se transforma em artista. Em termos práticos, não podemos pensar em obra, em imagem produzida, sem pensarmos na artesanania como a sua base estrutural: *a ideia de uma pintura não é uma pintura*. O pensamento caminha *pari passu* com a fenomenologia, a qual faz ver que *a obra de arte se funda e se organiza por meio de um construir* (Heidegger, 1974, 2008, 2010 & 2012).

⁷³ Heidegger (2008) nos diz que *o ser-utensílio do utensílio consiste por certo em sua serventia*.

A cor, o traço e a forma na plástica da imagem



Estamos habituados a discutir a imagem a partir do suporte no qual ela é produzida ou exibida: papel, tela, madeira, vidro, écran do computador, projetor... Ao fazermos isso, nos fixamos no meio-suporte ou no meio-exibição, sua portabilidade e exibição, entendendo neles a sua natureza. No entanto o papel, a tela, a madeira, o vidro, o écran do computador *não são a imagem*. Eles são simples suportes *para a imagem*. Imagem é *cor, traço, pincelada e forma*, organizados pela ação do artífice que produz demoradamente a imagem, eles parecem que desaparecem de nossa atenção, pois se mesclam uns aos outros e se fusionam no que denominamos uma imagem. Está ela ali, pronta, diante de nós e, ao invés de a percebermos na potência de sua cor, de seus traços e pinceladas e a profusão de formas e massas plásticas que ela engendra, nós tendemos a conformá-la em um suporte⁷⁴.

Jacques Lacan (1901-1981), em seus *Escritos* (1998), ao abordar a questão da subversão do sujeito e a dialética do desejo, irá dizer que o significante de uma falta no campo do grande Outro é o *traço que traça o círculo, sem aí poder contar*. Ora, ao traçarmos um círculo, o realizamos pelo traçar do traço que, em sua conclusão, não se faz mais presente. De certo modo, o dizer de Lacan poderia funcionar como uma metáfora para o processo de produção da imagem por meio do processo indicado por nós acima: traçamos, fusionamos cores, produzimos formas e, no final, o registro plástico se apresenta como a nossa imagem. Quando timidamente pensamos e percebemos o estatuto da imagem a partir de seus componentes fundamentais (cor, traço e forma), visualizamos a proximidade que sua produção pode ter com a ideia do artífice de Sennett. Ela, a imagem produzida pela mão do homem, somente pode advir à sua apresentação, por intermédio de sucessivas e reiteradas ações, nas quais *cor, traço e forma* são gestados no horizonte da qualidade. Ainda mais, quando, para Kandinsky (2001), a angústia da forma deve, enquanto objeto se fundir com a pintura na promoção do desaparecimento do objeto, a alma deve revelar-se por meio das massas de cores na simplicidade do *ver a imagem*.

⁷⁴ Como muito bem diz Murray, (2003:40): “Toda tecnologia bem sucedida para contar histórias torna-se *transparente*: deixamos de ter consciência do meio e não enxergamos mais a impressão ou filme, mas apenas o poder da própria história”.

Ora, trata-se da operação do jogo continuado da produção da imagem que, a partir de um olhar fenomenológico, se constitui em uma estrutura prática que tem como horizonte de sua ação o fazer emergir uma experiência estética, a qual enlaça em um jogo cooperativo o *produzir-ver*, tanto do artífice da imagem como daquele que a contempla. Quando Schiller (1759-1805) poetiza o jogo da arte, a partir do pêndulo celestial, entre *razão* e *sensibilidade*, é justamente esse *vaivém* do *produzir-ver* que se insinua (Petry, 2010).

Ontologia e imagem digital

Trata-se aqui, na verdade, da ação de uma estrutura prática. Somos cativos dos suportes e daqueles que organizam seus discursos ao redor deles; dos críticos e dos que tecem as opiniões do bom gosto. Algumas observações de Heidegger (2008), ao abrir com um discurso uma exposição do escultor Bernhard Heilliger (19915-1995), podem nos ajudar a situar nossa visada. Ele nos diz que, na época da arte grega, não havia algo como uma literatura sobre arte ou mesmo críticos de arte. A arquitetura, a escultura e a pintura dos mestres *falavam por si mesmas*. Elas mostravam *per si* e, situavam os homens em seu espaço e, a partir delas somente, os homens recebiam a sua determinação. Na simplicidade do *dar-se a ver*, do *mostrar*, elas colocavam questões ao homem no espaço aberto da disposição dos *Deuses* e do *mundo*. Assim como as obras dos escultores e pintores não necessitavam de nenhuma *galeria* para serem consideradas (e de alguém que as sancionassem), de igual modo elas prescindiam de uma *documenta*. Entretanto, hoje, no centro da era da técnica, as *coisas* não se dão mais desse modo. Como animais presos em correntes, temos hoje, a todo o momento, de testemunhar acerca de nossa validade e serventia a nossos guardiões⁷⁵.

Porém, o que a observação do filósofo nos indica é algo fundamental. Ela aponta para o fato de que o mais essencial no artista que produz não se encontra fora dele mesmo, mas sim em sua própria e reservada atividade. É o que se pode apreender no domínio da ação do *artífice*, a qual, como já observado, *se funda e se organiza por meio de um construir* que se dá ontologicamente.

Ora, aprendemos com Stein (2011) que no âmbito prático, sempre partimos de uma ontologia, ainda que atencionada. Não cabe ao artífice discursar sobre o seu fazer, aliás, se assim o fizer, nada fará senão discurso. A breve e angustiada carreira de presbítero e seus discursos inflados é interrompida para Van Gogh (1853-1890), quando em meio aos pobres mineiros, ele pinta *Os comedores de batata* (1885) (Haziot, 2010). Isso não significa que o artífice não pense. Ao contrário, pensa e pensa profundamente o objeto de sua atividade em constante movimento e transmutação. Como nos diz Sennet, ele é o sujeito humano no qual o fazer é o pensar que se dá silenciosamente no processo do próprio *fazimento*, no qual constrói sua própria historicidade no rastro de sua produção. A ele cabe o *obrar* demoradamente na visada da qualidade.

⁷⁵ Diz respeito a um mundo no qual o certificado e a burocracia valem mais do que o próprio pensamento. Livros inteiros compondo páginas sem sentido podem contar na burocracia acadêmica, desde que tenham o seu próprio registro de publicação.

Esse obrar da obra, que é imagem, consiste em um fazer que se dá contemporaneamente com um pensar, que pode revelar-se em sua estrutura topológica, tal como uma *fita de Moebius* que, na fluidez de seu percurso, torcendo-se sobre si mesmo, irmana-o em um *fazer-pensar* (Petry, 2003, p. 65). Visualizamos, na estrutura topológica, a descrição de um processo que tende a escapar, como o já observado na metáfora *do traço que traça o círculo sem aí poder contar*. Ao final, com o círculo traçado, o seu traçar histórico é abandonado ao esquecimento que a presentificação do círculo acabado presentifica. O traçar resta então lançado ao mistério oculto da produção, sem poder vir à tona, esquecido ou desconsiderado, muitas vezes, por aquele que contempla a imagem diante de si. Põe-se aqui o mistério da arte pelo fazer do artista:

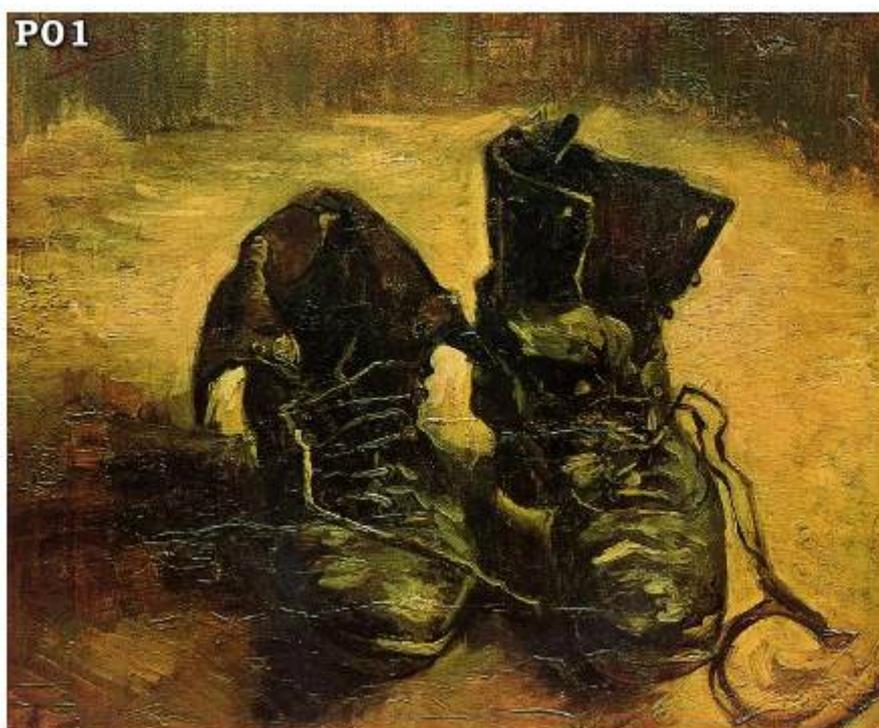
O maravilhoso e misterioso da arte é que esta pretensão determinada não é, contudo, uma camisa de força para nosso ânimo, mas antes precisamente o que abre um campo de jogo para a liberdade no desenvolvimento de nossa capacidade de conhecer (Gadamer, 1998: 86).

Para Goodman (2006), *o olhar chega sempre atrasado ao seu trabalho*. Isso significa que nenhum olhar é inocente (Gombrich, 2007)⁷⁶, pois o olhar atual, carregado do anterior, tem ainda de lidar com a necessidade e o preconceito. Nesse sentido, toda imagem possui uma estrutura cognitiva para o sujeito do olhar, mesmo quando esta para alguém nada signifique. O apelo cognitivo da imagem nos coloca na posição de observarmos que ela está sempre, de um modo ou de outro, relacionada com a nossa capacidade de conhecer e dar sentido ao todo de nossa experiência. Nos *games*, esse apelo funda um mundo em seus três eixos fundamentais, para o *olhar* (Petry, 2009) e o *navegar* (Manovich, 2005). Ora, o apelo cognitivo se encaminha da *imagem* ao seu *observador* e, para os estudiosos da semiótica instaura uma estética da recepção e uma estrutura cooperativa de campos semânticos que se conectam e entrelaçam (Eco, 2000)⁷⁷.

Ao pensar a *obra de arte*, Heidegger (2010) discute um momento altamente significativo, o qual pode ser considerado como preliminar para os nossos encaminhamentos. Ele ocorre quando o filósofo pensa uma pintura de Van Gogh (1853-1890), *Um par de sapatos* (1886) [P01], um óleo sobre tela que se encontra no *Museu Van Gogh*, em Amsterdam, na Holanda.

⁷⁶ Partindo do princípio de que o objeto está na leitura de quem o vê, Gombrich (2007: 64) discute que um artista pode classificar um borrão como algo e a partir dessa classificação, reforçar os traços para criar um significado mais claro. Esse tipo de ilusão, tal como observar formas familiares nas nuvens no céu, dá-se devido a nossa incapacidade de rodear a imagem que temos na frente de nós, tendo assim um ponto de vista estacionário. Logo não tendo a compreensão total da imagem a nossa frente, projetamos nela uma expectativa de significado, criando assim objetos a partir de borrões por exemplo.

⁷⁷ Eco é aqui o grande autor, principalmente quando desenvolve progressivamente o seu tratado geral de semiótica, desde a publicação de *A estrutura ausente*, passando pelas *Formas do conteúdo* e, não finalizando, mas reescrevendo tudo, no *Tratado Geral de Semiótica*. Também do lado da imagem, temos Jacques Aumont (2005) como um dos pesquisadores que se dedicam exaustivamente ao tema, explorando o conceito e objeto imagem a partir do olho como órgão psicofisiológico, a partir do *olhar que olha* a imagem, como dispositivo real e simbólico e, o sentido da imagem considerada em si mesma. Outro é André Bazin (1918-1958) que explorou as diferenças entre cinema e pintura, na ideia de *cinema impuro* (ver Cruz, 2007 e Schlögl, 2011).



Os sapatos, pintados em massas de tinta por Van Gogh, com poderosas e decididas pinceladas, se coloca enigmaticamente diante daquele que contempla a obra. Heidegger nos mostra, progressivamente, que as descrições que podemos realizar dos sapatos como *utensílios* em nada nos ajudam para sabermos do objeto ou da pintura, muito menos para nos fazer avançar para dentro da obra. Ela não possui essa finalidade, muito menos a cumpre. O que os sapatos fazem é nos deslocar, mas para onde? Heidegger nos diz que *os sapatos falam poeticamente ao homem que os contempla*. As *massas colóricas*⁷⁸ colocam em obra um estado de abertura, de disposição visual no qual *sujeito da contemplação e obra* se encontram juntos em um *sendo*, o qual se constitui em um jogo de presenças. Enquanto a pintura *expressa algo*, seu *observador* se sustém nesse algo de forma não determinada, mas simplesmente disposto diante dela. Heidegger identificou esse estado como uma abertura (a *aletheia* dos antigos gregos) para o ser do pôr da obra que pode ser reconhecido no permanecer diante dela. E não é justamente o que fazemos diante de uma obra de arte? Diante dela, nós nos dispomos, nos despojamos de nosso eu provisoriamente e, ali diante dela, no espaço do encontro com ela, permanecemos em silêncio, demoradamente. Por um tempo *somos com a obra*.

Retrocedendo ao contexto da produção da imagem

Disposta ao olhar, a imagem é o que, sempre em um arranjo complexo, se dá ao ver do sujeito. Entretanto, se retrocedermos historicamente para aquém do momento

⁷⁸ O uso dos termos *colóricas* e, posteriormente, *colórico*, implicam uma flexão do termo *cor*: impressão que a luz difundida ou transmitida pelos corpos produz no órgão da visão e no sistema perceptivo. O termo não é dicionarizado pelo Houaiss, nem pelo Dicionário de Língua Portuguesa.

privilegiado da relação entre imagem e seu espectador, adentraremos nos domínios reservados da produção da imagem. Nesse domínio, é que encontraremos o acontecer vivo das ações do *fazer-pensar* que pulsam nos artífices das imagens. No mundo dos *games*, esse domínio é o da produção/criação da imagem, situado pelos pesquisadores dentro da chamada etapa de desenvolvimento.

O processo do desenvolvimento da imagem digital dialoga também com o processo da pintura em óleo. Um refinado exemplo desse diálogo entre suportes e processos nos é dado pelo trabalho realizado pelo pesquisador de *games* e artista plástico Antônio Vargas, em sua série de trabalhos sobre o *grotesco*⁷⁹. Uma delas é a tela *Jerusalém* (2007) [P02], formada por um díptico, em um óleo sobre tela (dim. 4,27 x 6,89 ft):



O trabalho de *Jerusalém* é apresentado em pintura, mas o processo de sua gestação envolve o trabalho cooperativo entre o digital e a pintura em óleo em um mesmo artífice, coisa que somente se torna possível quando o artista é capaz de transitar com exímio rigor por entre ambos os mundos técnicos. A partir de imagens digitais ou digitalizadas são trabalhadas em um editor de imagens como fragmentos e camadas. Elas são cortadas, fundidas, mescladas e processadas dos mais diversos modos, como filtros de opacidade, contraste, entre outros, e organizadas em uma composição temática

⁷⁹ A série de pinturas sobre o *grotesco* de Vargas, que estão digitalizadas no site de pesquisa *Casthalia*, podem ser conhecidas em: <http://www.casthalia.com.br/vargas/painting.htm>. Aqui não consideramos os processos simbólicos e de conteúdo da obra de Vargas, mas sim objetivamos trazer à luz o dialógico que o artífice realiza entre o digital e a pintura em óleo. Para uma análise da obra de Vargas, recomendamos o artigo escrito por Mesquita (2008).

pelo *artífice digital*. Impressa por plotagem em uma superfície e, afixadas em um bastidor, a *tela* resultante é então objeto-suporte que é disposta ao trabalho do *artífice do óleo* que, com tinta e pincel dialoga cromaticamente com o digital na produção de uma *legítima peça transmídia* (Costa, 2012). Como uma espécie de *bloco mágico* complexo, a tela produz indicações semióticas ao artífice, tais como o fizeram anteriormente os aparelhos de Alberti (1404-1472), Leonardo (1452-1519), Dürer (1471-1528), Holbein (1497-1543), Van Gogh e outros⁸⁰. No entanto, o tratamento e intimidade com a cor e o traço exercido em tinta com o pincel são aqui os caracteres expressivos e existenciais da pintura que emerge, lenta e demoradamente, nas sessões noturnas de trabalho, nas quais o *fazer-pensar* recolhe da memória abduzida a potência da *angústia* com a qual cada uma das imagens-fragmento o assolava.

O processo descrito de cooperação entre o digital e a pintura em óleo pode nos ajudar a compreender melhor os processos de criação da imagem digital nos *games*. Ele aparece quando pesquisamos os modos de produção em *games* utilizados pelas equipes de artistas dos estúdios de desenvolvimento. No nosso caso, iremos focar o trabalho de duas equipes de artistas de dois estúdios de desenvolvimento, em dois vídeos que apresentam os trabalhos das equipes e como elas o problematizam.

Os mundos plásticos e colóricos como expansão do ser do jogo

Os *games* podem ser definidos e apresentados de diversas maneiras: como estruturas teatrais computacionais (Laurel, 1993), como objetos evocativos (Turkle, 1984), como narrativas interativas (Murray, 2003), como mundos tridimensionais navegáveis (Manovich, 2005) e assim por diante. Os *games* são objetos digitais capazes de receber as mais diversas designações, dependendo do enfoque, perspectiva e visada que tenhamos sobre eles. Ora, no presente artigo, inspirados pelos aspectos modular e multiforme desse objeto digital, nos propomos a pensar o *game* enquanto um objeto de produção artística, orientado por um *fazer-pensar* que se embasa ontologicamente e que culmina naquilo que temos nos *écrans* dos computadores e consoles: uma imagem digital⁸¹.

No plano da imagem digital, nos *games*, um de seus elementos fundamentais consiste nas estruturas de iluminação que estão em ação na cena, a qual é atualizada na tela como imagem. Como a cor de cada um dos inúmeros objetos que compõem a cena é produzida pela impressão da luz, difundida ou transmitida neles, incide em nossa visão, cor e luz se tornam dos dois elementos coetâneos da produção da imagem artística.

⁸⁰ Cf. o relato que nos fornece Edwards (2004, p. 122-123).

⁸¹ Uma definição muito simplista da imagem digital nos diz que ela consiste na representação computacional de uma imagem bidimensional, a partir de informações numéricas (no sentido francês) ou binárias (no sentido inglês), em uma tela de computador. Para os fins práticos do presente artigo, iremos tomar a ideia de imagem digital, como aquela imagem produzida ou digitalizada que é trabalhada em softwares de pintura (edição de imagens), renderização tridimensional e nos motores de jogos. Sobre o conceito de imagem digital ver, por exemplo, o artigo de Scuri, A. E. (2002). *Fundamentos da imagem digital*. Rio de Janeiro. Techgraph/PUC-Rio. Disponível em: <http://www.tecgraf.puc-rio.br/~scuri/download/fid.pdf>. Acesso em 16/7/2013;

Tanto uma como outro possuem suas implicações diegéticas. Ora, um dos aspectos práticos da iluminação em um *game* corresponde ao conectar e situar o jogador no plano do clima emocional do mundo e da narrativa que está sendo desenvolvida. Na história da arte, o modo particular de iluminar uma cena configurava o modo como o artista pretendia que ela fosse recebida na pintura. Começando com Leonardo, a luz (e sua correspondente sombra) possui seu marco fundamental com o desenvolvimento da técnica do *chiaroscuro*⁸² (luz e sombra), necessitando de um profundo conhecimento das várias teorias da perspectiva, das tintas e de suas fusões, o *chiaroscuro* cuida da representação da incidência da luz e sombra sobre os objetos, nos quais prescindimos a delimitação de seus contornos. Em Rembrandt e Caravaggio (1573-1610), por exemplo, ela produz representações altamente subjetivas na pintura e, muitas vezes, criando diferentes pontos de perspectiva e emissão da luz.

Assim a iluminação ou a luz em si se constituem em um elemento de alto incremento nos atuais desenvolvimentos de jogos⁸³. Ela permite o estabelecimento da tonalidade emocional e narrativa no ambiente do *game*, o qual implica fortes conexões com os aspectos diegéticos da imagem.

A luz como um agente diegético do mundo do game: o light design

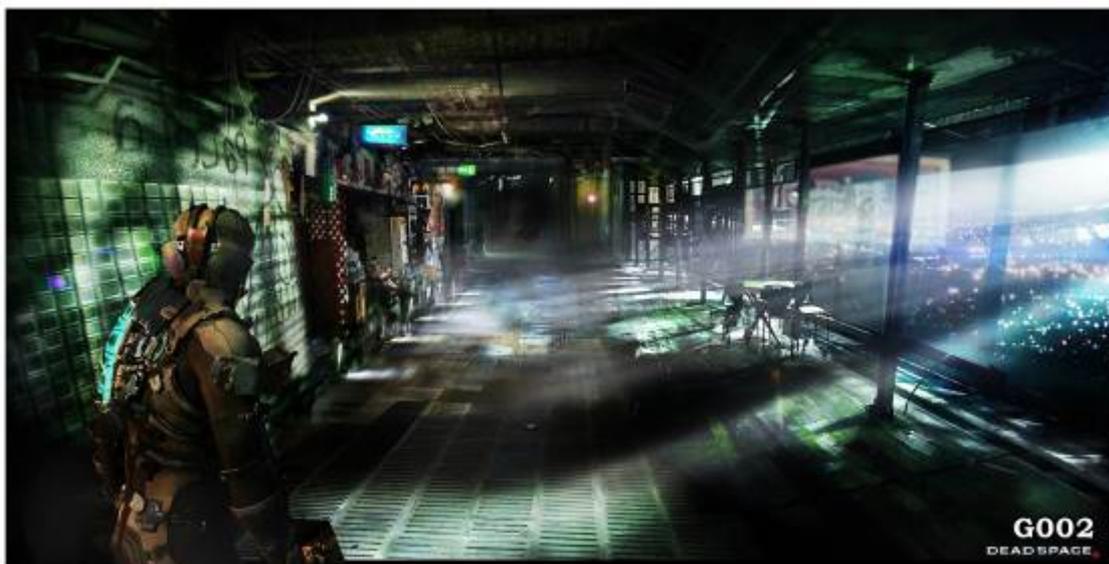
Como observado, a imagem digital iluminada, particularmente, carrega um sentido especial nos *games*. Sentimentos, sensações, aspectos cognitivos e a caracterização geral do mundo, bem como o estado emocional das personagens podem ser transmitidos pelo trabalho de iluminação em uma cena tridimensional, a qual nos é oferecida como uma imagem (sempre em constante estado de transformação). A partir desse contexto, surge o conceito de *light design*⁸⁴ nos *games*, o qual foi desenvolvido por Ian Milham e sua equipe, para o desenvolvimento de *Dead Space 2* (Visceral Games, 2011). O conceito de *light design* compreende um planejamento completo prévio da luz/iluminação dentro jogo e, no seu desenvolvimento, a alocação de uma equipe especializada e dedicada a ele⁸⁵.

⁸² O termo *chiaroscuro*, do italiano, que significa *claro-escuro* e, em um contexto atual designa o aprendizado e domínio de se produzir imagens (digitais ou não) utilizando-se desse recurso. Associado a essa técnica, está o *sfumato*, o qual consiste, em desenho e pintura, em que se cuida dos gradientes perfeitos das cores e superfícies dos objetos.

⁸³ Ainda que a iluminação sempre fosse considerada um tópico da maior importância na produção de imagens tridimensionais, somente mais recentemente, em virtude do incremento dos processadores em CPUs e Placas de Vídeo é que os desenvolvedores e motores de jogos puderam tirar um mais considerável partido dela.

⁸⁴ O termo *light design* poderia ser traduzido para o português como *design de luz ou design de iluminação*. Como o termo *design* foi dicionarizado na língua portuguesa ele permanece, trazendo os significados de método, configuração física, plano, projeto, criação. Mais remotamente o termo remonta ao *disegno*, do italiano. No presente artigo iremos manter o uso do termo na sua acepção inglesa: *light design*.

⁸⁵ Informações valiosas sobre o processo de *light design* no *game* são fornecidas no vídeo *The Lighting & Atmosphere of Dead Space 2 Developer Diary: The horrific atmosphere of Dead Space 2* (Visceral Games, 2011), ao qual iremos nos reportar como LDS2 nas referências a minutagem no texto, exemplo: (LDS2. 0:40). Ian Milham, art director e Rachel Cross, senior lighting artist, falam no vídeo



Milham (LDS2, 0:30), diretor de arte do *Dead Space 2*, nos informa que a iluminação permitiu a criação de uma atmosfera crível e de terror no *game*. Sua importância é tal que ela é tratada como uma personagem: possui comportamentos que são próprios e planejados dentro do *light design*. É nesse sentido que a luz, dentro do *game*, nos remete a uma atmosfera (do mesmo modo como em um filme), a partir da qual o jogador é colocado dentro do clima requerido para a narrativa. Muitas são as situações nas quais a luz fala (é o agente, o *main character*) no *game* como um de suas personagens centrais. Ao observarmos a imagem do *game*, podemos perceber que é justamente ela que indica o próprio da cena, onde o sentimento terrífico é dado, não pela escuridão, mas pela estrutura de trabalho da luz.

Portanto, toda a ambientação de um jogo digital, assim como a de um filme, nos fornece pistas da condição do protagonista. No caso de *Dead Space 2*, temos constante presença de fumaça e névoa em inúmeros ambientes, nos remetendo ao próprio estado de confusão mental de Isaac Clark, protagonista do jogo, que saiu recentemente de um sanatório.

Contudo, para poderem chegar até esse ponto, os artistas do *game* precisaram também recorrer aos conhecimentos e inspirações guardados na história da arte, buscando na história do *chiaroscuro* contribuições fundamentais. Milham (LDS2, 3:35) nos diz que encontraram nos trabalhos de Rembrandt ideias fundamentais para a formação da identidade visual no que dizia respeito, dentre outras características, à iluminação, dentro da qual, não é a falta de luz que produzia o ambiente terrífico, mas a sua presença pensada.

explicando o conceito de *light design* e como ele foi usado no *game*.



As ideias aprendidas e expressas pela equipe de DS2 serão seguidas por outras, incorporando-se a padrões de qualidade que irão inspirar outros produtores, assim como Rembrandt foi inspiração para eles.

A cor e a pintura como elementos guia do jogo

Nosso objeto e análise final se concentrarão na apresentação de uma situação que parte das ideias do *light design* e focaliza os seus esforços na produção de imagens de jogo que estão referenciadas a pinturas digitais realizadas como *concept art*⁸⁶. Ele surge nos relatos de produção do *game The Last of Us* (2013)⁸⁷ que igualmente foram registrados em uma série de vídeos de relatos de produção, que buscam promover o *game* junto aos fãs e comprovar a qualidade do trabalho e da equipe envolvida.

A equipe de do estúdio *Naughty Dog* publicou no canal da *Sony* no *YouTube*, uma série de vídeos, intitulados *The Last of Us Development Series* (*Naughty Dog*, 2013). O segundo deles tem como subtítulo a expressão *Wasteland Beautiful*⁸⁸, no qual a equipe

⁸⁶ O termo *concept art* pode ser traduzido como *arte de conceito*. Ainda não dispomos de uma adequada tradução para ele, entretanto ele possui forte vinculação com os estudos que foram realizados pelos artistas, em partes e aspectos, visando a uma composição final, como é o caso de muitos *esboços* de Leonardo, Dürer e outros na história da arte.

⁸⁷ De acordo com o colocado pela *Naughty Dog* no site do game, em sua essência, *The Last of Us* é um jogo que trata do vínculo que se forma entre os dois personagens principais, *Joel* controlado pelo jogador e *Ellie*, na base de IA: a experiência construída pelos autores nos leva a uma história de amor, lealdade e redenção.

⁸⁸ Ao qual iremos nos reportar como WB nas referências a minutagem no texto: (WB, 0:50), por exemplo. Realizam depoimentos no vídeo *Wasteland Beautiful* (WB), Neil Druckman: *creative director*; Phillip Kovats: *audio lead*; Bruce Straley: *game director*; Nate Wells: *lead artist*; Adelle Bueno: *environment artist*; John Sweeney: *concept artist*; Travis McIntosh: *lead programmer*; Aaron Limonick: *concept artist*; Erick Pangilhan: *art director*; Vivian Ding: *lead lighting artist*; Leandro Amaral: *lighting artist*

de desenvolvimento oferecem depoimentos acerca dos aspectos considerados para a criação dos ambientes, expondo aspectos do método criativo, seu processo de produção e enfocando a produção dos *concept arts*, que irão regular todo o trabalho posterior de desenvolvimento.

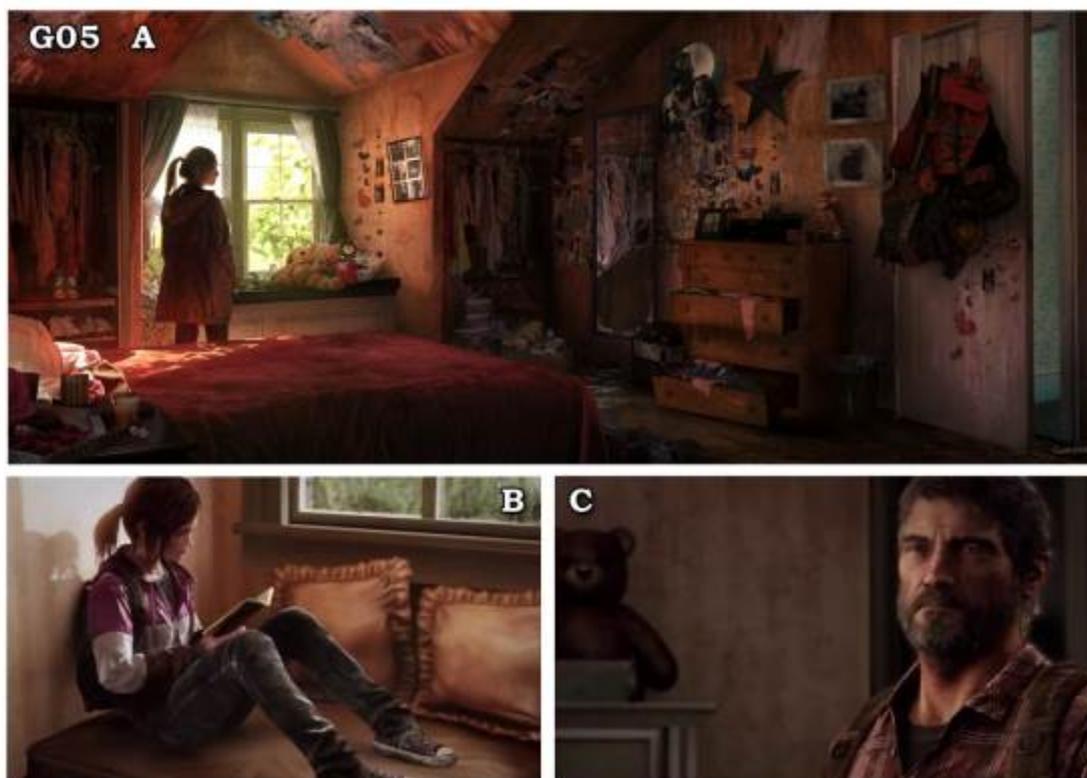


Segundo Kovats (WB, 0:50), os cenários foram tratados como uma personagem de grande destaque no jogo. Eles foram desenhados/pintados [G04 A] e estão atuando no plano da narrativa, juntamente com as personagens e o jogador. Importava sobremaneira como esses ambientes que constituíam os cenários fossem percebidos pelo jogador. Estamos no *game* em um mundo pós-cataclísmico que é pensado como uma *Wasteland*, na qual a mãe natureza começa a reclamar seu espaço de volta. A beleza das texturas urbanas é invadida e tomada, pouco a pouco, em vinte anos, pela beleza natural.

Para a equipe de arte do *game*, importava definir claramente quais as características da personalidade daqueles ambientes para que, além de abrigar a ação do jogo, pudessem sensibilizar os jogadores e assim colaborar na narrativa do jogo, trazendo para o primeiro plano, não só a atmosfera e o *background* do jogo, mas contando por si só uma história. Dessa forma, a paisagem como elemento semiótico, de forma indireta, visava reforçar a imersão do jogador dentro da trama por meio da sinestesia, ou seja, a narrativa, além de ser construída com diálogos muito bem equilibrados e *cut-scenes*, utiliza-se da telepresença (Manovich, 2001) de características estético-artísticas

e Michal Iwanicki: *graphics programmer*. Uma excelente galeria de imagens vista em: <http://www.thelastofus.com/media.html#screenshots>.

primorosas, a qual é vivida pelos jogadores em sua percepção espacial emulada, para compor as percepções e emoções vividas por eles e passá-las ao jogador.



Para alcançar o feito de transformar o ambiente em uma personagem, capaz de por si só articular uma narrativa, seria necessário o processo para se *trazer à luz uma segunda realidade* (Gombrich, 2007). Conforme é dito por membros da equipe junto com Pangilihan (WB, 3:31): a iluminação foi pensada desde o início (tal como o visto em *DS2*), na sensibilidade presente na luz (WB, 3:37), em seu poder de transformar a apreensão do ambiente, conhecimento esse dominado pelos pintores. Nesse ponto, a equipe de técnicos e artistas da *Naughty Dog* caminha, *pari passo*, com a fenomenologia (Heidegger, 2010), quando esta nos mostra que para chegarmos ao de *habitar* um dado espaço do mundo, temos de passar pelo construir, ou seja, para que a imagem, ou espaço seja sólido o suficiente, para que possa ser habitado por seus observadores, deve ter sido construído de forma pensada, pois somente assim a criação poderá abrigar o olhar e ser passível de ser habitada (Petry, 2009). Mas a referência estética a ser seguida aqui, tanto para as pinturas de *concept art*, como para o ambiente em execução no jogo, que toma aquelas como sua referência absoluta, não é o realismo fotográfico, de modo algum. No game, nós temos como parâmetro de produção uma estética de cunho *impressionista*. Em muitos momentos, temos a impressão de estarmos dentro de uma pintura em tempo real (sendo executada pelo *motor de jogo*).

No processo de produção de um jogo, o raciocínio de se construir os ambientes é utilizado de forma procedimental, tal como nos é apresentado no vídeo-documentário

*Wasteland Beautiful*⁸⁹. Esse processo de construção inicia-se com a elaboração das *concept arts* [G04 A e G05 A]. Elas são as responsáveis por definir as características estéticas principais que o jogo acabado terá (Novak, 2010), ou seja, as imagens elaboradas a partir de um conceito inicial além de se colocarem como o primeiro passo da produção, fazem-se presentes em todas as etapas de produção, como referencia para o ajuste do *game* como pode ser observado em [G04 B e G05 B e C].



Para a produção de *Last of Us*, o início do processo não foi diferente, primeiro foram elaborados os *concept arts* iniciais [G04 A, G05A e G06 A], após a delimitação da tonalidade estética do *game* ser definida, iniciaram-se os trabalhos de *game design* e de projeto de *arquitetura de nível*, em que são definidos os locais por onde as personagens poderão caminhar, onde existirão obstáculos e eventos do jogo, ou seja, a construção do ambiente digital de forma interativa. O projeto de arquitetura de nível passa para uma equipe de modeladores que transforma os desenhos parametrizados, desenhos feitos com o intuito de cobrir os ângulos e visões necessários para o entendimento do projeto e sua modelagem, elaborados na etapa anterior de projeto de arquitetura de nível, em um modelo tridimensional sem texturas ou detalhes, conforme pode ser visualizado no vídeo (WB, 1:43) [G06 B], no qual Sweeny, um dos *concept artists*, utilizando essa

⁸⁹ E igualmente em diversos outros relatos da indústria e livros como por exemplo, relatado por Novak (2011), em seu livro *Desenvolvimento de games*.

modelagem de base para elaboração de uma perspectiva, mostra a próxima etapa do trabalho, a criação de uma arte conceitual que visa detalhar o *game*, fornecendo-lhe vida e um caráter único e cristalino ao ambiente, mostrado na correlação de imagens em [G06 C]. Após essa etapa, o modelo tridimensional do nível passa pelas modificações necessárias para que fique semelhante ao *concept art* destinada a ele, trabalhando-se principalmente os requisitos de texturas e iluminação. Como podemos observar, a imagem artística é o guia e a referência a ser seguida.

Ora, é nesse sentido que Bueno (WB, 1:37), uma das *environment artist* de *Last of Us* nos diz: *cada nível possui uma equipe de especialistas nas áreas de nível, iluminação e textura trabalhando juntos*, ou seja, é necessária uma equipe completa para trazer à luz essa segunda realidade, de forma que esta possua não só as qualidades práticas de um local a ser utilizado, a sua funcionalidade, mas também as qualidades estéticas perseguidas pela equipe de desenvolvimento, que possibilitem, inclusive, de contar uma história, criando assim sua própria dimensão semiótica, proporcionando inúmeros sentidos àquele mundo que teve seu início com desenhos e pinturas conceituais (Bateman, 2013).

Nesse sentido, é que encontramos aqui a exposição da presença marcante do artífice no processo do *fazer-pensar* que ocupa completamente o plano da imagem digital no desenvolvimento do *game*. A configuração do *game* para com a pintura do *concept art* conduz ao permanente estado da *homoiosis* aristotélica, na qual o desenvolvimento visa à produção de uma experiência estética em que o caráter da pintura (impressionista) se coloca como ser mais íntimo do jogo: o homem está condenado a ser tragado pela *beleza de um mundo devastado*.

Conclusão: a imagem digital como narrativa na abertura de mundo

Quando pensamos nas narrativas nos *games*, encontramos neles uma forte vocação *transmídia* (Jenkins, 2009), com a capacidade de fazer uma narrativa migrar por entre muitos meios e formas, associada à potência diegética dos ambientes tridimensionais imersivos. Será nessa perspectiva, que poderemos identificar o colocado por Murray (2003), quando nos diz que *o desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível*. É nesse sentido, que, ao jogar um jogo (digital), o jogador é lançado em um ambiente digital, tendo o seu contexto háptico, sinestésico, sensorial e cognitivo potencializado e plasmado em imagens e sons. O trabalho do nosso artífice labora no sentido de potencializar essa perspectiva: se os quadros falam, como diz Heidegger (2010), pensamos que os *games* também podem falar ao mais íntimo do homem como obras de arte.

A toda narrativa antecede um *mundo*, um universo plástico e ôntico (Petry, 2003). O pensamento significa que o ambiente antecede a narrativa e vêmo-lo presente nos desenhos e pinturas digitais que organizam os *concept arts*. Vêmo-lo, igualmente, nos protótipos e no céu a descoberto do *mundo do jogo* que demanda ser jogado. A narrativa acontecerá nesse mundo apoderando-se dos sentidos do mundo para ser construída. Isso

significa que o *mundo* precisa estar lá, ou seja, ele se constitui em uma estrutura prévia a toda e qualquer narrativa. Seja ele concreto, uma imagem mental, ou uma representação digital, haverá a necessidade de algo que evoque os signos para a construção narrativa e esse *algo* pode ser encontrado no *mundo digital* que lhe serve de substrato. É nesse sentido que o *mundo* como um todo (incluindo aqui os seus objetos) se constituem nas *estruturas interativas providas de sentido*.

Apresentamos aqui uma formalização que nos indica que o artista digital dos *games* pode ser um sujeito que, ao mesmo tempo em que trabalha com suas mãos, pensa com seu cérebro e sente com seu coração – um artífice que subsome na atividade da *poiësis*. De sua atividade de produção de imagens multicores, pudemos constatar o florescimento de uma diegese circundante e não menos importante. Observamos que o processo do trabalho no atelier da produção da imagem digital pode ficar soterrado (como processo do fazer pensante) na beleza apresentativa da imagem e, ao realizarmos a indicação da existência de um claro processo reflexivo presente nas equipes de desenvolvimento de *game*, como nos casos modelares, apresentados nos vídeo *LDS2* e *WB*, mostramos a validade de nossas premissas: os artífices digitais dos *games* pensam profundamente o objeto e sentido de seu trabalho; seu pensar se suporta por uma ontologia (ainda que, na maior parte das vezes, atencionada); que a adequação do produto resultante alcança o mais alto grau de significância quando ele é guiado pela busca da qualidade impressa no fazer do artista, condição base para a germinação de uma autêntica narrativa.

Com o presente artigo, objeto de uma discussão dentro de um grupo de pesquisa em *games*, não pretendemos colocar uma palavra final na questão aberta. Queremos, sim, lançar e partilhar as interrogações que nos assolam e, na certeza de que o traço deve ser contado, mesmo depois do círculo concluído e mostrado, é que ficamos maravilhados quando os *games*, de diversos tipos, tonalidades, gêneros e estilos, podem ser produzidos com o carinho e o rigor que merecem uma obra de arte, pensando no que nos indicou Gadamer (1998), em *Verdade e método: arte e verdade são inseparáveis*.

Referências

- Aumont, J. (2005). *A imagem*. Campinas. Papirus. ISBN: 8530802349;
- Bateman, C. (2011). *Imaginary games*. Winchester UK. Zero Books. ISBN: 9781846949418;
- Belletête, J. J. (2011). *Deus Ex Human Revolution Design Work*. Montréal. SQUARE ENIX. AINSI: B005HRZ3N0;
- Bobany, A. (2007). *Video Game Art*. Teresópolis. Novas Ideias. ISBN 9788560284078;
- Bruno, S. (2011). *Coleção Grandes Mestres: Rembrandt*. São Paulo. Abril S.A. ISBN: 9788579711893;
- Costa, T.S. (2012). *O Salto Transmidiático dos Super-Heróis*. São Paulo. Dissertação de mestrado defendida no PPG Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUCSP. Orientador: Luís Carlos Petry;
- Cruz, J. L. (2007). Pintura e cinema: anotações para uma primeira reflexão. In: *Anais do 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas*. Florianópolis. ANAP. <http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/141.pdf>
- Ebert, R. (2010). Video games can never be art. In: *Blog RogerEbert.com*. 16/04/2010. EUA. Ebert Digital LLC. Disponível em: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>. Acesso em: 16/-7/2013;
- Eco, U. (2000). *Tratado geral de semiótica*. São Paulo. Perspectiva. ISBN: 8527301202;

- Edwards, B. (2004). *Desenhando com o lado direito do cérebro*. São Paulo. Ediouro. ISBN: 850007486;
- Fox, J. & Sharp, J. (2009). Making Games Art: The Designers' Manifesto. In: GAMASUTRA: The art & busines of making games. EUA. UBM Technology, a division of United Business Media LLC. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/132366/making_games_art_the_designers_.php. Acesso em: 15/07/2013.
- Funk, J. (2011). Games now legally considered an art form (in the USA). In: *The Escapist*. EUA. Alloy Digital, LLC. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA#50TJRztFI7ZYMJ0h.99>. Acesso em: 16/07/2013.
- Gibson, W. (2013). *Neuromancer*. São Paulo. Aleph. ISBN: 9788576570493;
- _____. (2013). *Count Zero*. São Paulo. Aleph. ISBN: 9788576570509;
- _____. (2013). *Monalisa Overdrive*. São Paulo. Aleph. ISBN: 9788576570516;
- Gamefreaks. (2013). The Last of Us artwork reveals apocalyptic world. In: Blog GAMEFREAKS Ltd. New Zeland. NZ Videogame news, reviews and trailers. Disponível em: <http://www.gamefreaks.co.nz/2013/06/18/last-artwork-reveals-apocalyptic-world/>. Acesso em: 14/07/2013;
- Gombrich, E. H. (2007). *Arte e ilusão. Um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo. Martins Fontes. ISBN: 9788560156313;
- Goodman, N. (2006). *Linguagens da arte. Uma abordagem a uma teoria dos símbolos*. Lisboa. Gradiva. ISBN: 9896161089;
- Haziot, D. (2010). *Van Gogh*. Porto Alegre. L&PM. ISBN: 978852541927;
- Heidegger, M. (1974). *A proveniência da arte e a determinação do pensar*. Disponível em http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm. Acesso em: 05/10/2008;
- _____. (2008). *Observações sobre Arte – Escultura – Espaço*. Artefilosofia nº 5. Ouro Preto. Disponível em: <http://www.raf.ifac.ufop.br/sumarios-n5.html>. Acesso em: 15/07/2013. ISSN: 18098274 ;
- _____. (2009). *Remarques sur art – sculpture – espace*. Paris. Éditions Payot & Rivages. ISBN: 9782743619114;
- _____. (2010). *A origem da obra de arte*. São Paulo. Edições 70. ISBN: 9788562938030;
- _____. (2012). *Ensaio e Conferências*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 9788532626387;
- Jenkins, H. (2006). *Cultura da Convergência*. São Paulo. Aleph, ISBN: 9788576570844;
- Kandinsky, W. (2001). *Ponto e linha sobre plano*. São Paulo. Martins Fontes. ISBN: 8533605781;
- Kemp, M. (2004). *Leonardo da Vinci*. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor. ISBN:8571108447;
- Laurel, B. (1993). *Computer as Theater*. EUA. Addison-Wesley Professional. ISBN: 0201550601;
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen em la era digital*. Buenos Aires. Paidós. ISBN: 844931769X;
- Mesquita, A. (2008). *Improbable visions of a remixed painting*. Site Casthalia. Florianópolis. Disponível em: http://www.casthalia.com.br/vargas/imagensvargas/pintura_remix.pdf. Acesso em: 16/07/2013;
- Murray J. (2003). *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo. Itaú Cultural, Unesp. ISBN: 8571394962;
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us: Survival edition*. [Playstation3 game]. EUA: Sony. Disponível em: <http://thelastofus.com/>. Acesso em: 15/07/2013. EAN: 711719991830;
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us Development Series Episode 2: Wasteland Beautiful*. [Playstation3 game]. EUA: Sony. Disponível em: from <http://www.youtube.com/watch?v=-ZJ2C6wAVpg>. Acesso em: 15/07/2013;
- Pardew, L. (2004). *Begining Illustration and Storyboarding for Games* . EUA. Cengage Learning PTR. ISBN: 1592004954;
- Petry, A. S. (2010). *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*. São Paulo. Tese de Doutorado defendida no PPG Comunicação e Semiótica – PUCSP. Orientadora: Lucia Santaella;
- Petry, L. C. (2003). *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*. São Paulo. Tese de Doutorado defendida no PPG Comunicação e Semiótica – PUCSP. Orientador: Sérgio Bairon;
- _____. (2009). *A im@gem pensa: Aspectos quânticos da imagem cibernética, in CIBERTEXTUALIDADES #3*. Porto / Portugal. ISSN 16464435.
- _____. (2011). *Fundamentos ontológicos dos metaversos e games*. In: *Revista de Comunicação e linguagens: geologias da Web 2.0. Nº 42*. Lisboa. CECL-Relógio d'Água. ISSN: 08707081;
- Rabin, Steve. (2011). *Introdução ao Desenvolvimento de Games; Volume 1: Entendendo o Universo dos*

- Jogos. São Paulo. Cengage Learning. ISBN: 9788522111435;
_____. (2012). *Introdução ao Desenvolvimento de Games*; Volume 3: Criação e Produção Audiovisual. São Paulo. Cengage Learning. ISBN: 9788522111455;
- Robinson, M. (2013). *The Art of Dead Space*. Londres. Titan Books. ISBN10:1781164266;
- Sennett, R. (2009). *O artífice*. Rio de Janeiro. Record. ISBN: 9788501083142;
- Schuyttema, P. (2008). *Design de Games: Uma Abordagem Prática*. São Paulo. Cengage Learning. ISBN: 9788522106158;
- Schlögl, L. (2011). *Bazin e o cinema impuro: uma análise teórica sobre as adaptações no cinema*. In: Soc. Bras. de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Londrina – PR - 26 a 28 de maio de 2011. Londrina. Intercom. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2011/resumos/R25-0139-1.pdf>. Acesso em 16/07/2013;
- Stoneham, B. (2010). *How To Create Fantasy Art For Video Games*. Londres. Barro's Educational Series. ISBN: 0764145045;
- Tugendhat, E. (1992), Wittgenstein: A impossibilidade de uma 'Linguagem Privada'. Porto Alegre. UFRGS. Extraído da Revista do CEBRAP n. 32 de 1992. Disponível em: <http://www.cfh.ufsc.br/~wfil/tugendhat.htm>. Acesso em: 19/07/2013;
- Turkle, S. (1984). *The second Self. Computers and the human spirits*. MIT Press. ISBN: 0262701111;
- Visceral Games. (2011). *Dead Space 2*. [PlayStation 3, Xbox 360, PC game]. EUA. Electronic Arts. Disponível em: <http://www.ea.com/dead-space-2>. Acesso em 10/07/2013;
- Visceral Games. (2011). *The Lighting & Atmosphere of Dead Space 2 Developer Diary*. [PC, Xbox e Playstation3 game]. EUA: Electronic Arts. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=QVScU2zyoNQ. Acesso em: 14/07/2013;
- Yin, W. (2011). *Impeccable Scene Design*. Berkeley. Gingko Press. ISBN 9780956288080;

Exposições do Flickr e as curadorias da fotografia comum

Jane Maciel⁹⁰

Resumo: Os processos contemporâneos da mídia fotográfica e sua presença no contexto da cultura digital transformaram profundamente os usos sociais atribuídos à fotografia. Este artigo propõe uma descrição de uma das múltiplas ferramentas do site de compartilhamento de imagens Flickr que recebe dentro das configurações da plataforma o título de “curador”. Pensaremos tais curadorias pelo viés das mediações estéticas que se elaboram coletivamente entre estes fotógrafos através do arquivo e da circulação das imagens em rede. O emprego dos termos “curadoria” e “exposição” parecem sintomáticos dessa dinâmica pendular que evidencia uma complementaridade entre os regimes do “ordinário” e do “extraordinário” na fotografia.

Palavras-chave: Curadoria; Exposição; Flickr; Mediação.

Introdução

O Flickr⁹¹ anunciou em setembro de 2009 a criação de mais uma ferramenta, as exposições (*galleries*). Dois anos depois, em julho de 2011, o blog do Flickr (www.blog.flickr.net) lança um texto intitulado “1 milhão de exposições”, o que parece afirmar a boa recepção da ferramenta junto aos usuários. Na opção “perguntas frequentes” do site, a resposta para “o que é uma galeria?” traz indicações dos objetivos desses agrupamentos que reúnem até 18 imagens em uma mesma página: “*É a oportunidade de celebrar a criatividade dos demais membros do Flickr de um jeito verdadeiramente único com base em um assunto, ideia ou simplesmente sem motivo algum*”. Nelas, é possível incluir título, apresentação e descrições das imagens, caso o usuário deseje criar uma linha temática/conceitual para as fotos. O usuário-fotógrafo recebe neste contexto o título de curador, conforme aparece automaticamente, padronizado pelo sistema do site no cabeçalho de cada exposição: “*uma expô com curadoria de...*”. As exposições aparecem disponíveis no Flickr em uma grade com 12 exposições não sendo possível, por outro lado, fazer uma busca nominativa, que é restrita aos grupos, fotos e perfis.

“Queremos dar aos nossos membros a oportunidade de desenvolver atividades similares às do curador de galeria ou museu. E o que tem a ver 18 [fotos]? Parece um bom ponto de partida”, diz a resposta da pergunta “Só 18?” no site, tentando justificar o

⁹⁰ Doutoranda da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro - ECO Pós (2013) e mestre pela mesma instituição. Pesquisadora do Laboratório de Fotografia, Imagem e Pensamento da ECO-UFRJ, do Laboratório em Mídias e Métodos Digitais da UFRJ (MediaLab-UFRJ) e do Núcleo de Pesquisa e Produção de Imagem (IF-MA). Email: janmaciel@hotmail.com

⁹¹ O Flickr (www.flickr.com) é uma plataforma de compartilhamento de fotografias da internet que reúne mais de 7 bilhões de arquivos, 70 milhões de usuários e 1,5 milhões de grupos ativos, membros de toda parte do mundo e intenções diversas. O site possibilita a hospedagem de imagens no formato de arquivos pessoais e coletivos (perfis, grupos, álbuns, coleções, exposições etc), viabilizando a sua circulação e a interação entre os usuários (através de comentários em perfis, comunidades e fóruns), já que é também uma rede social, na qual cada membro ao se cadastrar cria uma página pessoal que reúne variadas informações na descrição do perfil.

número arbitrário de fotos. “*Mesmo uma abrangente retrospectiva de um gênero ou de um artista específico não incluiria cada um dos trabalhos disponíveis. Um curador dedica seu tempo a escolher uma seleção de trabalhos artísticos que, em conjunto, tornam-se uma unidade*”. A vaga explicação do ato de curadoria é complementada com os links nas palavras “curador” e “retrospectiva”, que direcionam ao conteúdo do site Wikipédia (www.wikipedia.com), tentando fornecer um entendimento médio sobre o termo.

A exposição “*In search of inspiration...*” (<http://www.flickr.com/photos/teepee1/galleries/72157622251360899/>) aparece como exemplo citado no texto do blog do Flickr: “*A foto de um homem dormindo pode ser apenas isso. Mas quando ela vem junto com outras fotos que te intrigam, a inspiração final dessa equação é bem maior que a soma das partes*”. Os links do texto remetem a uma foto isolada em um perfil e a mesma inserida no conjunto da exposição, que aparentemente não traz nenhuma ligação temática entre as imagens, além da pretensa “inspiração” dada ao ato de fotografar, ao menos na percepção da usuária-curadora⁹².

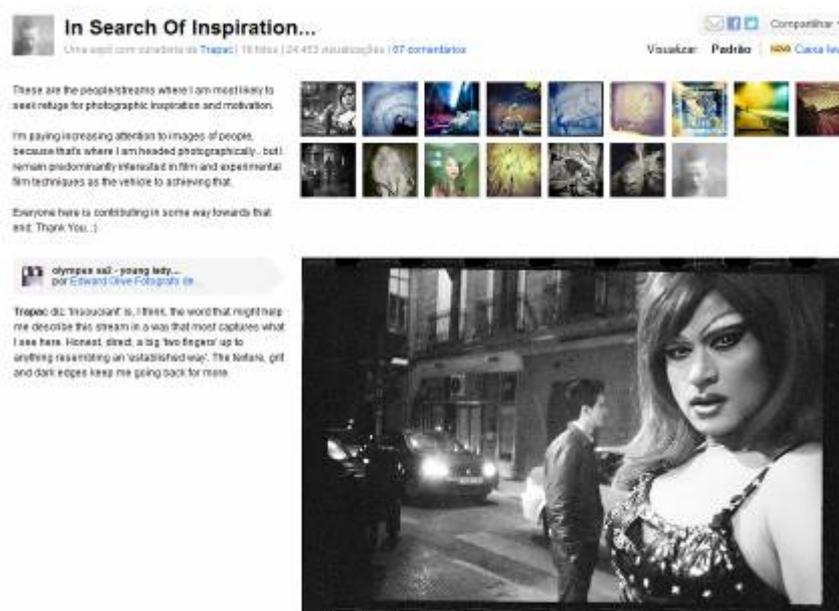


Figura 2: Parte da Exposição “*In search of inspiration...*”

Os conceitos de “curadoria” e “exposição” estão em relação desde seu aparecimento, que é concomitante ao processo de institucionalização e consolidação do campo da arte, marcado pelo deslocamento de objetos artísticos das coleções particulares para a sua

⁹² “Essas são as pessoas/fluxos que eu normalmente busco como refúgio para a inspiração e motivação fotográfica. Eu presto cada vez mais atenção nas imagens das pessoas, porque é assim que desenvolvo minha fotografia... Mas eu permaneço mais interessado na fotografia analógica e nas experimentações com o filme como meio para alcançar um resultado. Todo mundo aqui está contribuindo de alguma forma para esse fim. Muito Obrigado. :)”, afirma a usuária na descrição da exposição. É interessante notar como a escolha de tal exposição para a divulgação no blog está de acordo com as funções de aprendizado colaborativo atribuídas ao Flickr. Assim, não é apenas a ferramenta exposições que é divulgada, mas um modo específico de relacionamento estabelecido pelo fazer fotográfico.

dimensão pública instituída nos museus, galerias e salões. Já as noções contemporâneas de curadoria e exposição passam pelo movimento de reconfiguração das funções sociais da arte, fazendo delas algo bem diferente do que se tinha nas aspirações das heterotopias museológicas modernas. Não se trata apenas de um cuidado artístico dentro de uma museologia tradicional⁹³, baseado em disciplinas como arqueologia e conservação que visam de maneira geral a legitimação do objeto, principalmente se pensarmos essa função dentro da arte contemporânea, marcada pela desmaterialização e conceitualismo. O significado substitui o próprio objeto e neste caso “a missão do curador independente é colocar e manter o significado da obra de arte (incluído produzir e reproduzir o significado) no espaço político que media entre a instituição e a comunidade”⁹⁴ (Molina, 2010, sem página).

A conceitualização e extensão do discurso autoral passa estar a cargo do curador, que assume uma função de crítica no ritual de interpretação da obra. Complementarmente, ele colabora com a própria obra na sua relação com o espaço expositivo e negocia com a instituição suas formas de presença e permanência, que a faz existir como discurso. O artístico ao invés de ser pensado como um produto é assimilado como processo de produção de significados, ação essa que o curador também comunga. No texto “A exposição como trabalho de arte”, o curador e escritor Jens Hoffman afirma que:

“Não é nada surpreendente o fato de os curadores terem ocupado, essencialmente desde a década de 1970, um papel de maior destaque no processo de produção de exposições. Ainda que sua tarefa esteja historicamente relacionada à conservação de trabalhos artísticos e à manutenção de coleções de museus, os curadores começaram a se envolver cada vez mais, criativa e conceitualmente, na construção das exposições. Isso se tornou o princípio criativo dos então chamados realizadores de exposição [...] que se tornaram intermediários entre o indivíduo criativo e a sociedade” (Hoffman, 2004, p. 19).

Podemos de modo geral pensar a curadoria como uma ação de mediação, função esta que se encontra sempre “entre” os pontos de ação - artista, objeto, público - e que pode ser entendida como uma negociação de presença da arte. Por outro lado, o termo teve nos últimos anos uma expansão para outros domínios, tornando-se comum na internet, música, cinema, design, moda etc, segundo proposições de sujeitos que não possuem vínculos precisos com o universo artístico. Neste artigo, estamos tratando de um deslocamento de conceitos e funções de um dispositivo (Deleuze, 2006) para outro, ou seja, da arte às mídias sociais, sendo importante explorar a noção de mediação implicada nas operações de arquivo e circulação que constituem a tessitura das relações sociais no Flickr e que viabilizam diferentes negociações de presença para as imagens, como é o caso dessas curadorias, que estabelecem modelos e valores de exposição e de visibilidade, implicando em uma prática estética de apresentação de fotografias que

⁹³ Segundo Molina (2010), esta museologia também faz parte de um projeto com pretensões colonialistas, na medida em que é necessário reafirmar a cultural européia ocidental diante das alteridades cada vez mais visíveis.

⁹⁴ Tradução do texto: “la misión del curador independiente es colocar y sostener el significado de la obra de arte (incluso, producir y reproducir dicho significado) en el espacio político que media entre la institución y la comunidad.”

envolve ações colaborativas em torno das criações fotográficas.

Curadoria e mediações estéticas

A mediação executada pelo curador do Flickr se expressa entre as imagens que ele consegue reunir em novas formas de presença. Percorrendo este arquivo virtual gigantesco, o curador relaciona-se tanto com a fotografia em seus diversos aparecimentos na rede, quanto com os fotógrafos, montando sua seleção justificada ou não por um eixo temático. O aparecimento desta ferramenta está relacionado a uma demanda já existente junto à lógica de construção da reputação pelas produções fotográficas que formula o uso estético da fotografia nessa plataforma. Tais fotógrafos colocam suas imagens (e a si próprios) em movimento nos diversos agrupamentos, recebendo o *feed-back* nos comentários em seus perfis, que reúnem todas as outras informações relativas às ações executadas com a foto.

O recurso que permite “favoritar” as fotografias, por exemplo, dialoga fortemente com as exposições, já que ambos referem-se à apreciação estética das produções postadas. Quanto mais usuários têm uma determinada foto como favorita, as suas respectivas aparições no site multiplicam-se e com elas maior é a repercussão mensurada nas visualizações do perfil de origem⁹⁵. Logo, apreciar uma foto ou propor mediações com ela é neste contexto complementar à busca muitas vezes oportunista pela notoriedade das próprias produções, já que “a atividade conversacional é uma condição necessária ao desenvolvimento da reputação.”⁹⁶ (Beuscart et al, 2009, p. 19). Tais funções são exploradas pelos os usuários mais intensivos da plataforma, sempre buscando o diálogo constante para aumentar a visibilidade sobre suas competências e expandir as possibilidades de circulação das suas criações. Assim como a postagem de comentários, a atribuição de favoritos e a participação de grupos, a proposição de

⁹⁵ André Gunthert (2009, sem página) lembra que a noção de audiência não pode ser facilmente deslocada para o contexto da internet. Inventada para as mídias de massa, sua lógica não se encaixa perfeitamente a uma mídia participativa e de conexão: “[...] o dispositivo de conexão produz um grande número de informações quantificáveis. Mas esses dados, chamados de ‘site centric’, não respondem às questões da definição de um público, nem da avaliação de sua exposição. Eles dão indicações da frequência cuja sensibilidade é muito dependente da configuração da ferramenta. Medidas semelhantes como o número de páginas visualizadas ou número de visitantes podem assim variar em até dez vezes, em função da gestão do ruído entre dois sistemas de contagem. A frequência não é audiência.”

Tradução do texto: “[...] le dispositif de connexion produit un grand nombre d’informations quantifiables. Mais ces données, dites “*site centric*”, ne répondent pas aux questions de la définition d’un public ni à l’évaluation de son exposition. Elles fournissent des indications de fréquentation dont la sensibilité est très dépendante du réglage de l’outil. Des mesures similaires de nombre de pages vues ou de nombre de visiteurs peuvent ainsi varier du simple au décuple en fonction de la gestion du bruit entre deux systèmes de comptage. La fréquentation n’est pas l’audience.”

⁹⁶ Tradução do texto: “L’activité conversationnelle est donc une condition nécessaire au développement de la réputation. L’une des principales stars de Flickr est également le principal commentateur du site (51 400 commentaires postés en 18 mois d’activité). La qualité de l’estimation, alors même que le modèle n’intègre aucune variable portant sur la qualité esthétique des photos, suggère donc que l’activité conversationnelle est décisive dans la construction de la réputation des utilisateurs de Flickr.”

curadorias mobiliza uma forte atividade relacional, que se torna evidente quando observamos os comentários das exposições. Estes funcionam como um livro de visitas, onde alguns fotógrafos aproveitam para divulgar os links para suas produções similares àquelas expostas.

Tais fotógrafos empenhados em uma produção criativa precisam investir-se em ações diversas para colocarem suas imagens em circulação, garantindo algum retorno e interlocução para suas imagens. Não são apenas as qualidades estéticas propriamente imagéticas que estão em jogo, mas “a estética como fator de socialização” (Mafesoli, 1990) que se processa nessas relações e interações. Neste sentido, o julgamento estético segue por essas duas vias que se afetam mutuamente em uma “partilha do sensível” entre esses indivíduos em grande parte desconhecidos entre si, mas que se colocam em relação através das suas produções fotográficas.

“Denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa portanto, ao mesmo tempo, um *comum* partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha” (Rancière, 2005, p.15).

A noção de comum (cujos grifos são do texto original) é entendida como base desse território estético que parte de experiências subjetivas individuais rumo ao seu agrupamento dado na partilha, nas conexões que montam e mantém o coletivo em um dado momento e espaço. Este território não é simplesmente habitado, mas sim disputado entre os sujeitos, ou como complementa Jacques Rancière: “A partilha do sensível faz ver quem pode tomar parte no comum em função daquilo que faz, do tempo e do espaço em que essa atividade exerce. Assim, ter esta ou aquela “ocupação” define competências ou incompetências para o comum.” (id., ib., p.16)⁹⁷.

Assim, nas curadorias, a associação e a aproximação das fotografias geram também relações entre os sujeitos escolhidos para a exposição, e destes com seu “público”, em grande parte também fotógrafos e potencialmente novos curadores. A força desta fotografia está justamente nesse coletivo, para além de qualquer intenção de autoria que possa aparecer, por exemplo, nas assinaturas presentes em algumas fotos, “à condição evidentemente que por ‘coletivo’ entendemos não uma ação efetuada por forças sociais homogêneas, mas ao contrário uma ação que reúne diferentes tipos de forças que são associadas precisamente porque elas são diferentes”⁹⁸ (Latour, 2007, p.107). Estas forças heterogêneas envolvem não apenas interações humanas, mas também técnicas, o

⁹⁷ Esta relação de disputa remete à noção de poder, que “como a sociedade, é o resultado final de um processo e não um reservatório, um estoque ou um capital que forneceria automaticamente uma explicação. O poder e a dominação precisam ser produzidos, fabricados, compostos”. Tradução do texto: “[...] comme la société, est le résultat final d’un processus, et non pas un réservoir, un stock ou un capital qui fournirait automatiquement une explication. Le pouvoir et la domination demandent à être produits, fabriqués, composés” (Latour, 2007, p.92).

⁹⁸ Tradução do texto: “À condition évidemment que par “collective” nous entendions non pas une action effectuée par des forces sociales homogènes, mais au contraire une action rassemblant différents types de forces qui sont associées précisément parce qu’elles sont différentes.”

que Latour chama de “tecnologias intelectuais”, toda uma gama de objetos que estendem temporal e espacialmente as interações humanas, que neste caso estão implicadas desde as ferramentas da plataforma às tecnologias de produção das imagens. Os sujeitos, por sua vez, são arquivistas⁹⁹ que se lançam nessas imagens propondo mediações no coletivo.

Neste ponto, podemos citar a diferenciação feita por Latour entre as noções de intermediários e mediadores dentro dos processos de constituição de uma rede. Enquanto os intermediários são pensados como transportadores do sentido e da força sem promover transformação, assumindo a forma de uma unidade, “os mediadores transformam, traduzem, distorcem e modificam o sentido ou os elementos que eles deveriam transportar. [...] Qualquer que seja o nível de simplicidade aparente de um mediador, ele pode tornar-se mais complexo”¹⁰⁰ (Latour, 2007, p.58-59). O conceito de mediador que está no cerne da Teoria Ator-Rede¹⁰¹ atrela-se ao de tradução, tipo de conexão que veicula transformações e não apenas causalidades, relações que fazem os outros atores agirem de maneira inesperada. Segundo esta perspectiva “existem traduções entre os mediadores susceptíveis de gerar associações que podem ser traçadas”¹⁰² (id., ib., p.157).

Ao analisarmos as curadorias do Flickr como operações de mediação, estamos compreendendo que os curadores em seus trabalhos sobre este arquivo fotográfico

⁹⁹ Citemos o caso do grupo intitulado “*Flickr Galleries*” (<http://www.flickr.com/groups/galleries/>), que propõe uma ampla categorização das exposições através de listas organizadas por temas, curadores, exposições mais recentes, além de uma lista de submissão para os usuários que desejarem incluir suas galerias. Esta iniciativa evidencia o esforço de organização dessas galerias, mostrando como esta prática de compartilhamento de fotos pode assumir coletividades complexas que estão a todo o momento buscando definir-se, evidenciando que “os grupos não são objetos silenciosos, mas sim o produto provisório de uma agitação constante onde se exprime milhões de vozes contraditórias definindo os limites e assinando vínculos.” (Latour, 2007, p.48) Tradução do texto: “Les groups ne sont donc pas des objets silencieux, mais plutôt le produit provisoire d’un brouhaha constant où s’expriment des millions de voix contradictoires définissant des limites et assignant des appartenances.”

¹⁰⁰ Tradução do texto: “Les médiateurs transforment, traduisent, distordent, et modifient le sens ou les éléments qu’ils sont censés transporter. [...] Quel que soit le degré de simplicité apparente d’un médiateur, il peut devenir plus complexe”.

¹⁰¹ Também conhecida por sociologia do social, sociologia das associações, sociologia das traduções, entre outras terminologias, a Teoria Ator-Rede teve seu início nos anos 1980 e se propõe repensar a sociologia modificando o entendimento dos seus objetos e métodos. Segundo Latour, ao longo da história da sociologia, que ele chamará de “Sociologia das Ciências”, esta procurou fornecer “explicações sociais” a diversos fenômenos, sendo a noção de social pensada como um estado de coisas estabilizado, um domínio particular, uma categoria usada para tratar do que já se encontra junto, sem mostrar a natureza do que foi reunido. Em crítica às explicações sociais, Latour (2007) considera que “o social nunca explicou nada, pois é ele que deve ser explicado” (ib., p. 139) e que esta explicação é “uma tarefa muito prática de construção de mundos que consiste a conectar as entidades entre elas, ou seja, traçar uma rede”¹⁰¹ (ib., p.148). Outros autores participam do trabalho de formação desta teoria, tais como John Law e Michel Callon. Uma importante influência desta teoria é a sociologia de Gabriel Tarde, que propunha a noção de social como um fluido em circulação e princípio de conexão.

¹⁰² Tradução do texto: “Il existe des traductions entre des médiateurs susceptibles de générer des associations qui peuvent être tracées.”

colocam tais imagens em uma forma de circulação diferente, atrelada a um conjunto que pretende, de modo geral, expressar um significado como um todo, promovendo assim outros modos de recepção. Logo, uma mesma imagem pode gerar experiências e significados estéticos distintos, além de impulsionar novas ações na dinâmica da rede. Quando uma imagem aparece em diferentes lugares no Flickr, isto estará visível no perfil pela indicação “*esta foto também aparece em*”, mostrando as exposições, grupos e/ou álbuns vinculados. Podemos assim verificar as diversas posições de uma mesma imagem, pois para cada ação efetuada pelo usuário, um rastro é automaticamente criado.

A fotografia abaixo, por exemplo, nos seus dois anos de permanência no site ligou-se a uma galeria, 30 grupos, além de fazer parte das fotos favoritas de 510 pessoas. Pertence ainda a um álbum específico no perfil do usuário que possui o mesmo nome da foto, “Zenit-B” e recebe marcações na própria foto, como aquela indicada abaixo: “*I love the focus, the spinning effect is so beautiful - svenklevan*”.



Figura 3: Foto da exposição ½ com um comentário marcado na imagem

Nada é dito sobre a imagem na descrição da galeria, ela apenas aparece complementar a outras fotos nas quais vemos várias pessoas de costas para a imagem, como um *anti-portrait*, o que nos coloca no lugar desses sujeitos observando adiante. Partimos da galeria para outro agrupamento, o álbum no perfil também intitulado Zenit-B e neste caso vemos a foto inserida em uma narrativa cotidiana, na qual uma mesma mulher é retratada em diferentes situações banais. O rosto e corpo desta pessoa são mostrados em sua intimidade, nesse cotidiano aparentemente sozinho, mas que é coabitado pelo fotógrafo. Nas informações no perfil aparece o link para o blog “*Prithee my dear*” (www.pritheemydear.blogspot.com), onde são postadas as mesmas fotos do Flickr. Observando a quantidade de imagens sobre este mesmo recorte, percebemos um aspecto processual de representação dessa pessoa explorada ao máximo no exercício de fotografar.

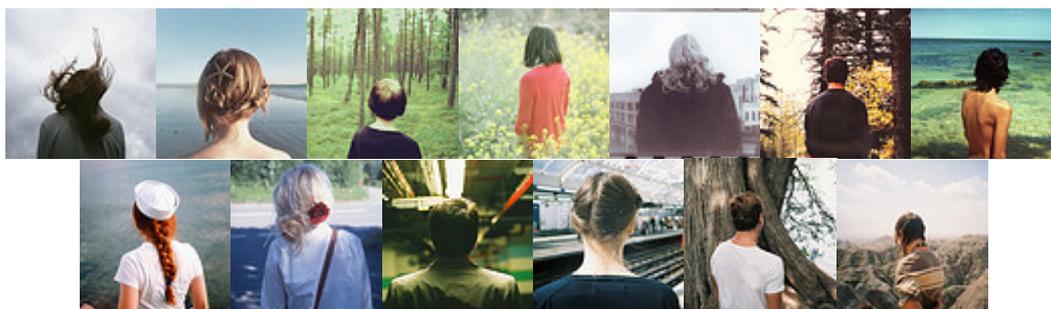


Figura 4: Miniaturas da exposição intitulada ½



Figura 5: Miniaturas do álbum Zenit-b de Leo Tage-Hansen (<http://www.flickr.com/photos/tage/>)

As mediações implicadas nas ações de curadorias relacionam-se com todo um “ecossistema editorial” que se desenvolve ao redor do Flickr, conforme atenta Beuscart e colaboradores (2009). São grupos, perfis ou mesmo blogs construídos com fotografias selecionadas, entrevistas com “artistas do Flickr” etc. Os autores citam o caso de grupos que podem ser considerados como “catalisadores de popularidade”, já que se dedicam a reunir produções amplamente “favoritadas” e/ou visualizadas (fotos com mais de 50 “favoritamentos”, mais de 1000 visualizações, entre outras demandas), além de outros grupos cujos administradores selecionam e convidam fotógrafos a expor (dentro de uma temática ou de forma mais ampla), e ainda grupos nos quais são desenvolvidas sistemas de votação, concursos etc.

Os recursos da plataforma são explorados na formatação de um “jogo” com a imagem fotográfica, no qual se busca através de “pontuações” marcadas pelos contadores, ou pelas atribuições da qualidade dos conteúdos, uma reputação que pode se estender além do site. “Para alguns, a celebridade no Flickr se transforma em reconhecimento artístico em meio aos mundos reais da arte: publicações em revistas especializadas, exposições, oportunidades profissionais.”¹⁰³ (Beuscart et al, 2009, p.

¹⁰³ Tradução do texto: “Pour certains, la célébrité sur Flickr se transforme en reconnaissance artistique au sein des mondes de l’art réels : publications dans des magazines spécialisés, expositions, opportunités professionnelles.”

20). As exposições aparecem neste contexto como uma resposta tecnológica às práticas desenvolvidas e aperfeiçoadas na plataforma, possibilitando ações de busca de produções através desse juízo de gosto fotográfico popularizado.

O consumo desta fotografia implica em uma observação móvel que passa a influenciar na circulação de toda a coletividade, mais uma vez pensando a partilha do sensível que evidencia as partes e o comum partilhado. O movimento das partes não apenas é arquivado como também permite que formas de consumo sejam criadas a todo o momento pelos próprios usuários, tanto pelos rastros que deixam, quanto pelas intervenções que eles passam a criar colaborativamente, como é o caso das curadorias. Notamos então que a prática fotográfica no Flickr converge com toda uma visualidade contemporânea que vem nos últimos anos, através das mídias sociais e em especial aquelas voltadas para a produção e circulação de conteúdos imagéticos, evidenciando mudanças no consumo da imagem, indo de uma “distribuição controlada à autogestão da abundância” (Gunthert, 2009).

A estetização do arquivo fotográfico comum

Entre as diversas possibilidades de mediações realizadas por esses sujeitos, aqui temos interesse por aquelas que se voltam para o fazer fotográfico e o desenvolvimento da sua linguagem estética. Podemos observar este aspecto no uso de algumas categorias do campo da fotografia e das artes, o que ressalta uma estetização desse arquivo fotográfico comum. Tais exposições promovem a circulação da produção de sujeitos dedicados ao aprimoramento do saber-fazer fotográfico, seja buscando ou aperfeiçoando uma profissionalização ou pela experiência estética com essa linguagem que pode se processar no dia-a-dia (a memória pessoal vinculada ao compartilhamento no coletivo). Vejamos alguns pontos relativos às curadorias procurando evidenciar como as operações nesta tecnologia de arquivo fotográfico permitem mediações e traduções diversas através dos exercícios de associação, aproximação, conceitualização etc.

A apropriação de categorias estéticas da fotografia e da arte pode aparecer de diferentes maneiras na ferramenta: no título da exposição, na descrição da galeria e das imagens curadas, nas formas de ligação com outros espaços da plataforma, através de links complementares. De modo geral, tais operações visam desenvolver um conceito com alguma proximidade com as estéticas instituídas pelo campo artístico e de uma maneira informal, acaba resignificando-as para o contexto relacional desta rede sociotécnica. Ao invés da relação artista-objeto-observador, aparecem no Flickr as múltiplas relações entre diversos produtores, todos compartilhando o mesmo espaço comum.

Fotografias abstratas e concretas, por exemplo, aparecem em diversas exposições, havendo igualmente muitos grupos reservados a tais práticas. Podemos citar o exemplo da curadoria de See-Ming Lee intitulada *Amazing Abstracts* (<http://www.flickr.com/photos/seeminglee/galleries/72157622373412130/>), que traz em sua descrição os links para outras curadorias suas: 6 exposições com o título “*Forms: Lines + Curves*”, além de uma com imagens de um único autor, Daniel

Molina, que é descrito como fotógrafo favorito da curadora. Tal lista aparece no cabeçalho de cada uma dessas exposições, que é complementada com grupos e coleções afins, *Abstracts*, *Fine Art*, *Forms*, havendo ainda aquelas consideradas “*most interesting*”. Por um lado, tal fotógrafo/curador faz seleções de fotografias dentro desta linguagem com a qual ele mostra um interesse pessoal, por outro, ele evidencia dentro do coletivo a autoria de um usuário, na exposição *Abstracts by Dibujos de Molina* (<http://www.flickr.com/photos/seeminglee/galleries/72157622248817079/>)¹⁰⁴. É importante notar que o curador é um desses usuários hiperativos do Flickr, reunindo no seu perfil várias informações de cunho pessoal, sites com sua produção e outras redes sociais, lista dos equipamentos usados, dados estatísticos de sua conta, além de citar os muitos grupos que administra e as exposições de sua curadoria.

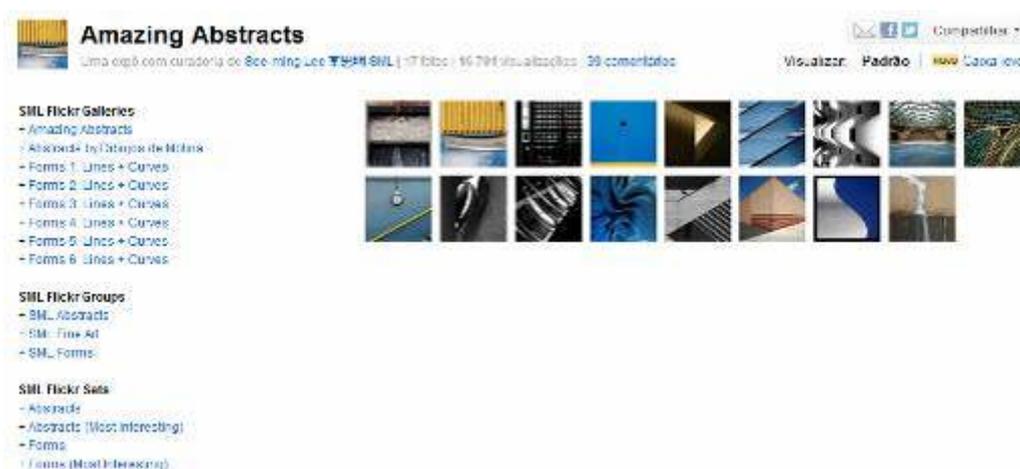


Figura 6: Cabeçalho da exposição “*Amazing Abstracts*”

A primeira foto da exposição “*Amazing Abstracts*” é de Molina e na descrição desta imagem o curador coloca um link de uma foto sua que diz ter sido inspirada pela primeira. As imagens passam a estar em relação, demonstrando ainda a aproximação entre seus sujeitos produtores.

Na mesma linha do abstrato e do concreto, estão muitas exposições com influências minimalistas. Fugindo de uma referencialidade nítida, algumas delas são nomeadas de forma a acentuar a diminuição ou total ausência do humano no quadro; podemos citar uma breve lista cujos nomes remetem a isto: *towards an essence*, *the elegance of less*, *the sound of silence*, *I'd like to thank the little people*, *silences*, *minimalism squared*, *empty spaces*, *devoid of the human presence*. O vazio, e com ele a ideia de silêncio, instauram ao mesmo tempo melancolia e inquietude nessas imagens, belas paisagens naturais ou mesmo espaços totalmente banais, onde se explora uma poética da ausência ou do desaparecimento de um referente que conte uma história significativa, instigante, dada no “instante decisivo”. Ao contrário, o motivo é reduzido a formas, texturas e

¹⁰⁴ Apesar da maior parte das exposições se dedicaram a reunir imagens de fotógrafos diferentes, podemos encontrar estes casos de curadorias que exploram um único fotógrafo: *Abstracts by Dibujos de Molina*, *A window on...*, *Wjosna*, *jacburger's polaroids from nowhere*, *Blade-runner-esque e walkinginspace pt2's - visual intersections*.

cores. “Às vezes não é o que você vê, mas o que você não vê”, diz a descrição da exposição “*empty spaces*”. Na galeria “*Anywhere but here*”, a descrição parece evidenciar ainda mais esta característica: “sinta a presença de mundos ocultos no vazio da ausência e do conforto de lugares familiares”. O humano, quando aparece, mostra-se pequeno, desbotado ou mesmo escondido nas fotos.

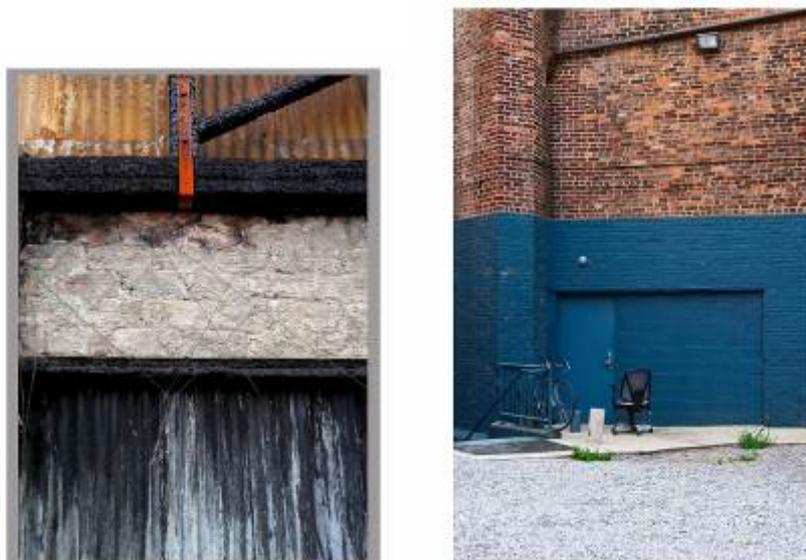


Figura 7: Fotografias Dibujos de Molina e See-ming Lee, respectivamente

Esta renúncia ou redução do elemento humano nas cenas fotografadas foge da funcionalidade precípua que se atribuíra à fotografia comum/amadora como uma tecnologia para a representação de eventos, sempre dependente dos seus referentes. Frente a essa função estética, tais imagens visam apresentar uma poética formulada nas experiências vividas pelos fotógrafos e que são expandidas e partilhadas pela linguagem da fotografia. Neste sentido, é curioso como na descrição da exposição “*Minimalism Squared*”, a curadora fala de “interpretações artísticas” para tais imagens que “suspendem a ornamentação desnecessária e a distração visual para despojar as imagens nas suas mais fundamentais características. Em cada foto, tonalidade, conteúdo, composição, alinhamento e cor, tudo sucumbe à impressão minimalista”. Assim, ao mesmo tempo em que a curadoria define sua seleção, seus discursos expressam a compreensão sobre tal linguagem estética, incluindo-se dentro deste jogo de expressão, ou seja, se autodefinindo como “artística”. Muitas das fotografias destas galerias também fazem parte de grupos que também invocam uma linguagem artística, como: *Art and landscape, artistic photography, graphic, portfolio, patterns and designs, pure photo art*; ou ainda grupos que remetem a características técnicas: *medium format photography, black and White, films, I shoot film* etc.

As expressões de uma estetização deste arquivo fotográfico “comum” não passam apenas pelo uso de categorias plásticas instituídas, como ilustramos em alguns casos. As influências desses códigos estéticos podem aparecer ao longo do fluxo dessas imagens, ao passo que algumas curadorias tentam desenvolver seleções que abarquem o universo de onde vem grande parte das produções, o mundo cotidiano. Este uso do arquivo já vinha sendo amplamente desenvolvido nos grupos, tal como foi analisado por Beuscart

e colaboradores (2009) ao tratar de uma cotidianidade da prática fotográfica, o que os autores analisam como uma “fotografia contínua” em oposição à fotografia intermitente. Motivados pelos grupos categóricos dos quais participam, estes fotógrafos desenvolvem uma observação do cotidiano como um mundo a fotografar e a partilhar com os demais membros, desenvolvendo o sentimento de produzir para o grupo. Segundo os autores, em alguns casos tais grupos incentivam um olhar diferente sobre esse cotidiano, o que pode implicar na estetização das suas representações através da multiplicação das regras do olhar.

Em muitas exposições observamos a recorrência de múltiplas imagens de um mesmo objeto ou prática cotidiana, que aparecem na sua diversidade dada pelo local de origem do referente e pelas diferentes maneiras de retratá-lo. Verificamos tanto as recorrentes cenas do cotidiano urbano, como vemos nas exposições *Urban Fugitives, De lo Urbano..., Emotions happens... on the Streets, Street-iing, trams, Subway Seating, Welcome to the Underground, Underground reading*, quanto imagens mais privadas e domésticas, como nas exposições *mailboxes <3, Ode to the Tub, outside the windows, windows, Panni stesi, Clotheslines, Coffee shots, Lunch, dogs* etc. Diversas espacializações, gestos e atividades do dia-a-dia retratam uma *poiesis* cotidiana, “objetos ordinários feitos extraordinários pela a fotografia”, tal como parece resumir a descrição da exposição “*Simple Things*”.

É importante notar que a *Street Photography* tornou-se uma categoria de evidência no Flickr, existindo vários usuários e grupos específicos dedicados a retratar do dia-a-dia nas ruas, em diversas cidades do mundo, como é o caso da galeria intitulada *Street-iing*, cujo gerúndio do verbo evidencia esse “movimento imóvel” do tempo cotidiano (Blanchot, 2007)¹⁰⁵. Já a exposição *Emotions happens... on the Streets* atenta para a rua como um espaço de encontro, logo, esteticamente potente para a fotografia. As pessoas retratadas (algumas vezes como se não estivessem sendo percebidas) também se perdem na indiscernibilidade da multidão e dificilmente tomarão conhecimento de que suas imagens foram captadas e que agora circulam entre milhares de outras. Imagens de pessoas, que nada sabemos sobre elas, e nem elas sobre as imagens de si; imagens de pessoas (personas), mais que indivíduos. Ou como afirmara Maurice Blanchot ao falar da rua não como outra paisagem possível do cotidiano (além do universo privado), mas como aquela que melhor representaria o movimento do humano indiferenciado, homem qualquer, homem médio: “A rua não é ostentatória, os passantes nelas passam desconhecidos, visíveis-invisíveis, representando apenas a “beleza” anônima dos rostos e a “verdade” anônima dos homens essencialmente destinados a passar, sem verdades próprias e sem traços distintivos.” (Blanchot, 2007, p.243)

Por outro lado, busca-se também o arquivo de um cotidiano banal, como na

¹⁰⁵ Maurice Blanchot em seu texto “A fala cotidiana” enfatiza a dificuldade de se categorizar esse “movimento imóvel” que parece abarcar toda nossa existência. O tempo do cotidiano é aquele que nunca teve início, apenas permanece nas ações rotineiras; não há término no cotidiano, o que existe é um *continuum* que se estende sem parar. “Os dois lados sempre se encontram, o cotidiano com seu aspecto fastigioso, penoso e sórdido (o amorfo, o estagnante), e o cotidiano inesgotável, irrecusável e sempre inacabado e sempre escapando às formas e às estruturas”. (Blanchot, 2007, p.237)

curadoria *Mundantities*¹⁰⁶. Ao invés do espetacular, o cotidiano traz o “inespetacular”, como diz a breve descrição da exposição que enfatiza interesse por uma fotografia de um cotidiano banal, que não teria “nada demais” a mostrar. O curador traz uma sequência de imagens vazias onde tudo parece extremamente estático: estacionamentos, um carro velho, um cruzamento sem nenhum trânsito, um trailer onde a única figura humana do conjunto aparece com a cabeça abaixada. Apesar de se tratar de uma exposição com muitas visualizações (mais de 15 mil), suas fotos não são em sua maioria super favoritadas, como era o caso das exposições abalizadas por categorias estéticas. Neste caso, algumas fotos com maior notoriedade divide a seleção com a maioria das imagens com poucos ou nenhum favoritamento, além de estarem anexadas a uma quantidade bem menor de grupos. Não é somente o caso de se perguntar por que essas fotografias existem, qual tipo de interesse levou alguém a clicá-las, mas também o valor que elas assumem quando se tornam visíveis e agrupadas.

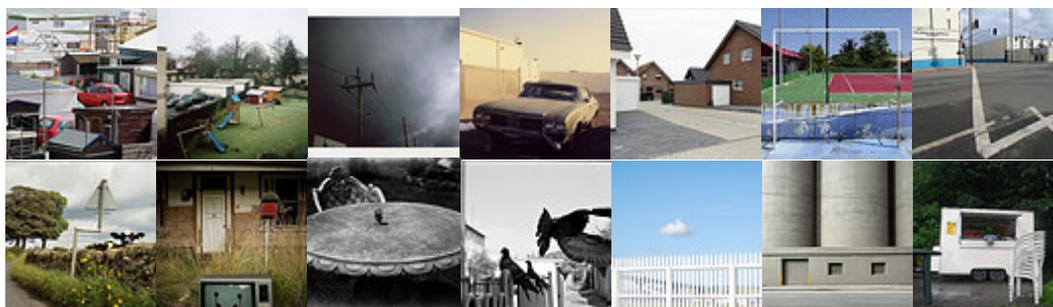


Figura 8: Miniaturas da galeria *Mundantities*
(<http://www.flickr.com/photos/barbfi/galleries/72157622372073230/>)

A união de cotidianos advindos de regiões e culturas diferentes são aproximados e nivelados nas curadorias que criam relações entre expressões locais numa visibilidade global.

Na exposição *Lunch*¹⁰⁷, por exemplo, a curadora afirma: “Comer... ou comida em geral; refeições parecem conter muitos dos mesmos elementos de região para região. Criei essa galeria para enfatizar alguns dos muitos jeitos que nós como humanos somos similares, de cultura para cultura, continente para continente.” Desta forma, esta seleção pretende pelo acesso a este arquivo universal que é o Flickr tomar consciência e expressar a diversidade dessa prática cotidiana, aspecto também ressaltado nas descrições de algumas das imagens.

Se inventariar o mundo pela fotografia já era um projeto ambicioso desde o surgimento desta tecnologia, propor associações entre imagens tornou-se o complemento a esta prática igualmente banalizada. Susan Sontag (2004) comparava a ideia de “mundo uno” do capitalismo do século XX a um levantamento fotográfico, não porque estes não se encontram necessariamente unidos, mas porque a aproximação de seus conteúdos diversos não revela um conflito. As imagens permitem essa compatibilidade pelo viés da aparência, que não seria possível às realidades retratadas

¹⁰⁶ *Mundantities*: <http://www.flickr.com/photos/barbfi/galleries/72157622372073230/>

¹⁰⁷ *Lunch*: <http://www.flickr.com/photos/phoebe1158/galleries/72157622279034575/>;

em si. A exploração estética das possibilidades desta (pseudo) união confere às curadorias um objetivo de organização das representações do mundo e das experiências, logo, a sensação de que o mundo pode ser “re-montado” e “re-unido” através deste levantamento fotográfico incessantemente atualizado. Compilar e organizar o mundo parecem tarefas de todos, trazendo nestas ações outra dimensão da heterogeneidade do próprio mundo e das suas pretensões de unidade.

Considerações Finais

Podemos dizer que as transformações sociais vinculadas à cibercultura alteraram a noção de cotidiano, como aquela proposta por Michel de Certeau (1994), em seu famoso livro “A invenção do cotidiano”¹⁰⁸, que apontava para a ideia de um conhecimento anônimo, inculto formulado em gestos, comportamentos e maneiras, um “saber não sabido”, os seja, sobre o qual não se reflete e que “fica circulando entre a inconsciência dos praticantes e a reflexão dos não praticantes, sem pertencer a nenhum” (Certeau, 1994, p. 143). Vemos nas imagens compartilhadas no Flickr e em tantas outras plataformas da internet um movimento inverso a esta perspectiva, tal como afirma Lev Manovich (2009, p.290) ao atualizar o pensamento de Michel de Certeau: “[...] os detalhes do cotidiano de centenas de milhões de pessoas que criam e fazem o *upload* de suas mídias ou escrevem blogs tornaram-se públicos. O que antes era efêmero, transitório, impalpável e invisível, torna-se permanente, mapeável e visível”.

Além de proporcionar maior visibilidade às mais diversas práticas ordinárias, esta rede sociotécnica permite uma ampla capacidade de arquivo, catalogação e circulação deste conhecimento comum. Devemos considerar as implicações que estas operações lançam sobre as funcionalidades desta mídia, em especial sua função mnemônica, que passa a oscilar de maneira tênue entre as memórias pessoais e coletivas. Grande parte dessas imagens – em especial aquelas vinculadas às temáticas cotidianas – partem de experiências pessoais privadas, mas na medida em que elas são exploradas pelas ferramentas do arquivo (como as curadorias) e circuladas livremente na internet, podem configurar a conversação e construção de grupos pelas suas mediações estéticas. Estas imagens passam a ser de alguma maneira propriedade de qualquer um que venha se apropriar delas dentro do site (ou mesmo fora dele, já que é sempre possível copiá-las, mesmo que existam mecanismos de proteção de download). Tal como vimos, quanto mais uma imagem é apropriada no Flickr, maior será sua rede e conseqüentemente, maior será o seu valor ou sucesso nesta conjuntura. André Gunthert (2009, sem página) ao abordar este uso enciclopédico e documental do Flickr afirma que:

¹⁰⁸ Em tal livro lançado em 1980, Michel de Certeau enfatiza a importância da entrada dessas práticas obscuras e camufladas no interior do campo da teoria científica e cita dois exemplos nos quais este deslocamento é processado: o estudo sobre a disciplina e a vigilância em Michel Foucault e o estudo sobre as “estratégias” do sistema de sucessão bearnês e sobre a casa e o calendário kabilinos, de Pierre Bourdieu. Segundo o autor, o que haveria em comum a essas duas obras seria o seu processo de fabricação, nos quais primeiramente seria necessário destacar algumas práticas “obscuras” para considerá-las representativas do todo e em segundo lugar, realizar uma inversão de modo a tornar estes “procedimentos escondidos”, sem legitimidade discursiva, a razão para esclarecer a sociedade e mesmo as ciências humanas.

“A instância fundamental das plataformas visuais conforme percebemos foi a do princípio de coletivização dos conteúdos. Deste princípio deriva um novo estado da imagem como propriedade comum, que transformou fundamentalmente os usos. Hoje, o verdadeiro valor de uma imagem é ser partilhável. A realização colaborativa do mais importante arquivo visual é a consequência direta – e um dos resultados mais concretos dos usos da web 2.0”.¹⁰⁹

Estas transformações são também debatidas no texto de José van Dijck, “*Pictures of life, living pictures*”. A autora esclarece que enquanto a fotografia analógica estava relacionada à formatação de lembranças autobiográficas guardadas em álbuns e caixas de sapatos, que recuperadas auxiliavam nos processos de rememoração vinculados à construção identitária, na cultura da rede a fotografia é usada para uma comunicação marcada por novos rituais performativos. “A fotografia digital provoca uma performatividade e materialidade que merece ser avaliada na sua própria prerrogativa, não apenas como virtualizações de antigos produtos e práticas analógicos.”¹¹⁰ (Dijck, 2007, p.110) Assim, fotoblogs são diferentes dos foto álbuns, e se pensarmos pelo viés da plataforma Flickr, os métodos de arquivo e apresentação das imagens extrapolam as intenções mnemônicas privadas para assumir usos performativos diversos, entre eles o estético. Se na sua dimensão pessoal as ações de fotografar, arquivar e apresentar imagens eram fortemente pensadas como ferramentas de memória familiar (imagens do passado como referências para o futuro), nas últimas duas décadas o indivíduo tornou-se o núcleo da vida pictórica, o que levou a explorar a afirmação da sua personalidade e dos seus vínculos pessoais. De maneira complementar, “desde os anos 1990, e mais distintivamente desde o começo do milênio, câmeras fotográficas progressivamente servem como ferramentas para a mediação de experiências cotidianas mais do que rituais ou momentos cerimoniais”¹¹¹ (id., ib., p.113).

Sontag (2004) enfatizava a constituição de um “mundo-imagem” proporcionado pela fotografia, no qual todo tipo de experiência ou realidade pode ser convertida em imagem e logo, adquirida, consumida e mesmo controlada. Este mundo faz renascer o aspecto primitivo das imagens, já que a fotografia aparece como extensão do tema, mesmo que paradoxalmente “possuir o mundo na forma de imagens é, precisamente, reexperimentar a irrealidade e o caráter distante do real” (Sontag, 2004, p.180). Contudo, a simples diferença entre a realidade e as imagens não bastam para esse paradigma da imagem ampliado nos últimos anos em fontes ilimitadas, pois conforme já atentava Sontag, as fotografias são em si mesmas realidades materiais e é exatamente aí onde reside sua força, de maneira que “se pode haver um modo melhor para o mundo real incluir o mundo das imagens, vai demandar de uma ecologia não só das coisas

¹⁰⁹ Tradução do texto: “Le ressort fondamental des plates-formes visuelles, nous l’apercevons désormais, a été un principe de collectivisation des contenus. De ce principe découle un nouvel état de l’image comme propriété commune, qui a transformé fondamentalement les usages. Aujourd’hui, la véritable valeur d’une image est d’être partageable. La réalisation collaborative de la plus importante archive visuelle en est la conséquence directe – et l’un des résultats les plus concrets des usages du web 2.0.”

¹¹⁰ Tradução do texto: “Digital photography elicits a performativity and materiality that deserves to be evaluated in its own right, not just as virtualizations of former analog products and practices.”

¹¹¹ Tradução do texto: “Since the 1990s, and most distinctively since the beginning of the new millennium, cameras increasingly serve as tools for mediating quotidian experiences other than rituals or ceremonial moments.”

reais, mas também das imagens” (id., ib., p.196).

É nesta fusão constante do mundo-imagem com o mundo-real que se processam diferentes afetos do tempo, tanto de maneira mais ampla, na cultura, como nas suas expressões existenciais. A fotografia em sua produção, arquivo e circulação suscita as nuances do presente com suas virtualidades, o passado que já se singularizou e o futuro ainda indeterminado. O presente em constante mudança e instabilidade, onde tudo pode ruir, é mediado por esta tecnologia na intenção de conferir imortalidade aos eventos na criação deste “mundo-imagem que pretende sobreviver a nós” (id., ib., p.22). No recorte entre esses dois mundos está o arquivo, que em sua era digital se amplia, contudo é rodeado pela névoa assustadora da sua instabilidade implicada pela informação numérica.

Referências

- Beuscart, Jean-Samuel et al. Pourquoi partager mes photos de vacances avec des inconnus? Les usages de Flickr. Réseaux, n. 154, 2009. Disponível em: <
http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_154_0091>. Acesso em 12 dez. 2011.
- Blanchot, Maurice. A fala cotidiana. In: _____. A conversa infinita. Vol. 2. A experiência limite. São Paulo: Escuta, 2007.
- Certeau, Michel de. A invenção do cotidiano. Vol.1. Petrópolis: Vozes, 1994.
- Deleuze, Gilles. O que é o dispositivo?. In: _____. O Mistério de Ariana. Lisboa: Passagens, 1996.
- Dijck, José van. Pictures of Life, Living Pictures. In: _____. Mediated memories in the digital age. Stanford, California: Stanford University Press, 2007.
- Gunthert, André. L’image partagée. Études photographiques, n. 24, 2009. Disponível em <
<http://etudesphotographiques.revues.org/index2832.html> > Acesso em: 11 dez. 2012.
- Hoffman, Jens. A exposição como trabalho de arte. Concinitas, Rio de Janeiro, ano 5, n. 6, 2004.
- Latour, Bruno. Changer de société, refaire de la sociologie. Paris: Éditions La Découverte, 2007.
- Mafesoli, Michel. Aux creux des apparences: pour une éthique de l’esthétique. Paris: Plon, 1990.
- Molina, Juan Antonio. La curadoria como (in)disciplina. Texto disponibilizado no workshop no II Forum Latino-americano de Fotografia de São Paulo, 2010.
- Manovich, Lev. A Prática da Vida (Midiática) Cotidiana. Lugar comum, n.28. 2009. Disponível em: <
<http://www.universidadenomade.org.br/userfiles/file/Lugar%20Comum/28/21%20A%20Pratica%20da%20Vida%20%28Midiatica%29%20Cotidiana.pdf>>. Acesso em: 23 jul. 2011.
- Rancière, Jacques. A partilha do sensível: estética e política. São Paulo: EXO Experimental org.; Ed. 34, 2005.
- Sontag, Susan. Sobre Fotografia. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

Interação via segunda tela: o caso Hannibal

Letícia Passos Affini¹¹² e Tatiana Zuardi Ushinohama¹¹³

Resumo: O presente artigo aborda questões relacionadas aos aplicativos desenvolvidos para dispositivos móveis que proporcionam interação. Emprega-se a metodologia do estudo de caso em Yin. Como objeto, foram selecionados o episódio 12 da primeira temporada do seriado “Hannibal” e o aplicativo para a segunda tela desenvolvido para a série. Para a análise, utilizam-se os conceitos de interação em Lemos e as variáveis em Preece. Busca-se responder a pergunta: como o seriado realiza o processo de inserção do conteúdo interativo por meio do aplicativo? Constata-se a utilização de interação mecânico-analógica e social.

Palavras-chave: televisão; segunda tela; interação; ciberespaço.

Introdução

O cenário televisual passa por um período de transformação, como consequência da TV Digital e dos periféricos a ela relacionados, tais como *tablets*, celulares, internet e GPSs, que a tornam portátil, interativa e móvel. O contexto de transformação está prestes a gerar um meio de comunicação totalmente novo, ou seja, uma unidade combinada de televisão, computador e internet. A TV Digital capacita o receptor/usuário a acessar banco de dados e, utilizando *software*, serve-se de processos interativos. Em essência tudo o que está em formato digital pode ser utilizado pelo sistema de televisão; os dados (*bits*) utilizados na linguagem televisiva são iguais - texto, imagem, som, protocolo de internet e código de programa. Manovich (2005) pensa a televisão como *software*, a hibridização entre as diferentes linguagens realizada pelo *software* gera um produto novo e totalmente diferente do conceito clássico de televisão - massivo, heterogêneo, unidirecional, passivo, hierarquizado e sustentado pela centralização da emissão. Nesse contexto, o processo televisivo é ressignificado e passa a integrar o campo de estudo da cibercultura, esta última entendida como o estudo dos vários fenômenos sociais associados à convergência das telecomunicações, com a informática. O interesse pela inserção de interação é crescente, as emissoras implantam departamentos de multimídia, surgem empresas especializadas em desenvolvimento de *softwares*/aplicativos e a maioria dos programas possui páginas nas redes sociais e perfil no *twitter*.

“Para os profetas das novas mídias, a “morte” dessa televisão, capaz de reunir cotidianamente milhões de espectadores em torno de um programa, foi decretada pela multiplicação das telas (computador, tablets, celulares), pela fragmentação das audiências em canais temáticos, pelas inúmeras plataformas de distribuição de vídeo por demanda. A possibilidade de acessar conteúdos televisivos em outras plataformas, quando e onde quiser, permite agora ao espectador assistir a programas completos ou a seus fragmentos descolados da programação, “montando”, assim, sua própria “grade”. É inegável, certamente, que esse desprendimento do fluxo televisual implica em

¹¹² Docente do Programa de Pós-Graduação em TV Digital da Unesp/Faac. Doutora em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ. Pesquisadora líder no GrAAu - Grupo de Análise do Audiovisual, cadastrado no CNPq.

¹¹³ Discente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual Paulista (UNESP – Campus de Bauru). Pesquisadora do GrAAu - Grupo de Análise do Audiovisual, cadastrado no CNPq.

novos modos de produção de sentido. Mas, será que, diante da emergência de formas assíncronas e personalizadas de consumo dos conteúdos televisivos, esta TV que se organizou com sistema broadcasting de comunicação tende mesmo a ficar no passado? Com tantas possibilidades de escolhas de dispositivos e conteúdos, faz ainda sentido assistir à televisão seguindo sua grade de programação?” (Fechine, 2013, p. 590).

O recorte realizado para o estudo parte do princípio de que o consumo de audiovisual no contexto contemporâneo possibilita interação através da utilização do controle remoto ou da segunda tela, entendida aqui como tecnologia digital baseada em computador e interconectada em rede, ou seja, *tablet* e *smartphone*. Para debater a questão realizou-se o estudo de caso (Yin, 2005) e, como objeto, selecionou-se a série “Hannibal”, exibida pelo canal de televisão a cabo AXN Brasil, que possui aplicativo para segunda tela. Determina-se como tema de pesquisa a inserção de conteúdo interativo nos programas de televisão. Busca-se responder à seguinte questão: como o seriado realiza o processo de inserção de conteúdo interativo por meio do aplicativo?



Fig. 1 – Exemplo de ‘ticker-tape’ utilizado pelas emissoras *broadcasting*.

As formas empregadas pelas emissoras de televisão para agregar informação ao conteúdo televisual, mantendo-se o fluxo, são dadas pelo ‘*ticker-tape*’, sobreposição de frases e gráficos na parte inferior da tela, que chega a tomar um terço do monitor, (figura 1), ou por um ícone que pisca no canto superior direito da tela, (figura 2), informando que a emissora oferece conteúdo extra, que deve ser acionado pelo controle. Esses formatos são úteis e ao mesmo tempo geram um ruído na informação, desrespeitando o receptor e o programa em que está sendo veiculado.

O hábito de utilizar dispositivos móveis ao assistir televisão torna-se cada vez mais comum, a ação passa a ser multitarefa, onde o receptor/usuário consome vários meios de comunicação, conectados em rede, em paralelo. A bidirecionalidade da internet permite gerar conteúdo, discutir, buscar informações e participar das redes sociais. Atos esses que, apesar de não romperem a distância, aproximam o produto do receptor, como também unem os receptores entre si, ao participarem de fóruns e *chats*, simplesmente como leitores ou por terem uma participação ativa, contribuindo com a discussão. O cenário promove o desenvolvimento de aplicativo para segunda tela com conteúdo

projetado especificamente para a plataforma, proporcionando ao receptor/usuário uma nova forma de interagir com a programação televisiva em fluxo, *broadcasting*. No Brasil, a TV Cultura foi a primeira emissora a desenvolver aplicativo para segunda tela, com conteúdo paralelo e em tempo real para o Jornal da Cultura e, mais tarde, empregou-o também no *gameshow* “Quem Sabe, Sabe!”



Fig. 2 – Exemplo de conteúdo extra distribuído pelas emissoras *broadcasting* em outro dispositivo.

Questionam-se as peculiaridades da segunda tela e discutem-se os conceitos de *crossmedia*, *transmídia* e de TV Expandida para analisar o cenário de transformação e as estratégias das empresas de entretenimento em busca de fidelizar o público, proporcionar divertimento, veicular informações e de permitir a participação interativa do receptor/usuário, mantendo-o preso ao fluxo. *Crossmedia*, *transmídia* e de TV Expandida são fenômenos novos, linguagens em formação, não apresentam uma sintaxe estabelecida como, por exemplo, o cinema.

A realização de *crossmedia* (Finger & De Souza, 2012) é dada pelo processo de diversificação de conteúdo, realiza-se quando o receptor/usuário sai em busca da continuação da narrativa ou à procura de novas informações em mídia diferente da inicial, enfatiza-se a questão do conteúdo ser complementar; este não pode pertencer à estrutura narrativa ou conter uma informação fundamental para a sua compreensão. O conceito de *transmídia* é mais complexo.

“Uma história *transmídia* desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa *transmídia*, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romance e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais um consumo” (Jenkins, 2009, p. 138).

Têm-se dois exemplos clássicos de narrativa *transmídia*, *Matrix* e *Lost*, e a Rede

Globo classifica “Malhação” como tal, fato que causa discussão por não contemplar a questão da essência, da idéia central, colocada por Jenkins (2009) como profundidade (*drillable*) dos temas abordados pela narrativa em diferentes mídias e do novo nível de compreensão adquirido pelo receptor/usuário após o consumo. Essas narrativas apresentam modos diferentes de utilização das mídias, gerando debates na academia para a formulação de conceitos relacionados ao novo produto. A questão dos adjetivos *spreadable* e *drillable* deve ser considerada.

“Assim, peças que têm *spreadability* são peças que contagiam e se propagam, atraindo público novo, chamando a atenção de potenciais espectadores e usuários. E as peças que têm *drillability* são peças que prendem os espectadores porque suportam ser cavoucadas por diversos lados e ainda assim fornecem material narrativo interessante, não só no sentido de fornecer material inédito, mas de que esse material faça com que o público reveja suas noções sobre o que foi visto antes do *drill*, criando assim o que Jenkins chama de “compreensão aditiva” (2007). Se o *spread* facilita a aquisição de novos espectadores, o *drill* está mais para o conceito de fidelização. Um espectador que faz suas “sondagens” e encontra material gerador de compreensão aditiva tende não só a continuar sondando como a querer propagar o que encontrou” (Toledo et al., 2013).

A proposta de *transmídia* deve considerar o fato de o conteúdo estar espalhado em diferentes mídias como também oferecer ao receptor/usuário a possibilidade de procurar conteúdo narrativo que altere sua compreensão, que esclareça, proporcionando um melhor entendimento. Assim, tudo o que é classificado como *transmídia* pode ser classificado também como *crossmedia*, porém o inverso não é válido: nem tudo o que é *crossmedia* pode ser considerado *transmídia*.

O termo TV Expandida é entendido como a prática de disponibilizar conteúdo fora do contexto *broadcasting* e está relacionado à convergência dos meios, à digitalização e à *internet*, enfim, ao hábito do receptor/usuário estar conectado à *internet* ao assistir televisão e participar de *chats*, votação ou simplesmente ler as informações extras nos *sites* dos programas.

“O conceito de TV Expandida (Enhanced TV ou eTV) é o mais comum e partilhado entre as diferentes maneiras de classificar TVi. Entende-se por TV Expandida qualquer serviço de televisão interativa que se relacione com um programa de televisão. Na TV Digital no momento da transmissão, a emissora envia junto com o audiovisual, aplicativos que podem ser acionados pelo usuário e carregam sobre a tela interfaces que possibilitam experiências particulares ou coletivas de interatividade. Há aplicativos de *games* e *quizzes* sincronizados com o programa, telas com campos para enviar dados, consulta sob demanda de diversos tipos (eleições, previsão do tempo, bolsa de valores, esportes), propaganda interativa, escolha entre câmeras, escolha entre áudios, modelagem de quadros do programa na tela do televisor, etc. A TV Expandida é a grande promessa para o mercado de televisão interativa no Brasil, sua vantagem é que a interatividade se dá em torno de algo imensamente popular, a programação televisiva” (Médola; De Paiva Teixeira, 2006).

O cenário é alterado com a popularização do *tablet* e do *smartphone* e com novos *softwares* que possibilitam a convergência de televisão e *internet* em tempo real, sem a necessidade de sobreposição de informações à imagem televisiva, *set-top-box* e tv conectada em rede. Assim, a experiência de interação torna-se mais agradável e individual.

Segundo Lemos (2002), a interação mecânico-analógica na televisão origina-se de

uma relação técnica com o equipamento (ligar/desligar, ajustar volume, brilho, contraste), que foi disponibilizada desde os primeiros aparelhos televisivos em branco-preto. Já a interação eletrônico-digital surge da possibilidade do telespectador intervir na recepção de seu conteúdo, como no caso dos jogos eletrônicos que utilizam o televisor como suporte, na escolha de um filme no “Intercine” ou de um final do “Você Decide”. A terceira forma de interação apresentada pelo autor é a social, ou seja, a interação propriamente dita. Essa ainda é uma meta a ser atingida pela televisão, uma vez que sua estrutura física atual (equipamento) e comunicacional (meio axial - sistema fechado de um para todos) ainda não permite.

A televisão digital, com seus novos recursos, potencializou a interação eletrônico-digital, permitindo, agora, as trocas de informações dentro de sua própria plataforma e criando a possibilidade de o “usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o conteúdo.” (Lemos, 2002, p. 114). Essa oferta de interatividade apresenta-se por meio de um ambiente de conversação entre a televisão digital e o telespectador, definido pela interface, uma vez que a televisão digital possui uma configuração operacional semelhante à de um computador (hardware-software).

Assim, “é a interface que possibilita a interatividade, sendo uma superfície onde se trocam informações, mas também, estrutura profunda onde se organizam o fluxo de informações que entram e saem (...)” (Lemos, 2002, p. 115). O que a torna um objeto de comunicação de total importância para que haja a interação do telespectador com a televisão, passando a afetar “de forma radical a relação sujeito e objeto na contemporaneidade” (Lemos, 2002, p. 115).

Atualmente, com o avanço da tecnologia digital, a interface encontra-se presente em todos os equipamentos eletrônicos, tornando-se uma forma de linguagem, denominada linguagem de uso, que estabelece uma intermediação entre o usuário de um equipamento eletrônico e o seu *hardware*. E é por isso que, quanto maior for a facilidade de uso possibilitado pela interface, maior proveito o usuário fará dos recursos do equipamento e, conseqüentemente, da sua possibilidade de interação.

Método

Dentro do universo da pesquisa sobre inserção de interação em aplicativos de segunda tela, estabeleceu-se como método o estudo de caso (Yin, 2005) e como objeto de pesquisa a série “Hannibal”, baseada no drama policial escrito por Thomas Harris, dragão Vermelho (1981). A série é veiculada no Brasil pela AXN, tv paga, às 22h, nas terças-feiras. Trata-se da história de um agente do FBI (*Will Graham*) especializado em serial killers que, por haver sofrido um colapso ao investigar outro caso de assassinato em série, é acompanhado por um psiquiatra sociopata, *Dr. Hannibal Lecter*. A primeira temporada da série contém 13 episódios, com roteiro de Bryan Fuller e direção de David Slade. A produção é da *Gaumont Internacional Television*, em associação com a *Sony Pictures Television Networks*.

A escolha de “Hannibal” deve-se ao fato de ser a primeira narrativa veiculada no

Brasil que estabelece uma ligação entre a televisão em fluxo e um aplicativo para segunda tela, tecnologias digitais baseadas em computador e interconectadas em rede. Atendo-se aos três pontos fundamentais do estudo de caso conforme Yin (2005): observação direta do fenômeno; falta de condições de controlar o material estudado, a não ser pelo ponto de vista do receptor/usuário; e, também, por ser um fenômeno contemporâneo.

A proposta deste estudo é analisar a interface do aplicativo de segunda tela, por meio das variáveis de usabilidade elaboradas por Preece et. al. (2005) - eficácia, eficiência, segurança, utilidade, *learnability* e *memorability*. Identificar o nível de interação concedido pelo *software*, que opera integrado ao programa de televisão. A eficácia significa “o quanto o sistema é bom em fazer o que se espera dele”; eficiência é “como o sistema auxilia o usuário na realização da sua tarefa”; segurança se dá ao “proteger o usuário de situações perigosas e situações indesejáveis”; utilidade é “medida na qual o sistema propicia o tipo certo de funcionalidade, de maneira que os usuários possam realizar aquilo de que precisam ou que desejam”; *learnability* “refere-se ao quão fácil é aprender a usar o sistema”; *memorability* “refere-se à facilidade de lembrar como utiliza um sistema, depois de já ter aprendido como fazê-lo” (Preece et al., 2005, p. 35-38).

A coleta dos dados realizou-se no dia 2 de julho de 2013, a partir da filmagem da tela dos aplicativos executados em dois aparelhos, *smartphone* e *tablet*. Ambos os dispositivos estavam sincronizados com a transmissão televisiva do décimo segundo episódio da primeira temporada do seriado “Hannibal”, durante a sua exibição (60 min). O aplicativo “Hannibal”, *software* gratuito, desenvolvido para aparelhos móveis, *tablets* e *smartphones*, elaborado pela *Sony Pictures Television*, na versão 2.2, atualizado em 02 de maio de 2013, baixado do portal da *Google Play* para *Android*, com versão igual ou superior a 2.3.3.

Resultados

A emissora AXN investiu no aplicativo como recurso de interação por meio da segunda tela em dispositivos móveis, oferecendo conteúdo extra e participação nas redes sociais (*facebook* e *twitter*).

Ao iniciar o aplicativo, deve-se configurá-lo entre as onze opções (SG/MY/HK, JKT/TH, Philippines, Brasil, España, Índia, Andes, Cono Sur, Venezuela, México e Portugal), (figura 3), apresentadas em três idiomas (inglês, espanhol e português – Brasil e Portugal). A partir disso, o receptor/usuário entra em contato com a tela principal do aplicativo (figura 4), que oferece um botão de sincronizar, no alto e no centro da tela; um ícone de calendário, no alto e na esquerda; um ícone de relógio com um cronômetro em tempo decrescente, no alto e na esquerda; um ícone com a chamada para o próximo episódio, na direita; uma aba retrátil com as categorias para outros conteúdos (figura 5), na esquerda; e; ao pé da página, o *banner* com o anúncio do patrocinador, à direita e com a logomarca do canal AXN, à esquerda.



Figura. 3 – Estrutura do aplicativo de segunda tela – “Hannibal”



Figura. 4 – Interface principal do aplicativo de segunda tela – “Hannibal”



Figura. 5 – Opções do aplicativo de segunda tela – “Hannibal”

A sincronização entre a TV e o dispositivo móvel pode ser realizada somente durante a exibição do episódio em *broadcasting*. O conteúdo que está no aplicativo encerra-se automaticamente quando a veiculação do episódio termina, impossibilitando o acesso ao conteúdo em outro horário. Analisa-se a interface a partir das variáveis proposta por Preece et. al. (2005) e enfatiza-se a questão da usabilidade, pois o interesse do estudo é verificar a possibilidade de interação do receptor/usuário com o aplicativo. O aplicativo fornece um número maior de informações à medida que a trama se desenvolve.



Figura. 6 – Cena marcante com transcrição do dialogo disponibilizadas no decorrer da exibição do episódio.

A variável eficácia examina o quanto o aplicativo faz o que se espera dele. As informações extras fornecidas são notas da produção, curiosidades a respeito de algum elemento de cena, ou da personagem, ou o *storyboard* de uma cena marcante da trama, sobreposta à imagem resultante da gravação e transcrição de diálogos (figura 6). As informações chegam sincronizadas com as cenas, ajustadas em forma de *slides*, possibilitando ao receptor/usuário navegar nas páginas e rever conteúdo de *slides* anteriores, utilizando a barra de rolagem (figura 7).

A variável eficiência associa-se ao modo como o aplicativo auxilia o receptor/usuário a realizar sua tarefa, no caso, acompanhar a trama televisiva, consumir as informações extras e utilizar as possibilidades de interação. O botão central de sincronizar muda de cor à medida que a sincronização é estabelecida com o aparelho de televisão (figura 8). A informação visual que indica o pedido de sincronização sendo processado é uma carreira de bolinhas em volta do H no centro da tela, girando no sentido horário. Estabelecida a sincronização, o receptor/usuário começa a receber as informações a respeito do episódio. No episódio acompanhado pelo estudo foram realizadas 49 mudanças, durante um período de 60 minutos, e verificou-se que o aplicativo permanece ativo durante o intervalo comercial. As informações chegam no sentido horizontal, do alto da tela, e vão descendo; quando chega uma nova informação, a anterior abaixa.



Figura. 7 – Informações extras disponibilizadas pelo aplicativo no decorrer da exibição do episódio



Figura. 8 – Tela sincronização com a televisão.



Figura. 9 – Indicativo das possibilidades de acesso as redes sociais.

A variável segurança protege o usuário de situações perigosas e/ou indesejáveis. A sincronização via *tablet* é mais lenta do que a realizada pelo *smartphone*. Quando o *tablet* finalizou a sincronização, várias informações já haviam sido enviadas, entretanto, a informação exibida na hora da sincronia era a mesma do *smartphone* (figura 10). Ao finalizar a sincronização, receptor/usuário está automaticamente atualizado e tem a possibilidade de recuperar informações anteriores por meio da barra de rolagem (figura 11). Acionar o ícone de sincronização durante o processo faz com que o sistema seja encerrado e as informações perdidas, e somente recuperadas após uma a nova sincronização.



Figura. 10 – Informações exibidas ao sincronizar sistema televisão-aplicativo.



Figura. 11 – Sistema de barra de rolagem para as informações exibidas no aplicativo.

A variável utilidade refere-se à funcionalidade do aplicativo, o que este oferece ao receptor/usuário. A realização da sincronização é dada pelo *software* “Shazam”, sistema acionado pelo áudio do aparelho de televisão; 15 segundos de áudio são suficientes para o início do envio de informação. Esta é disponibilizada de modo integrado à trama, são

ações paralelas (figura 12). O aplicativo oferece a possibilidade de troca de mensagens com outros telespectadores pelas redes sociais.



Figura. 12 – Sistema de sincronia que propicia a integração entre televisão e a segunda tela.

A quinta variável, *learnability*, ou capacidade de aprendizagem, refere-se à amigabilidade do aplicativo. O botão de sincronia ocupa lugar de destaque, é de fácil acesso e conta com linguagem verbal; a única exigência feita ao receptor/usuário é acioná-lo e, uma vez feito isso, as informações chegam à sua revelia; sua única possibilidade interativa é navegar pelos slides anteriores. A possibilidade de integração com as redes sociais é facilitada pelo sistema de *login*, que preenchido uma vez é memorizado pelos sistemas; o envio e a leitura de *post* são facilmente acionados pelo *menu* retrátil.

Memorability, ou capacidade de memorização, refere-se à facilidade com que a utilização do aplicativo é memorizada pelo receptor/usuário. As ações exigidas do receptor/usuário são: acionar o ícone de sincronização, acessar o menu retrátil para participar das redes sociais, navegar pelos slides. O sistema *touchscreen* facilita a memorização dos três procedimentos.

Discussões

A televisão *broadcasting* reestrutura-se no contexto de múltiplas telas no sentido de fortalecer o vínculo com a audiência, minimizando a dispersão da atenção dedicada pelo receptor e a fuga para outro canal ou veículo (*game*, rede social, conteúdo por demanda, IPTV). Conforme Debray (1993), quando o ecossistema dos meios de comunicação de massa sofre uma perturbação devido ao surgimento de um novo meio (*internet*) ou a transformação no sistema de transporte (mudança do sistema analógico para o digital), há uma temporária instabilidade no sistema até que haja readequação dos elementos, sedimentando e coexistindo. Nesses momentos, “a questão é saber se, depois de cada mutação, permanecem as mesmas práticas e funções sociais das quais ele é suporte.” (Debray, 1993, p.267).

Agnaldo Silva¹¹⁴ comenta que a multiplicação das telas impede a conquista de alto índice de audiência, como ocorria nas décadas de 60, 70 e 80, o consumo de audiovisual migrou para outros suportes, fazendo surgir novas linguagens, telas, gêneros e mídia. As alternativas dividem cada vez mais a atenção do público, gerando um mercado de nicho (Anderson, 2006), a televisão não está mais presa a um único suporte técnico.

Neste estudo, verifica-se que a segunda tela é o recurso experimental utilizado pelas emissoras de televisão *broadcasting* na busca de resgatar a audiência massiva. No Brasil, a utilização da segunda tela está ocorrendo em algumas emissoras abertas e por assinatura em diversos gêneros: informativo - TV Cultura no jornalismo; entretenimento – TV Cultura, Quem Sabe, Sabe!; transmissão esportiva – Band, Copa das Confederações 2013; e ficcional – AXN, “Hannibal”.

O seriado é criado para o mercado norte-americano e distribuído em diversos países. No Brasil a exibição é legada exigindo maior esforço de atenção do receptor. A segunda tela ocorre por meio de um aplicativo com interação mecânico-analógica, complementando o conteúdo televisivo de forma a reforçar a estrutura narrativa no gênero ficcional. Neste estudo, são apontadas características do aplicativo e da sua interface.

Em relação à variável eficácia, verifica-se:

- o sistema integrado televisão-aplicativo apresenta nível de interação mecânico-analógica;
- sistema fechado de um único emissor para todos os receptores;
- as ações propostas pelo aplicativo são sincronizar/dessincronizar e navegar pelos slides;
- não há possibilidade de interação eletrônico/digital, ou seja, intervir no conteúdo;
- há a possibilidade da interação social de um emissor para um receptor, por meio da conexão com as redes sociais (*twitter* e *facebook*).

Quanto à eficiência, o sistema é automático, uma vez sincronizado não necessita mais da intervenção do usuário, a interface é amigável e a atualização do conteúdo a cada episódio promove o provável retorno do receptor ao processo interativo.

O sistema *touchscreen* não apresenta mecanismo de segurança, caso o receptor acione involuntariamente o ícone sincronizar, o processo de interação é interrompido e ocasionando a perda do conteúdo de segunda tela.

O sistema fornece um conjunto de funções que permite ao usuário realizar interação mecânico-analógica, (Lemos, 2002) por meio do acionamento do *software* “Shazan”. São possíveis as seguintes ações: rever slides anteriores e interagir nas redes sociais. Ao utilizar um suporte técnico, o usuário não pode ter muito esforço de manipulação, uma vez que a narrativa televisiva é concomitante à segunda tela e a atenção é dividida. “Atenção foca o engajamento mental sobre um determinado item de informação. Itens entrar em nossa consciência, estamos a assistir a um item específico, e então decidir se quer atuar.” (Davenport & Beck, 2001, p. 20). Iniciar o uso das tarefas fundamentais do sistema é fácil, acionar o ícone sincronizar é a única tarefa do receptor, não existe

¹¹⁴ GLOBO, Memória. Autores–Histórias da teleDr^amartugia. Globo Livros, 2008.

conjunto de operações necessárias para serem apreendidas e o processo é facilmente memorizado e está disponível em 3 idiomas.

Classifica-se o aplicativo dentro do conceito de televisão expandida, por oferecer conteúdo fora do contexto *broadcasting*. *Crossmedia* é um conceito que não pode ser considerado para o aplicativo porque o conteúdo está disponibilizado em apenas um suporte, fora da televisão. O aplicativo dá ao receptor acesso a uma informação extra e não complementar à narrativa. *Transmídia* também não pode ser empregado, uma vez que a informação paralela não é complementar à compreensão da narrativa.

O aplicativo apresenta conteúdo extra-diegético, que não é fundamental para a compreensão da narrativa:

- comentários sobre os elementos de cenas,- filmografia dos atores,
- biografia dos produtores,
- transcrição de diálogos,
- descrição do processo produtivos,
- observações sobre a elaboração da *sound design*
- busca reforçar os *plot points*.

O conteúdo é encaminhado ao dispositivo por conexão de internet. Está associado à convergência dos meios e à interação social, uma vez que o receptor está conectado em rede e tem a possibilidade de participar das redes sociais.

O aspecto a ser destacado pelo estudo está no fato do aplicativo convidar o receptor a acompanhar a narrativa pelo sistema *broadcasting*, o conteúdo de segunda tela é vinculado ao conceito de grade de programação uma vez que ele só funciona no período de exibição do episódio.

O conteúdo extra está, portanto, em fluxo condicionado à narrativa televisiva, reforçando, simplesmente, as imagens e diálogos marcantes. Nesse contexto, faz sentido a permanência do receptor às regras da grade de programação, evitando a pirataria, a perda de assinantes e a evasão da audiência, mantendo a televisão como principal meio de comunicação (Jenkins, 2009)

Observa-se no processo que em 60 minutos foram enviados 49 *slides*, número evita a perda da atenção dedicada à televisão; o sistema permanece ativo durante o bloco de comerciais no intuito de manter a atenção do telespectador. A interação agrega valor ao programa, fortalece o vínculo com a audiência e minimiza a dispersão ou a fuga para outro canal.

Entende-se a questão da segunda tela como um processo em formação, o caso “Hannibal” faz uso da interação mecânico-analógica e da interação social. Na ocasião do lançamento do aplicativo havia, por parte dos pesquisadores, a expectativa de rompimento do paradigma televisivo dados por: massivo, heterogêneo, unidirecional, passivo, hierarquizado e sustentado pela centralização da emissão. O final da pesquisa constata-se o esforço da emissora na manutenção do sistema comunicacional instituído.

Referências

- Anderson, C. *A cauda longa*. Elsevier Brasil, 2006.
- Cover, R. Audience inter/active: Interactive media, narrative control and reconceiving audience history. *New Media & Society*, London, v.8, n.1, p. 139-158, 2006. Disponível em: < http://www.e-ope.ee/_download/euni_repository/file/2174/DigitalCulture.zip/Key%20readings/cover.pdf> Acessado em: 09 jul. 2013.
- Davenport, T.H.; Beck, J. C. *A economia da atenção*. Rio de Janeiro: 2001.
- Debray, R. *Curso de Midiologia Geral*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- Fechine, Y. Ainda faz sentido assistir à programação da TV? Uma discussão sobre os regimes de fruição na televisão. In: OLIVEIRA, A.C de. *As interações sensíveis: ensaios de sociosemiótica a partir da obra de Eric Landowski*. São Paulo: Estação das letras e cores, 2013.
- Finger, C., & De Souza, F. C. Um novo modo de ver TV no sofá ou em qualquer lugar. *FAMECOS*, v19, n°2, 2002. Disponível em: < <http://revistaseletronicas.pucrs.br/scientiamedica/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12320> > Acessado em: 14 jul. 2013.
- Hutchins, E. L.; Hollan, J. D.; Norman, D.A. Direct manipulation interfaces. In: Lawrence Erlbaum Associates. *Human-computer interaction*. San Diego: HCI Editorial Record, 1985,
- GLOBO, *Memória. Autores–Histórias da teledramaturgia*. Globo Livros, 2008.
- Jenkins, H. *Cultura da Convergência*. 2ªed. São Paulo: Aleph, 2009.
- Lamont, Sheri. An 8-step process for creating compelling enhanced television. In: *Proceedings of the 1st European Conference on Interactive Television (EuroITV)*, 2003. Disponível em: < <http://homepages.abdn.ac.uk/j.masthoff/pages/EuroITV03/Practitioner/prac4.pdf>>. Acessado em: 14 jul. 2013.
- Lemos, A. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- Manovich, L. *Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições*. In: Leão, L. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- Médola, A. S. L. D.; De Paiva Teixeira, L. H. Aspectos da TV Digital interativa: como pode ficar a nova televisão do ponto de vista do usuário. Trabalho apresentado no “FÓRUM DA DIVERSIDADE E IGUALDADE: Cultura, Educação e Mídia”. Bauru: Unesp, 2006.
- Odin, R. Arte e estética no campo do cinema e da televisão: elementos para uma abordagem semio-pragmática. *Revista Comunicação Midiática*. v. 3, n° XX, p. 29, jan. 2005.
- Pavlik, J. V. Televisão na era digital: uma metamorfose habitada pela tecnologia. *Cadernos de Televisão*. v. XX, n° 1, p 23-28, jul. 2007.
- Pereira, V. A. Marshall McLuhan, o conceito de determinismo tecnológico e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos. *UNIrevista*. v. 1, n. 3, Jul. 2006.
- Preece, J.; Rogers, Y.; Sharp, H. *Design de interação: além da interação homem-computador*. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- Rocha, H. V. da; Baranauskas, M. C. *Design e avaliação de interfaces humano-computador*. Campinas: UNICAMP, 2003.
- Smuts, A. What is Interactivity? *Journal of Aesthetic Education* Winter, v. 4, n.3, p. 53-73, 2009.
- Toledo, G. M.; Affini, L.P. When you play the Game of Thrones, you spread or you drill. In: *Anais do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*, 18, 2013, Bauru. ... Bauru: UNESP, 2013.
- Yin, R. K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Da Narrativa Audiovisual à Narrativa Transmídia: redes digitais colaborando com o Cinema e a TV

Vicente Gosciola¹¹⁵

Resumo: Esta pesquisa busca discutir o desafio, que se concretiza nesta década de 2010, de narrativas tão estabelecidas como a do Cinema e a da TV compreenderem e fazerem o melhor uso da Narrativa Transmídia, especialmente a partir das práticas sociais de colaborações dos espectadores, como meros comentadores, até os fãs mais aficionados.

Para tanto, seguiremos por um levantamento e uma reflexão que deem conta da conceituação da narrativa transmídia que tem em sua composição fundamental a conexão entre meios de comunicação ou convergência de plataformas, como vem sendo chamada. Verificamos que a narrativa transmídia constrói uma experiência coordenada e unificada de entretenimento. Leva em conta a singularidade de cada mídia de modo a potencializar a expressividade particular a cada narrativa.

Palavras-chave: narrativa; transmídia; cinema; TV; colaboração.

Introdução às ideias de integração de mídias até o nascimento da web e a remediação

Para o cinema, sempre houve um contínuo esforço, por parte de artistas e técnicos, em ampliar seu poder de expressão e “certos filmes se aproximam de imagens oníricas ou de sensações de esvaziamento, que quase superam os mais intensos sonhos ou as mais meditativas paisagens” (Gosciola, 2012). Para tanto, lançou mão de tecnologias e técnicas variadas e de histórias incontornáveis. O cinema, o vídeo e a televisão imediatamente se apropriam de toda nova tecnologia que surge. E não seria diferente com as novas mídias. Os meios audiovisuais já estão on-line e acessíveis em dispositivos fixos ou móveis, até mesmo para ver vídeos em longa-metragem. Com tanta oferta à disposição do espectador, o cinema se vê diante de múltipla concorrência. Os modelos de comunicação e mercado estão em transformação, principalmente porque os hábitos do público estão mudando. Um modelo que vem ampliando sua presença na cultura em geral é a narrativa transmídia. Para narrativa transmídia existe uma definição de Henry Jenkins no livro *Convergence culture* (2006), já considerada clássica e aceita entre todos os pesquisadores da área, localizada no terceiro capítulo *Searching for the Origami Unicorn: The Matrix and Transmedia Storytelling*, publicado originalmente em artigos e capítulo de livro entre 2003 e 2004:

“Narrativa Transmídia é entretenimento para a era da convergência de mídias integrando múltiplos textos para criar uma narrativa muito grande não poderia ser contido dentro de um único meio ...

¹¹⁵ Pós-doutor pela Universidade do Algarve-CIAC, Portugal. Doutor em Comunicação pela PUC-SP. Mestre em Ciências da Comunicação pela ECA-USP. Professor Titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. Autor do livro *Roteiro para as Novas Mídias: do Cinema às Mídias Interativas* (3ª. ed. rev. e ampl. Senac, 2010). Convidado pela Escuela Internacional de Cine y TV San Antonio de los Baños, ofereceu em 2010 o curso *Guión para los Nuevos Medios* para os alunos do 2º e do 3º ano do Curso Regular. É professor, pesquisador, consultor, realizador e autor nos seguintes temas: narrativa transmídia, alternate reality game-ARG, cinema, hipermídia, narrativa interativa, narrativa complexa em cinema, novas mídias, novas tecnologias, tecnologia e estilo filmico, TV digital interativa, vídeo, web TV.

desdobra-se em múltiplas plataformas de mídia ... cada novo texto faz uma distintiva e valiosa contribuição para o conjunto e cada meio faz o que faz melhor ... uma história pode ser introduzida por um filme e expandida através da televisão, livros e quadrinhos ... cada etapa é construída sobre a anterior, oferecendo novos pontos de entrada ... cada acesso à franquia deve ser autônomo para que você não precise ter visto o filme para desfrutar o game, e vice-versa ... a apresentação das mídias pode ser simultânea ou sequencial, como sugere Neil Yong da EA” (Jenkins, 2006: 95-126).

Antes de verificarmos as relações entre Narrativa Transmídia, TV e Cinema, seria oportuno observar ideias de integração de mídias. Dentre as ideias pioneiras de integração de meios de comunicação, encontramos na literatura o livro *Admirável mundo novo*, escrito em 1931 por Aldous Huxley. Na obra há a descrição de como seria uma sala de cinema do ano de 2540. O *cinema sensível* (Huxley, 2008: 68) promoveria a estimulação dos seguintes sentidos: olfato, tato e, obviamente, audição e visão. Também o livro *Fahrenheit 451*, publicado em 1953 por Ray Bradbury, encontramos uma antevisão do que poderia ser um meio de comunicação constituído pela integração de alguns meios específicos em um aparelho denominado como *TV mural* (Bradbury, 2003: 18). Assim, no ano de 2453, a programação interativa da televisão, que estaria em todas as paredes de um cômodo da casa, teria câmeras e microfones para captar as intervenções e interagir com os telespectadores. O livro foi adaptado para um filme de mesmo nome por François Truffaut em 1966. No filme, a *TV mural* é apenas uma tela - plana, muito fina e *wide screen*-, com câmera e microfones invisíveis para permitir a interatividade.

Programas de TV também imaginaram a integração de meios de comunicação como na série *Star Trek*, iniciada em 1966, criada por Gene Roddenberry. Em 2200, uma nave espacial de tripulação multiplanetária, Enterprise, teria o *holodeck*: um galpão que ofereceria narrativas realistas para entretenimento, terapia ou treinamento, com projeções holográficas e sonoras de alta definição e um complexo sistema de estímulos olfativo, tátil e vestibular. E um dos exemplos mais intrigantes de integração de meios já apresentados pelo cinema, há o filme *Bis ans Ende der Welt* (Até o Fim do Mundo), realizado por Wim Wenders em 1991, prevendo, para um futuro próximo, um dispositivo que permitiria às pessoas gravarem em vídeo os seus próprios sonhos e imaginações. Assistir aos vídeos seria tão viciante que passaria a se tornar a única atividade das pessoas durante todo o dia.

Marshall McLuhan, em seu livro *Os meios de comunicação como extensões do homem*, já afirmava, em 1964, que “o ‘conteúdo’ de qualquer meio ou veículo é sempre um outro meio ou veículo” (McLuhan, 1998: 22). Assim como este pensamento de McLuhan todas as ideias de integração de mídias e de histórias veiculadas por diferentes meios de comunicação são a mais legítima expressão de um desejo presente no nosso repertório sociocultural, mas que só encontrou efetiva concretização com o advento e a popularização da web. Paul Levinson, no livro *The Edge Soft* de 1997, desdobra essa reflexão de McLuhan e cunha o termo *Remediação* para descrever como um meio reforma outro, como se fosse uma reinvenção para superar os limites dos meios de comunicação anteriores (Levinson, 1997: 104-114). Esse processo de integração de mídias foi brilhantemente atualizado por Jay David Bolter e Richard Grusin no livro *Remediation*, de 1999, que define a remediação como o processo de representação de

uma mídia em outra. Eles entendem que a remediação pode funcionar em duas vias: mídias mais velhas podem remodelar as mais novas e vice-versa (Bolter; Grusin, 1999: 54-62). Para Bolter e Grusin, o que ocorre não é a substituição de um meio por outro, mas sim um mútuo processo de reforma e remodelagem (Bolter; Grusin, 1999: 59).

É essa a perspectiva que orienta este estudo, isto é, a narrativa transmídia, em sua essência, não é um novo meio, mas um modo de integrar narrativas e meios de comunicação, sendo que todos os meios e narrativas são revistos e remodelados em função de um objetivo comum: levar a história ao seu público da maneira mais abrangente e envolvente possível.

Os primeiros passos da conceituação de narrativa transmídia

Ainda que tenha havido uma proliferação de narrativas que exploraram e exploram as possibilidades de integrações ou convergências narrativas e de plataformas, uma das principais características da narrativa transmídia, os primeiros usos do conceito transmídia não são tão antigos. Em 1975, Stuart Saunders Smith criou o conceito *trans-media system*, uma composição de melodias / harmonias / ritmos diferentes para cada instrumento e para que cada compositor recomponha a sua parte e adequando-a à obra da maneira mais coerentemente possível (Welsh, 1995: 63-143). A concepção de Smith para a composição e execução musical em que cada instrumento tem a sua própria composição muito se relaciona com a ideia básica e fundamental da narrativa transmídia em levar parte de uma grande história a um meio que melhor possa expressá-la.

Somente 16 anos mais tarde, em 1991, tivemos o primeiro uso do termo em um estudo da área de Comunicação: o livro *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, de Marsha Kinder. Ela cunhou o conceito *transmedia intertextuality* (Kinder, 1991: 1) que seria o mecanismo por trás de um “sistema de superentretimento” resultante da associação entre vários meios de comunicação e de narrativas que torna os “consumidores como jogadores poderosos”, em contraposição à manipulação comercial (Kinder, 1991: 119-120). Ainda que tenha escrito em uma época pré-popularização da web, Kinder foi certeira quanto ao dimensionamento das possibilidades da narrativa transmídia.

Henry Jenkins, em 2001, atento ao comportamento das grandes conglomeradas de comunicação, especialmente as com ramificações nas *majors* de Hollywood, entendeu o movimento dessas empresas como uma sinergia entre diversos ramos da produção cultural que explora a propriedade de marca de modo transmídia. No mesmo texto ele menciona pela primeira vez -sem citar Kinder- o conceito *transmedia storytelling* como um desenvolvimento de conteúdo através de múltiplos canais, sendo que cada canal é designado para “comunicar diferentes tipos e níveis de informação narrativa, usando cada meio para fazer o que faz melhor” (Jenkins, 2001: 93). Em seu livro *Convergence culture: where old and new media collide*, de 2006, Jenkins revê a definição do conceito para referir-se à *transmedia storytelling* como uma nova estética da arte de criar mundos, correspondente à convergência de mídia demandando novos modos de consumo e participação ativa das comunidades de conhecimento (Jenkins, 2006: 21).

Seu livro se torna emblemático, passa a figurar na maioria das pesquisas sobre a área e o autor passa a ser chamado de o criador do conceito transmedia storytelling, em que pese a antecipação de 15 anos por Marsha Kinder, que é apenas citada em uma nota e em um verbete no glossário de *Convergence culture*.

O público da narrativa transmídia

Muitas acepções de narrativa transmídia têm surgido, o que é plenamente compreensível para um modelo de comunicação tão vigoroso e renovado como é. Entretanto vale recorrer a um delineamento mais concreto e abrangente. Certamente Henry Jenkins teve de explicar o conceito uma infinidade de vezes e por isso mesmo vale saber o que ele considera que seja e não seja narrativa transmídia. Em um artigo publicado na *web* em 2011, Jenkins afirma que a narrativa transmídia é um tipo de estrutura narrativa. As partes de uma história são distribuídas de forma sistemática entre os mais variados tipos de plataformas de mídia. Essas partes da história é veiculada por aquela plataforma que melhor possa contribuir para o contar do todo da história. É interessante observar com tal estratégia de comunicação vai ao encontro do principal alvo da indústria do entretenimento: o engajamento do público. Para Jenkins, não é narrativa transmídia uma campanha que envolva duas ou plataformas, ou produtos licenciados, ou a repetição das mesmas histórias através de múltiplas plataformas, ou um conteúdo antes disponível em plataforma analógica e agora oferecido em plataforma digital on-line.

Aparentemente a sociedade sempre contou com estratégias similares à da narrativa transmídia porque o ser humano é gregário e articulador em suas relações. Haja vista a ideia de *Homo Ludens* de Johan Huizinga, “o jogo como uma característica fundamental do ser humano, presente em tudo o que acontece em sua vida” (Huizinga, 1996) ou *Homo Symbolicum* de Ernest Cassirer, “o ser humano usa abstrações, também chamadas de símbolos, para representar objetos e eventos de sua realidade” (Cassirer, 1997: 50), ou até mesmo o *Homo Media*, “aquele que não só está entre os meios de comunicação, mas interage com eles, neles interfere e por eles é influenciado” (Gosciola, 2010: 27).

Nesse complexo universo, podemos inferir sobre o público da narrativa transmídia como Stephen Erin Dinehart, para quem ele é ao mesmo tempo um *viewer*, um *user* e um *player*, que ele sintetiza como *VUP* (Dinehart, 2006: 9) e que aqui podemos traduzir para EUI: espectador/usuário/interator. Ainda podemos considerar esse público como sendo multitarefas, capaz de em uma mesma tela utilizar vários aplicativos simultaneamente, e em deslocamento, com acesso à *web* pelos dispositivos móveis. Portanto, o trabalho de desenvolvimento de narrativa transmídia tem como foco esse público, que cada vez mais se caracteriza por um complexo repertório próprio assim como habilidades cognitivas e psicológicas elaboradas. E não é demais lembrar que em muitas oportunidades esse público também é um cocriador da obra. Se observarmos mais atentamente, poderemos entender esse público como consumidor e como produtor, tal como pensou Décio Pignatari em 1969 com o seu conceito *produssumidor* (Pignatari, 2004: 31-32), como a substituição do mundo do consumo pelo mundo da troca de informação. Pignatari antecipou em mais de uma década a concepção de Alvin

Toffler com o *prosumer* em 1980 (Toffler, 1980: 11), ou mais ainda a de Bruns Axel que em 2008 definiu o mesmo com o termo *producer* (Axel, 2008: 2).

O poder expressivo da narrativa transmídia

Para cada meio de comunicação é possível perceber uma ou outra característica mais presente e mais poderosa em termos de expressividade, de força comunicativa. Para compreendermos a dimensão do poder expressivo da narrativa transmídia vamos observar alguns modos de comunicação consagrados pelo tempo e pelo público. Por exemplo, o meio de comunicação mais presente na história registrada da humanidade: a escrita. Entre tantas qualidades expressivas, é notável a sua característica descritiva, especialmente na literatura. O suporte da literatura, papel impresso encadernado em um livro, vem sendo até hoje o espaço mais adequado entre tantas outras mídias para o detalhamento. É certo que desde o início da literatura, este meio também foi utilizado para o resumo, o recado, o poema sintético, mas é inegável que o poder de descrição que a literatura proporciona é muito presente em todas as culturas.

Assim como a literatura, o audiovisual -cinema, TV, vídeo, *web video*, etc.- também tem a capacidade de ser descritivo, lembremos das imagens em câmera lenta. Mas uma de suas características mais preponderantes, se não a principal, é a da concisão, muito experimentada e bem resolvida durante toda a história do cinema e da televisão. Em sua origem, o cinema não passava de descrição. Pensemos nos primeiros filmes dos irmãos Skladanowsky ou dos irmãos Lumière, 1895, o cinema ainda era descritivo, a câmera filmava durante toda a duração do rolo de filme sem interrupções. Mesmo com a genialidade de Georges Méliès que já em 1896 produzia seus filmes com interrupções durante a filmagem, a história se passava de modo contínuo. Mas já nesse início da trajetória do cinema temos as experiências com saltos de tempo, a exemplo do próprio Méliès e o seu clássico *Le voyage dans la lune* (Viagem à Lua, 1902) que impõe grandes elipses, maiores que as do próprio texto original de Jules Verne. Um elemento expressivo comum no teatro, na ópera e no cinema é a simultaneidade de narrativas em uma mesma cena. O cinema logo resolveu suas dificuldades técnicas para tanto - iluminação, sensibilidade do filme, qualidade das lentes- especialmente Jean Renoir em seus filmes a partir da década de 1930, *La chienne* (A cadela, 1931), *Partie de campagne* (Um dia no campo, 1936), *La règle du jeu* (A Regra do Jogo, 1939). Um recurso de supressão do tempo é o jump-cut, também iniciado na década de 1930, que seriam pequenas elipses dentro de um único plano como em *Ekstase* (Êxtase, 1933) de Gustav Machatý, em que o jump-cut é utilizado em um plano de câmera subjetiva em travelling in, o resultado para quem assiste ao filme é uma aceleração do movimento acentuando visualmente o impulsivo passional da protagonista Eva Hermann (Hedy Lamarr). É factível de imediata verificação a força de concisão do cinema ao contar a saga de gerações de uma família em um longa-metragem ou da TV ao contar a vida de uma pessoa em um anúncio comercial de 30 segundos.

Se o audiovisual tem como uma de suas forças expressivas mais destacadas a concisão, as novas mídias, desde a multimídia até a hipermídia, seguem o sentido oposto e trazem a multiplicação e a complexidade dos meios e dos conteúdos. Isso

porque, as novas mídias articulam os meios, integrando-os pela tecnologia digital e porque ampliam cada vez mais o seu espaço de armazenamento de dados e a sua capacidade de processamento de dados. Essa expansão de meios e de conteúdos, não teria muito sentido se as novas mídias não oferecessem a equivalência entre todos os seus elementos, sejam audiovisuais ou textuais. Isso reforça ainda mais a característica de multiplicação e a complexidade.

Intercruzando essas propriedades comunicacionais -descrição, concisão e multiplicação e a complexidade-, a narrativa transmídia atua diretamente na convergência e na coesão entre plataformas e conteúdos. Enquanto a hipermídia oferece um número incontável de conteúdos entre diversos meios e por isso mesmo pode levar o seu público a uma dispersão, a narrativa transmídia vai indiretamente atuar contra esse movimento reticular. Assim, é a coesão a grande característica expressiva da narrativa transmídia, uma força expressiva de dupla função: de atração entre narrativas que constituem uma grande história e de manutenção dessa atração. A integração dessas narrativas é oferecida por links entre todos os conteúdos e meios, certamente, mas a soma das narrativas resultando em uma grande história ocorre definitivamente na mente do seu público, como em um processo de coalescência. A grande história de uma narrativa principal, que atua como uma unidade lógica e cronológica, que permita o alinhamento coerente das reflexões por parte do público.

Considerações finais

Como vimos, o maior potencial expressivo da narrativa transmídia é a coesão. Mas também é necessário pensarmos sobre a integração entre os mais diversos percursos narrativos como sendo possível graças aos processos de ligação e repetição. Tal efeito é alcançado principalmente pela reapresentação das mesmas personagens nas diversas partes da história e suas plataformas. Em narrativa transmídia o ideal é que cada parte da história tenha sua plataforma designada de maneira a melhor explorá-la em termos de expressão de sentimentos e de comunicação.

Vimos também que a narrativa transmídia articula as narrativas complementares, ligadas por uma narrativa principal, sendo que cada uma das complementares, ao ser exibida pela plataforma que melhor potencializa suas características expressivas, reforça essa nova disposição em oferecer conteúdos de modo mais adequado às condições do público, de constante deslocamento, com curiosidades por maiores informações sobre a história ou determinada personagem e com desejo por decidir qual será a sequência narrativa e por quais plataformas terá contato com elas. Esse comportamento migratório se dá entre as diversas mídias que tem à sua disposição, uma verdadeira multiplicação de telas, sejam elas fixas, móveis, com fio e sem fio. Há críticas pendentes que levantam a questão da viabilidade e da legitimidade em acessar conteúdos em todo lugar, de qualquer lugar, a todo o momento, como é o caso de Patrick John Coppock (2009: 7). Ainda assim, cabe refletir sobre a inevitável situação da total acessibilidade de conteúdos, haja vista a crescente estruturação da web em nuvens.

Nesse panorama de redes colaborativas e de comunicação instantânea, a partir da

evolução dos recursos e procedimentos de comunicação, promovida principalmente pela convergência e miniaturização das mídias, em que o acesso a conteúdos e narrativas se amplia é que se verifica o ambiente perfeitamente adequado para a popularização da narrativa transmídia. Em uma primeira situação, bem inicial ao ciberespaço, que podemos chamar de Mundos Narrativos Distintos, foi criado o ciberespaço com suas características digitais bem denotadas, com praticamente nenhuma relação com o espaço real e que se prestava exclusivamente a atividades do mundo virtual. Uma segunda situação, que podemos chamar de Mundos Narrativos Semelhantes, o ciberespaço reproduz o espaço físico, constituindo-se apenas de uma mimetização do mundo real. Uma terceira situação, que poderia ser chamada de Mundos Narrativos Misturados, caracterizada pela relação do ciberespaço com o mundo real, em que a realidade e o ciberespaço são interpervasivos. É nessa terceira situação que a narrativa transmídia tem as condições ideais de se popularizar porque os recursos computacionais e de web estão sempre à mão e em todo lugar que se vá, por serem acessíveis a diferentes tipos de dispositivos e por deslocarem para o público da narrativa transmídia o centro do sistema e de suas funções.

Nessa terceira situação é que se faz possível um tipo de jogo chamado ARG-*Alternate Reality Game*. Os ARGs são jogos que alternam realidades, dramas interativos jogados via web e nos espaços do mundo real, durando semanas ou meses, em que até centenas de jogadores participam, em redes sociais colaborativas, trabalham juntos para resolver um mistério ou enigma que seria impossível de ser resolvido sozinho (Jenkins, 2006: 280). O ARG é o tipo mais completo de narrativa transmídia, há quem a chame de *live transmedia storytelling*. Um ARG é um jogo que, deliberadamente, torna quase que imperceptível a linha entre a ficção e a realidade (Szulborski, 2005, 1-17) e dilui a linha entre as experiências de dentro do e de fora do *game* (Gosney, 2005: 2). John W. Gosney complementa com a relação de elementos que têm sido incorporados à trama dos ARG: e-mail, sites conectados ao *game*, chamadas telefônicas, cartas, notícias ou classificados de jornais, *chat*, mensagem instantânea, canais de IRC, artefatos do mundo real relacionados ao *game*, eventos do mundo real, etc. (Gosney, 2005, 2-3). A mobilização social é tão intensa que o ARG pode arrebanhar centenas de jogadores de um dia para o outro e de mantê-los atentos e participantes por meses a fio. No Brasil tivemos a experiência muito bem sucedida do ARG *Zona Incerta*¹¹⁶, de Rafael Kenski e André Sirangelo, e no exterior *The Beast*¹¹⁷, *Perplex City*¹¹⁸, *Nokia Game*¹¹⁹, *LOST Experience*¹²⁰, *lonelygirl15*¹²¹, entre outros.

Se a narrativa transmídia é uma novidade que em breve vai passar ainda não sabemos, mas temos certeza que o desenvolvimento de redes colaborativas de diálogo e produção sempre proporcionou um alto potencial cultural e isso não há mais como

¹¹⁶ *Zona Incerta*. Rafael Kenski; André Sirangelo. São Paulo: Abril, 2007.

¹¹⁷ *The Beast*. Sean Stewart; Elan Lee; Pete Fenlon. New York: Microsoft Entertainment and Devices Division, 2001.

¹¹⁸ *Perplex City*. London: Mind Candy, 2005.

¹¹⁹ *Nokia Game*. Amsterdam: Human-i Euro RSCG, 2005.

¹²⁰ *LOST Experience*. Jordan Rosenberg. EUA: ABC, 2006.

¹²¹ *lonelygirl15*. Miles Beckett; Mesh Flinders; Greg Goodfried; Amanda Goodfried. Los Angeles: EQAL, 2008.

represar. Assim temos um indicativo de que rede colaborativa somada a recursos tecnológicos de comunicação resultam em um eficiente catalisador de produção cultural a favor da narrativa transmídia. Em situações em que os recursos possibilitam a ambientação de uma obra transmídia, como o ARG, por exemplo, fica mais poderoso ainda o efeito sobre a sociedade porque a experiência para o seu público nunca termina como sendo a de um único produto porque os seus jogadores produzem sites, novas redes colaborativas, etc. Mesmo após o final de uma narrativa transmídia, ela prossegue pulsante, muito provavelmente porque os jogadores são coautores durante todo o processo e assim continuam ao final dele. Portanto, e remetendo ao desafio inicial deste trabalho, verificamos que se consolida, nesta década de 2010, um significativo aporte narrativo a formas de expressão tão estabelecidas como a do Cinema e a da TV através da Narrativa Transmídia, especialmente a partir das práticas sociais de colaborações dos espectadores -um especial território para os ARGs-, como meros comentadores, até os fãs mais aficionados.

Referências

- Bis ans Ende der Welt*. Wim Wenders, Alemanha / França / Austrália, 1991.
- Bolter, J. D., Grusin, R. (2000). *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT.
- Bradbury, R. (1985). *Fahrenheit 451*. São Paulo: Globo.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond from production to produsage*. New York: Peter Lang.
- Cassirer, E. (1997). *Ensaio sobre o Homem: introdução a uma filosofia da cultura humana*. São Paulo: Martins Fontes.
- Coppock, P. J. (2009, Vol 25, No 47). “Here, There and Everywhere” *MedieKultur*, 7.
- Dinehart, S. E. (2006). *Journey of Jin & Transmedial Play (Thesis)*. Los Angeles: USC Interactive Media.
- Gosciola, V. (2010). *Roteiro para as Novas Mídias: do Cinema às Mídias Interativas*. 3ª ed. revista e ampliada, São Paulo: Senac.
- Gosciola, V. (2012). Redes sociais em narrativa transmídia: a pervasidade entre o real e as telas. In 14o Encontro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social, outubro de 2012, Lima, Perú. Visitado em 18 de julho de 2013, http://crossmediaplatform.ciac.pt/downloads/multimedia/texto/63/anexos/ponencia_vicente_gosciola.pdf
- Gosney, John W. (2005). *Beyond reality: a guide to alternate reality gaming*. Boston: Thomson.
- Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Huxley, A. (1931). *Admirável mundo novo*. São Paulo: Globo.
- Jenkins, H. Convergence? I Diverge. *Technology Review*, June 2001, p.93. Visitado em 18 de julho de 2013, <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/converge.pdf>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University.
- Jenkins, H. (2011). Seven Myths About Transmedia Storytelling Debunked. *Fast Company*. Visitado em 18 de julho de 2013, <http://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked>.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California.
- Levinson, P. (1997). *The Edge Soft: a natural history and future of the information revolution*. London: Routledge.
- lonelygirl15*. Miles Beckett; Mesh Flinders; Greg Goodfried; Amanda Goodfried. Los Angeles: EQAL, 2008.
- LOST Experience*. Jordan Rosenberg. EUA: ABC, 2006.

- McLuhan, M. (1998). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itau Cultural/Unesp.
- Nokia Game*. Amsterdam: Human-i Euro RSCG, 2005.
- Perplex City*. London: Mind Candy, 2005.
- Pignatari, D. (2004). *Contracomunicação*. Cotia: Ateliê.
- Sauer, T. Interview with Stuart Saunders Smith and Sylvia Smith. *Notations 21*. Visitado em 18 de julho de 2013, <http://notations21.wordpress.com/interview-with-stuart-saunders-smith-and-sylvia-smith/>.
- Star Trek*. Gene Roddenberry, EUA, 1966.
- Szulborski, Dave. (2005). *This is not a game: a guide to Alternate Reality Game*. Morrisville: New-Fiction.
- The Beast*. Sean Stewart; Elan Lee; Pete Fenlon. New York: Microsoft Entertainment and Devices Division, 2001.
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. New York: Bantam.
- Welsh, J. P. (1995). *The music of Stuart Saunders Smith*. New York: Excelsior Music.
- Zona Incerta*. Rafael Kenski; André Sirangelo. São Paulo: Abril, 2007.

A proposta do *game metafísico*: apresentação do projeto de pesquisa e desenvolvimento A ilha dos mortos

Hierononymus Friedrich Von Worms¹²²

Resumo: O artigo apresenta as primeiras abordagens de uma pesquisa partilhada entre três grupos de pesquisa acadêmicos que gravita ao redor da possibilidade de investigar a *relação de influência da pintura clássica na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*. As referências metodológicas compreendem a fenomenologia hermenêutica, o construtivismo e a extensiva pesquisa de arquivos bibliográficos e técnicos. Apresenta e expõe o objeto e ponto abduzido do qual parte a pesquisa: a imagem da pintura do artista Arnold Böcklin, a qual se presta a ser o incentivador de uma *angústia de influência* na visada de uma pesquisa e desenvolvimento de um game acadêmico que pretendemos como *metafísico*.

Palavras-chave: imagem; história; game metafísico; cultura; topofilosofia.

Introdução

Imagens da cultura, a cultura das imagens. Imagens são fotografias, pôsteres, calendários, filmes, rótulos, desenhos e pinturas. Uma imagem é o que se vê e o que se dá a ver, ou seja, o que se mostra por si mesmo, sem subterfúgios, ainda que muitas vezes produza em nós muitas interrogações. A imagem se põe sempre para nós desnuda e completa, de uma só vez, ao modo de um *quer ver? Então toma, veja isso!* Iremos abordar uma imagem, um quadro, uma pintura a óleo que criou suas raízes na cultura Ocidental a partir do final do Século XIX. Uma imagem que se destinou a uma função de migração muito singular, que enquanto um significante (Lacan, 1998) da cultura, tende e insiste em se apresentar como um elemento *transmídia* (Jenkins, 2009 e Costa, 2012), transformando-se e transmutando-se em inúmeras multiformas e multimeios e, para nós, emergindo na proposta de pesquisa e desenvolvimento de um *game acadêmico*, qualificado e configurado como um *game metafísico*¹²³.

A pintura apresentada é situada e pensada por nós no contexto de uma pesquisa acadêmica que busca refletir e produzir a partir da *relação de influência da pintura clássica na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*, tomando como caso modelar o motor de jogos UDK. Nesse sentido, a relação da pintura com o estudo em desenvolvimento de sua relação com um possível *game metafísico*, o qual transita entre as esferas do poetar e do

¹²² Hierononymus Friedrich Von Worms é o nome próprio dado a um esforço coletivo de pesquisa, representando o projeto de pesquisa d'*A ilha dos mortos*, que congrega pesquisadores dos grupos de pesquisa do NuPHG-PUCPSP, do FISAPETS-Mackenzie e do CeDIPP-ECA/USP. O nome de grupo foi escolhido para representar a discussão coletiva do grupo, inspirado no programa de pesquisa e diálogo coletivo realizado no Século XX na Europa, pelo grupo de lógicos e matemáticos reunidos ao redor do pseudônimo Nicolas Bourbaki, autor dos famosos *Éléments de mathématique*. Ao final do nosso artigo, você poderá consultar a relação dos autores/participantes.

¹²³ Tal proposta se constitui em um seguimento do desenvolvido por Petry (2011), no seu artigo, *A Proposição Ontológica do Game Acadêmico nos Horizontes entre Arte, Filosofia e Poesia*.

pensar em ambientes lúdicos tridimensionais, navegáveis e interativos, encontra-se situado no processo histórico de pesquisas e desenvolvimentos anteriormente realizados dentro do *Núcleo de Pesquisas em Hipermídia e Games (NuPGH)* da PUCSP. Trata-se de uma perspectiva de pesquisa, ao modo de um ponto de vista ontológico, que vem sendo desenvolvido em uma sucessão histórica. Por exemplo, ela está presente já no trabalho desenvolvido por Bairon & Petry (2000), quando trabalharam conceitos da psicanálise e da história da cultura como *texturas conceituais* enquanto revestimentos de objetos tridimensionais na hipermídia *Labirinto*. No seu seguimento, ela aparece e é desdobrada topologicamente na ideia de *topofilosofia* (Petry, 2003), a partir da qual foi possível se pensar conceitualmente, não somente os objetos tridimensionais presentes nas hipermídias e games, mas igualmente o seu próprio processo do modelar, tomando-o como atividades reflexivo-artísticas. A partir daí, esse ponto de vista recebeu a sua continuação nos desenvolvimentos reflexivo-digitais realizados por Petry & Barbosa (2009), quando realizam a versão digital da peça de teatro *Alletsator XPTO – Kosmos 2001* (2003), em um *game-ópera* que se intitulou *Ópera quântica AlletSator* (2009)¹²⁴, na qual foi realizada a transposição da poética da ciberliteratura para o universo lúdico e tridimensional e navegável dos games. A estes, sucedeu-se, com Petry (2011), o desenvolvimento do *game acadêmico Labirinto Artístico-Filosófico 1260*, no qual se problematizou a questão *da experiência do pensar* no contexto de uma aventura lúdica¹²⁵.

Em linhas gerais, essas pesquisas e desenvolvimentos estiveram sempre situados em uma percepção desta *relação de influência* (Bloom, 2002), a qual nos mostra que, *sob certo aspecto ou capacidade*¹²⁶, elementos noemáticos de pensamentos, poemas, desenhos, pinturas e outros elementos da cultura precedentes historicamente a nós, nos levam a retomá-los e nos deixar por eles trabalhar. Como uma afecção benfazeja, eles nos jogam dentro do círculo da questão e ali nos fazem transitar por seus caminhos e possibilidades, construindo uma compreensão de seus contextos horizontais (Gadamer, 2002), nos quais o domínio cognitivo das questões se coloca como um constante desdobramento e descoberta.

Finalmente, o processo metodológico se consolida a partir do proposto por Petry (2010), em sua tese de doutorado *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*, na qual se demonstra que o próprio processo da descoberta e construção do conhecimento se constitui ao modo de uma estrutura de jogo, dentro da qual, *jogar* é fundamentalmente *ser jogado*, a ser descoberto nas múltiplas possibilidades que a entrada no campo-círculo do jogo franqueia¹²⁷. O contexto e pano de fundo indicados delimitam um campo do trabalho do pensar que se apresenta como um campo de reflexão fenomenológico-hermenêutico, na linha do pensamento sobre a obra de arte e

¹²⁴ A *Ópera Quântica AlletSator 4.5* pode ser conhecida em:

<http://www.topofilosofia.net/bienal/index.html>.

¹²⁵ O *game acadêmico LAF_1260* pode ser conhecido em:

http://www.topofilosofia.net/bienal_2011/index.html.

¹²⁶ Como nos ensina Peirce (1977) citado por Serra (1996): “um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo (capacidade), representa algo para alguém”.

¹²⁷ O trabalho de Petry (2010) introduz, no campo da perspectiva da pesquisa acadêmica, uma possibilidade de entendimento do jogo digital, o game, como uma estrutura ontológica em formação.

sua proveniência, tal como o encontramos em Heidegger e Gadamer¹²⁸.

Ao propormos a apresentação de uma imagem que está sendo trabalhada por nós, significa que a apreendemos também como possibilidade de um *objeto da cultura digital* (Manovich, 2001 & Murray, 2003), a partir do qual se desenvolve um processo de transposição e interpretação de seus sentidos possíveis. A pintura se transmuta em uma imagem digital que recebe o seu lugar em Blogs, Sites e Museus Virtuais. Ela é tomada por artistas que a copiam e a resignificam das mais diversas formas, seja em desenho, pintura, tanto manuais como digitais, em colagens e tantos outros.

Ora, os fenômenos da transposição e interpretação da imagem no contexto digital, não somente tem como resultado a vivificação da imagem, como contribui para pensarmos o seu estatuto histórico, sociológico, psicanalítico, antropológico, entre outros. Antropólogos e etólogos fotografam¹²⁹, filmam e fazem cinema¹³⁰, desenham¹³¹ e organizam suas pesquisas de acordo com muitos sistemas, modos e métodos. Ao assim procederem eles transmutam seu objeto de estudo em objetos fotográficos, filmicos e desenhos, constituindo novos e poderosos objetos que dialogam com os originais. Ora, do ponto de vista metodológico um objeto de pesquisa pode apresentar-se nos mais diversos modos, tal como nos mostrou Granger (1989) acerca dos conceitos em filosofia quando observou que a construção do conhecimento era possível para além da *empíria* e do sensível, sendo possível pelos conceitos da filosofia, pela abstração em matemática, pela abordagem qualitativa e pelos *a priori* da lógica, por exemplo.

Nesse sentido, considerando o aspecto multiforme que o objeto e método de pesquisa podem adquirir, acrescentamos que desenho e pintura, não somente se constituem em legítimos objetos de pesquisas, bem como são igualmente processos e métodos de realização de pesquisas. Eles se plasmam como objetos reflexionantes que, enquanto são produzidos cantam a poesia do pensar que é a própria objeto-pesquisa. É nesse sentido que seguimos a recomendação de Leonardo, quando este afirmava em seus *Cahiers* que *desenhar é pensar*¹³². Como pensamento mais profundo na *poèisis* (Heidegger, 1974), desenhar, pintar e modelar se constituem em formas de pesquisa legítimas na busca de nos aproximarmos na intimidade com os objetos do mundo (Petry, 2003) e, estes, como um *jogo como símbolo do próprio mundo* que se desvela e se oculta para nós, a cada vez (Fink, 1966). Se nosso leitor estiver de acordo conosco, estamos preparados para dar um passo além e dizer que, como um todo, o desenvolvimento de um *game acadêmico* (que na sua produção temos o desenhar, o pintar, o modelar, o musicar, o programar...), se constitui igualmente em uma atividade *poiética*, pela qual o pensar (da pesquisa) se desenvolve e segue o seu curso, tal como se

¹²⁸ No que tange ao pensamento fenomenológico, são fundamentais aqui, de Heidegger, as referências: A origem da obra de arte (2010), "... Poeticamente o homem habita..." (2012), Construir, habitar, pensar (2012), A proveniência da arte e a determinação do pensar (1974) e A arte e o espaço (1969). De Gadamer são Verdade e Método 1 e 2 (1999 e 2002) e Estética e hermenêutica (2006).

¹²⁹ Bronislaw Malinowski fotografava. Ver Etienne (1995).

¹³⁰ Jean Rouch e José da Silva Ribeiro fazem pesquisa com filmes. Ver Ribeiro (2007).

¹³¹ Irenaus Eibl – Eibesfeldt desenhava com Priscilla Barrett, por exemplo. Ver Hinde. (1987).

¹³² Leonardo da Vinci escreveu em seus cadernos que o desenhar é pensar. Ao seu discípulo Franchesco não cansava de dizer: *desenhe, Franchesco, desenhe porque o desenho é a base de toda a arte*. E arte e ciência em Leonardo são equivalentes, uma e mesma coisa.

dá com os artistas que desenhavam e pintavam, os antropólogos que fotografavam, filmavam e desenhavam, bem como quando o filósofo e cientista, pensam, calculam, formalizam e escrevem. É nesse sentido que não nos deveria jamais surpreender encontrar um desenho topológico de uma *garrafa de Klein* em um texto de um pesquisador, seja ele servindo de formalização para a estrutura estudada ou mesmo como indicação clarificante¹³³.

Ora, é pela via sumariamente descrita que a equipe de pesquisa, representada pelo pseudônimo Hieronymus Friedrich Von Worms, toma a imagem de uma pintura como objeto de eclosão de sua pesquisa que se pergunta e se flexiona pela *relação de influência da pintura clássica na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*. A partir dessa proposta e pautados pelo conceito de *angústia de influência* de Bloom (2002) inicialmente, propomos que as ações metodológico-pragmáticas de olhar, analisar, sentir, desenhar, parametrizar¹³⁴, modelar em 3D, pintar as texturas, organizar os mapas de iluminação, sonhar e pensar a audibilidade construindo a música e os efeitos sonoros, programar e organizar o design de nível, entre outros, se constituem em atividades reflexionantes da máxima importância em um processo de pesquisa e desenvolvimento que visa a um *game acadêmico*. Poderia um *game*, e um *game acadêmico* ser pensando como uma pesquisa?

Ora, aprendemos com a antropologia visual que o documentário *Colá S. Jon, Oh que Sabe!* (Ribeiro, 1997) se constitui em um genuíno objeto e instrumento de pesquisa e transmissão de conhecimento, inserindo-se em uma longa tradição a qual debateu extensivamente acerca dos usos e produções da imagem, fotográfica e fílmica na antropologia e etnografia. A partir dessa constatação da possibilidade da imagem poder ser tomada como objeto de pesquisa e produção de conhecimento, a qual é igualmente afirmada e defendida por filósofos como Heidegger (2010), Goodman (2006) e Gilson (2010), por pesquisadores da arte como Gombrich (2007), Aumont (2005) e por pesquisadores dos novos meios, como Manovich (2001) e Hansen (2006), acreditamos ser plausível uma pesquisa atual que parta da imagem-pintura e produza o seu caminho reflexionante através da atividade produtiva que circuita entre a mão e o cérebro no *labor inquieto da Oficina*, para usar algumas das palavras de Sennett (2008).

Retomamos: acreditamos que sim, e entendemos que a Tese de Doutorado de Arlete dos Santos Petry (Petry, 2010), já referida, bem como o artigo *A Proposição Ontológica do Game Acadêmico nos Horizontes entre Arte, Filosofia e Poesia* (Petry, 2011) tenha mostrado amplamente essa possibilidade¹³⁵. No entanto certamente dúvidas e receios sempre existem na área acadêmica e, até onde podemos perceber, eles se justificam na

¹³³ Por isso é que não nos surpreendemos quando, na página 1191, das suas *Oeuvres*, Claude Lévi-Strauss introduz o desenho topológico da *garrafa de Klein*, a fim de mostrar a estrutura topológica dos mitos.

¹³⁴ Sobre o processo de parametrização, a transposição de um objeto ou desenho em uma superfície parametrizada para fins de modelagem tridimensional, o leitor pode acessar a página no site de pesquisa topofilosofia.net, em: http://www.topofilosofia.net/galerias/milimetrado_01.html

¹³⁵ Aos quais remetemos o nosso leitor, de acordo com a Bibliografia.

perspectiva da busca de uma clareza de ideias cada vez mais universal¹³⁶ (Apel, 2000).

A imagem-pintura seleciona para ser o ponto de nascimento e nó-górdio do projeto foi produzida em 1883 por Arnold Böcklin e é identificada historicamente com o nome *Toteninsel*, em português, *A ilha dos mortos*.

Ela faz parte de uma conhecida série de cinco quadros do pintor suíço Arnold Böcklin, que datam no período de 1880 a 1886. A descrição geral que geralmente dela nos é dada consiste na retratação de um remador ou barqueiro que conduz uma figura branca em um pequeno barco, cruzando uma ampla extensão de água petrólea em direção a uma ilha rochosa que tem em seu interior um grupo de altivos ciprestes. Um terceiro elemento que acompanha as figuras do barco é identificado, geralmente, como um ataúde disposto horizontalmente na proa. A pintura é situada dentro do movimento denominado de Simbolismo, o qual possui relações com o Romantismo Alemão.

Vroegh (2009) nos indica que a pintura de Böcklin produziu uma série de fenômenos na cultura, no final do Século XIX e durante o Século XX e, quiçá XXI. Temos, por exemplo, nas artes, a produção de peças musicais, quadrinhos, encenações de ballet, outras pinturas, poemas, teatro, óperas, filmes, esculturas, etc. Influências na arquitetura são indicadas por ele e, do ponto de vista de objetos do mercado, se encontram cartões postais e um perfume com o mesmo nome. Ela também é tomada e pensada artisticamente como proposta para o desenvolvimento de ambientes digitais modelados tridimensionalmente para motores de jogos¹³⁷, tarefa que também é colocada no horizonte de nosso projeto de pesquisa.

***Toteninsel* de Böcklin, seu contexto historial artístico e seu caráter enigmático**

Arnold Böcklin, Suíço, nasceu no ano de 1827 e faleceu em 1901. Formou-se em pintura na *Academia de Düsseldorf*, sendo que seu mestre foi Johann Schirmer (1807-1863). Artisticamente ele foi fortemente influenciado pelas obras dos pintores franceses, Thomas Couture (1815-1879) e Camille Corot (1796-1875). De 1850 a 1857 Böcklin realizou uma estada em Roma, onde, à semelhança de outros artistas do seu tempo, fez cópias de obras da Antiguidade Clássica. A partir da perspectiva artística que evocava a antiguidade clássica firmou-se em das suas obras, dotando-as de um forte simbolismo, principalmente após travar conhecimento com o pintor Hans Von Marées (1837-1887) em Florença, em 1874, que igualmente possuía uma forte inclinação para as formas e temas da antiguidade clássica.

Tal aspecto fica evidente, pois do conjunto de obras que observou, copiou e estudou na Itália foram os trabalhos de Rafael que mais o marcariam. Por outro lado, em sua

¹³⁶ É Karl-Otto Apel, a partir das ideias de Peirce, que nos mostra que o debate das ideias, no contexto de uma *comunidade científica de comunicação*, deve sempre prosseguir e buscar o consenso ou acordo hermenêutico, *on long run*.

¹³⁷ É o caso do artista digital, Marc Hart (2012), que no fórum do WoLD apresentou o seu desenvolvimento de uma versão do trabalho de Böcklin para o motor de jogo *CryEngine 3*.

pintura ele incorporou elementos das naturezas presentes nos quadros de pintores quinhentistas e seiscentistas do Norte da Europa, como Salomon Von Ruysdael (1602-1670), Albrecht Dürer (1471-1528) e Mateus Grünewald (1470-1528), relacionando a temáticas próprias do Romantismo Alemão, produzindo uma original vertente alemã do Simbolismo em pintura. Dessa forma, profundamente influenciado pelo Romantismo, sua pintura é marcada pelo estilo simbolista com temas mitológicos muitas vezes sobrepondo-se à pré-rafaelitas. Seus quadros retratam figuras mitológicas, fantásticas, ao longo construções de arquitetura clássica (muitas vezes revelando uma obsessão com a morte), criando um mundo de estranha e delicada fantasia. Assim, Böcklin aparece como uma espécie de ponto de convergência entre o classicismo da antiguidade, o tratamento deste pelo Renascimento e os elementos da percepção analítica da cultura artística do Norte da Europa.

De acordo com Gibson (2000), Böcklin é considerado o decano dos artistas simbolistas dos países de línguas alemã e escandinávia. Era dotado de uma figura enérgica, desprovida da melancolia lânguida da *decadência*. Sua vivência latina, principalmente na Florença italiana, com sua luz e aura de Antiguidade foi decisiva para a formação de seu estilo o qual, desde cedo é povoado pelos símbolos da antiguidade mitológica. Aos vinte e cinco anos de idade, em uma de suas estadas em Roma o artista se casa com a filha de um guarda pontifício, a qual lhe deu doze filhos, entre 1855 e 1876. Cinco desses filhos morrem quando ainda criança e, por duas vezes, Böcklin e sua família são obrigados a fugir de epidemias de cólera.

É dentro desse trajeto na formação do Simbolismo em Pintura que são produzidas a série de pinturas *Die Toteninsel (A ilha dos mortos)*. O ano é 1880 e Böcklin encontra-se em Florença desde 1874. Tem a idade de 53 anos e encontra-se no auge de sua carreira. Recebe inúmeras visitas importantes e tem Fritz Gurlitt (1854-1893) como um agente muito inteligente e ativo. Vigoroso como nos relata Gibson (2000), Böcklin sofre algumas dores com uma artrite reumatoide¹³⁸, mas ela não afeta a qualidade de seu trabalho.

A estadia de Böcklin em Florença se dá entre os seus 48 e 57 anos de idade, um período de grande amadurecimento pessoal e artístico. Schmid (1922) nos dá conta de que, no verão de 1879, Böcklin realiza um tratamento, por meios de *banhos terapêuticos* visando à cura de uma dolorosa artrite reumatoide. No verão seguinte, o diretor do Instituto Zoológico Alemão convida Böcklin para um passeio em seu barco e visitar as ilhas ao redor de Ponza, as chamadas *solitárias*, ilhas rochosas que existem ao Oeste do Golfo de Nápoles, ao Sul da Terracina, na qual, desde os antigos Romanos, havia termas medicinais. Schmid relata que Böcklin realizou várias sessões de nado e mergulho por essas ilhas, fascinado pelas suas falésias e conhecendo muitos de seus habitantes, inclusive um pirata aposentado e um mouro sarraceno que lhe narrou

¹³⁸ A artrite reumatoide (AR) é uma doença de longo prazo que leva à inflamação das articulações e dos tecidos circundantes. A sua causa é desconhecida. Trata-se uma doença autoimune, o que significa que o sistema imunológico do corpo ataca os tecidos saudáveis por engano. Muitos pintores na história da arte sofreram com essa doença, principalmente nas mãos, sendo muitas vezes atribuída à exposição delas aos componentes das tintas a óleo que, a partir de determinado momento, como Messina (1439-1479) começou-se a utilizar chumbo em sua composição.

inúmeras histórias. De acordo com Schmid, a experiência e cenários vivenciados por Böcklin, nesse período serão refletidas na série *Die Toteninsel*.

A esse evento marítimo, pode-se acrescentar que o estúdio de Böcklin ficava perto do Cemitério Inglês, em Florença e, de acordo com as informações de Schmid, os ciprestes da pintura são pintados por Böcklin no quadro, com sessões de campo inclusive. Some-se ainda a isso o fato de que é, neste mesmo Cemitério, que sua pequenina filha Maria foi enterrada.

De acordo com Bryson Burroughs (1869-1934), artista e crítico do Boletim do *The metropolitan museum of art*, a pintura de Böcklin, *Die Toteninsel*, seja talvez mais conhecida do que qualquer outra obra de arte alemã desde o século XVI. Burroughs¹³⁹ nos diz que essa série de imagens se tornou a mais querida imagem no final do Século XIX na Alemanha, sendo difundida por meio de reproduções que podiam ser encontradas em quase todas as residências da época, tal como veremos adiante¹⁴⁰.

No período de 1880 a 1886 Arnold Böcklin produziu cinco diferentes versões¹⁴¹ desta enigmática e perturbadora cena. As organizamos então a seguir:

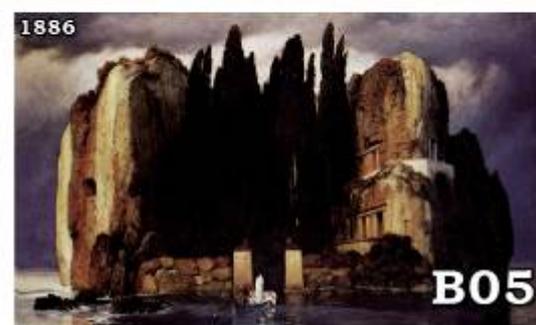
- B01: Realizada em Florença, a pintura da primeira versão do tema, de 1880, um Óleo sobre madeira, 74 x 122 cm, encontra-se no *Kunstmuseum* de Basileia, na Suíça;
- B02: Realizada em Florença, essa pintura, a segunda de 1880, um Óleo sobre Tela, 111 x 115 cm, encontra-se no *Metropolitan Museum* de Nova York, ao que tudo indica a imagem da visualização da pintura que está disponível no digital é muito mais escura do que o original (na verdade, nós utilizamos um filtro digital para torna-la mais clara e lhe proporcionar mais detalhe);
- B03: Realizada em Florença, a pintura consiste em um Óleo sobre madeira, 80 x 150 cm, de 1883, está na coleção da *Alte Nationalgalerie*, em Berlim, Alemanha. Esta é a famosa versão que foi comprada por Hitler e que Freud igualmente tinha uma reprodução em seu consultório. Essa terceira versão foi a mais reproduzida e divulgada de todas;
- B04: Realizada em Florença, essa versão da pintura de 1884, um Óleo sobre cobre, 81 x 151 cm, provavelmente destruído em Rotterdam durante a Segunda Guerra Mundial. A representação que temos é uma digitalização de um daguerreotipo encontrada em nossa pesquisa;
- B05: Realizada em *Zurich*, a pintura de 1886 é um Óleo sobre tela, 80 x 150 cm, encontra-se na coleção do Museu de Arte de Leipzig (*Museum der Bildenden Künste*), na Alemanha.

¹³⁹ Burroughs, B. (1926). *The Island of the Dead by Arnold Böcklin. The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, Vol. 21, No. 6 (Jun., 1926), pp. 146–148.

¹⁴⁰ Adiante veremos que a pintura se transmídia em uma miríade de objetos, desde cartões postais, a ambientes digitais navegáveis.

¹⁴¹ As imagens do quadro com as várias versões de *Die Toteninsel* (*A ilha dos mortos*) [B01, B02, B03 e B05] foram obtidas do site <http://www.artrenewal.org>, ao qual nos filiamos e pagamos para poder baixá-las em alta resolução para estudo no projeto. A quarta versão [B04] foi obtida a partir da coleção de imagens da Wikipédia:

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arnold_B%C3%B6cklin_-_Die_Toteninsel_-_Version_4_sw.jpg.



Schmid (1922)¹⁴² nos informa que as quatro primeiras versões da série [B01 a B04] *Die Toteninsel* de Böcklin foram produzidas durante o período que ele viveu em Florença, do outono de 1874 a abril de 1885, enquanto que a última [B05] foi produzida em *Zurich*, na Alemanha.

Todas as cinco versões da obra possuem semelhanças e diferenças que, ao mesmo tempo as fazem dialogar, uma com a outra, como as tornam, cada uma delas, um elemento único e singular. Todas elas possuem em comum a figura vestida de branco e em pé, em uma barca junto a um ataúde, navegando sobre águas escuras e em direção a uma ilha rochosa, sendo conduzida por um barqueiro. Como metáfora de Caronte, o

¹⁴² <http://www.gutenberg.org/files/18436/18436-h/18436-h.htm>

barqueiro dos mortos, o quadro suscita muito a imaginação de seus admiradores, ainda que o pintor jamais tenha fornecido qualquer explicação sobre ele. Somente quatro das cinco versões são conhecidas hoje e têm acesso público. A quarta versão [B04], que data provavelmente de 1884, se encontra perdida e mais provavelmente destruída, restando somente o registro em daguerreotipo.

A pintura em si possui uma interessante e complexa história, a qual somente colaborou para ampliar o seu caráter enigmático. Observamos que existem discrepâncias entre os autores que abordam a série de quadros, especialmente nos aspectos que tratam da relação e participação da viúva Berna com a pintura. Vejamos.

Em abril 1880 Böcklin iniciou a pintura [B01]. Alguns pesquisadores, entre eles, Gibson (2000) coloca que a pintura [B01] foi demandada por Marie Berna (condessa de Oriola), uma jovem e nobre viúva de Frankfurt, que a encomendou com a demanda: desejo “uma tela feita para os sonhos” (*ein Bild zum Träumen*) - a obra irá ser abandonada pelo artista, deixando-a inacabada. No mesmo ano ele inicia uma segunda versão [B02], na qual modifica alguns detalhes e, terminando-a, entrega-a para a condessa de Oriola. Essa segunda versão [B02] se encontra no *Museu metropolitano de New York* desde 1926. Outras informações como as que nos traz Burroughs (1926), dizem que a viúva Berna visitou o estúdio de Böcklin em Florença em abril de 1880 e viu a pintura [B01], semiacabada no cavalete e ficou muito impressionada. Então a demanda pela pintura foi feita ao artista e, a seu pedido, foi acrescida a *figura feminina* e o *ataúde* (o barco e seu barqueiro já estaria nela), isso em alusão à morte de seu marido anos atrás. De acordo com o relato de Burroughs, Fritz Gurlitt¹⁴³, seu agente, *cutucou Böcklin para que ele pintasse mais três versões, todas elas com um céu claro*. Dada reputação crítica de Burroughs, o mais correto é que a versão demandada e entregue à viúva tenha sido a segunda [B02]. Mais tarde, Böcklin retomou o quadro da primeira versão [B01] até o concluí-lo e, segundo se tem notícia, em 1927 ele foi adquirido pelo *Kunstmuseum* da Basileia.

O primeiro aspecto a ser considerado consiste nas várias histórias que são criadas, tendo uma obra de arte como seu eixo gravitacional. A obra de arte parece funcionar como que um centro atrator, não somente para inúmeras diegéses da imagem, mas de sua fonte produtiva. Porém, fortes elas são quanto mais próximos estamos de seus eventos originais e quanto mais ela esteve suscetível de incursões de outros, tais como o galerista, o Diretor do Instituto Zoológico Alemão e, especialmente, a condessa de Orion, Senhora Marie Berne. Entretanto outro aspecto nos parece mais promissor e a partir do qual derivam questões pertinentes para o processo de produção artística. Como indicado, trata-se de se pensar a possibilidade da entrada da viúva (condessa de Orion) no campo da produção da obra com Böcklin, o que indicaria um processo de produção compartilhada entre artista e demandante da obra¹⁴⁴. No caso desse segundo aspecto, a situação se torna mais rica se considerarmos como verdadeira a versão de Burroughs

¹⁴³ Fritz Gurlitt possui uma galeria de arte em Berlin, na *Behrenstrasse 29*, e provavelmente seja ele quem tenha levado ao estúdio de Böcklin, tanto o Diretor do Instituto Zoológico Alemão, como a condessa de Oriola.

¹⁴⁴ Tal como nos apresenta Petry (2010), na possibilidade de uma produção partilhada, em sua tese doutoral.

sobre o nascimento dessa série de quadros. Seguiremos essa linha de raciocínio no momento, trazendo mais alguns elementos.

Como já observado acima, de acordo com o crítico do *The Metropolitan Museum*, a figura branca e esquelética diante do ataúde igualmente branco fora um pedido da jovem viúva que havia se casado com Herr Berna, vindo a enviuar apenas um ano após o casamento. Novamente a partir desse ponto, as opiniões divergem e, então, resumimos. Enquanto alguns pesquisadores veem na *figura branca e esquelética* uma representação da própria viúva, tal como observa Burroghs, outros encontram nela o plasmato do morto que se dirige ao *Hades*. Outro ainda, e muito comum atualmente, é visualizarem nessa esquelética figura o próprio Caronte. Nesse caso, e buscando uma aderência mais firme com a erudição de Böcklin e a narrativa mitológica, não teríamos saída senão a de identificarmos a personagem do barqueiro das almas na mitologia Grega (Caronte), na modesta representação do barqueiro que conduz o barco no quadro. Presente em todos os cinco quadros da série, ele recebe, a cada vez, um tratamento plástico diferente. Entretanto, a *figura branca e esquelética* igualmente se encontra presente em todos os quadros, com estruturas cromáticas similares, a depender do tipo de iluminação empregado, com uma ligeira exceção de que, no último quadro [B05], de 1886, ela se encontra curvada para frente, ao modo de insinuar algum cansaço ou prostração.

Se os relatos de Burroghs forem aceitos, elementos simbólicos por parte de Marie Berna são então emprestados aos que já haviam sido trabalhados por Böcklin no primeiro quadro ainda inacabado, o que fala em favor da hipótese do *partilhamento* colocada anteriormente. Aqui podemos acrescentar alguns elementos interessantes. Ora, fora no mês de seu noivado com o Conde Waldemar Von Oriola, com o qual se casou no dezembro do mesmo ano (1880), que ela realizou sua encomenda a Böcklin. Assim, considerando uma perspectiva analítica, somos levados a supor que a demanda da viúva tenha funcionado de modo simbólico, como a representação do desejo do confinamento de seu ex-marido na ilha pictórica. Poderia assim, mais facilmente ela encerrar seu luto e aceitar essa nova jornada de um segundo casamento e, na forma pintada de um adeus, manter honrada a memória de seu ex-companheiro. A pintura, de certo modo, marcaria o fim de um ciclo de vida e o renascimento de outro, ambos ligados pelo signo da morte. Nesse sentido, a pintura demarcaria um *evento liminar* (Turkle, 1984; Turner, 1974 e Petry, 2013), a passagem de uma etapa de vida para outra, por exemplo. Assim, além da dor de transição da Sra. Berna, a adição de uma composição visualmente equilibrada na figura branca com o ataúde criaria um contraste de luz branca diante da mancha escura no interior da ilha coberta de ciprestes. A forma atrai o olho, produzindo a redução do medo do abismo escuro do centro da pintura. Claramente, na forma a seguir que continua a representar, não apenas a Sra. Berna e seus sentimentos, mas uma espécie de companheiro de viagem, um adjuvante, ou um anjo¹⁴⁵.

A morte talvez pudesse convergir singelamente na representação apresentada pelo quadro como uma passagem tranquila, para a qual a ilha é o destino final, o *télos*. Desde

¹⁴⁵ De forma cristalina, a *figura branca* no quadro funciona como um poderoso elemento ilocucionário, ao mesmo tempo dizendo algo para o sujeito da observação e demandando-lhe representações: *quem sou eu, determina-me pela tua imaginação...*

a terceira versão [B03], o céu de uma tenebrosa noite dá lugar a um dia pálido, enigmático reduzindo a porta da passagem. Ao longo da ilha tornam-se mais precisos seus contornos, e a mão do homem, através das instalações, torna-se mais visível. Na quinta versão [B05], a "mística" do trabalho parece ter dado lugar ao conceito mais "artificial" de *ilha-túmulo*, o que sugeriria a sombra da morte. Nessa última versão, a ilha apresenta uma série de penhascos íngremes, o maior, claramente, formando uma câmara fechada por uma construção humana, ausente nas primeiras versões, definindo assim um *téménos*: em grego, um espaço isolado do mundo e, portanto, *sagrado*. O horizonte é dado a ver mais claramente em seu espaço profundo e não há nada para além dele, intensificando o isolamento da ilha. Além disso, acessível apenas pelo barco, que atravessa o espesso e petróleo mar, o barqueiro nos relembra a função do velho Caronte, o qual, nesta última versão [B05], é representado por um homem ébano, provavelmente para indicar a distância (ou o *sarraceno* com o qual Böcklin conversou em sua estada na ilha de Posa). Na verdade, podemos visualizar a imagem de uma ilha que não se encontrando na Europa, é então alocada em outra realidade, representa apenas *um Outro* (Hegel, 2011 e Lacan, 2008), o desconhecido e inacessível. Ao adicionar as suas iniciais A.B. no canto inferior direito da ilha, a partir da terceira versão [B03], Böcklin oferece a sua visão de artista e é contado entre os eleitos. O artista torna-se a ser isolado, o herói que deve continuamente fazer a viagem para a ilha, símbolo do inatingível e do indefinido, como um *Sísifo* ou um *Atlas*, condenados a repetir sempre e sempre, incansavelmente, a mesma tarefa, rolar a pedra ou ter o mundo nas costas. Morte e solidão tornam-se, nesse enquadre, sinônimos para quem leva essa viagem através da criação para além da qual nada mais importa.

Retornando a 1883, Böcklin realizou uma terceira versão [B03] levando em conta as sugestões do galerista Fritz Gurlitt, conforme a indicação de Burroghs. Esta é uma versão dramaticamente diferente em estilo das duas anteriores e, também das duas posteriores. As coisas se complicam historicamente para essa terceira versão, que foi a mais difundida de todas. Ela é adquirida por Adolf Hitler em 1933 e exibida no *Reichtag*. O *führer* era fascinado por ela e, ironicamente, personagens como Freud (1855-1939), Lenin (1870-1924), Clemenceau (1841-1929), dentre outros, possuíam reproduções dessa obra em seus consultórios e bibliotecas. O quadro desaparece em 1945, após a entrada das tropas soviéticas em Berlim. Dada como perdida durante anos, ela reaparece em 1979 e, atualmente, se encontra na *Alte Nationalgalerie*, em Berlim, desde então.

A quarta versão [B04] foi pintada em 1884, supostamente destinada a uma encomenda que não está clara para os pesquisadores e, em 1926, ela é adquirida pelo Barão Von Thyssen (1842-1926). Ela também se encontrava em Rotterdam (alguns estimam que em Berlim) ao final da segunda grande guerra e igualmente desapareceu, não sendo ainda encontrada, supõe-se que tenha sido destruída em virtude dos bombardeios, restando apenas a imagem do daguerreotipo. Em 1886, Böcklin realizou uma quinta versão do tema [B05], a qual parece ter sido encomendada pelo *Museum der Bildende Künste* de Leipzig, no qual se encontra ainda hoje. Como se pode observar, essa série de pinturas tem fascinado a muitos desde a pintura da primeira versão em 1880.

O panorama da obra a partir da pintura

Procuramos apresentar alguns pontos que consideramos relevantes para nos auxiliar na compreensão do contexto histórico conceitual de produção da enigmática série de pinturas de Böcklin, a qual tem fascinado gerações inteiras, desde a sua primeira versão [B01], em 1880. Apresentaremos agora algumas discussões que modelam o panorama da obra a partir de sua pintura.

Tim Eagen (1997) nos diz que essa série de Böcklin se constitui em uma de suas favoritas (principalmente a de 1886): *pelo poder hipnótico desse quadro - exacerba o sentimento de Immobilia - que exige o silêncio e a meditação*, pois em relação a uma obra tão expressiva simbolicamente é muito interessante quando ficamos sabendo que Böcklin não gostava de colocar títulos em suas obras por uma questão de princípio. Segundo o pensamento do artista, as pinturas deveriam evocar um estado de espírito em seu observador e, evidentemente, pensava ele que anexar um título à Obra contribuiria decisivamente para interferir nesse seu objetivo: a pintura deveria falar por si e não por meio de outra linguagem e sintaxe. A invenção de um título para a série é o efeito do seu demandante *mor*, o galerista Fritz Gurlitt que, com uma sensibilidade aguçada, sabia que não se poderia vender uma obra de arte sem nominá-la.

Böcklin pintou a terceira versão [B03] do quadro em 1883. Ela é tomada como uma das marcas do simbolismo em pintura, e um dos trabalhos que antecederam ao movimento surrealista em pintura¹⁴⁶. Böcklin jamais forneceu alguma explicação pública sobre o significado de sua série, ainda que ele a tenha descrito como *uma imagem de sonho, a qual deve produzir o mesmo silêncio de espanto que produziria a forte batida de uma porta*, e tenha dito que com ela *você será capaz de sonhar no mundo escuro de sombras (...), você tem que ter medo de perturbar o silêncio solene com qualquer palavra forte*¹⁴⁷.

O todo da série evoca parcialmente o cemitério inglês, em Florença (Itália), abundante em ciprestes, no qual as primeiras versões haviam sido pintadas, além de ele ficar próximo ao ateliê de Böcklin e de ter sido o abrigo sepulcral de sua pequena filha Maria. Outra suposição a ideia de uma ilha rochosa poderia vir da ilha de Pondikonisi – perto de Corfu, a qual possui uma pequena capela em meio a um denso bosque de ciprestes. Ainda somos remetidos à ilha de Ponza, no mar Tirreno, com suas falésias e crateras, como uma forte referência para o pintor, conforme o relato de Schmid (1922). As falésias, principalmente na terceira versão [B03], pela sua coloração amarelada em sua exposição ao ar e ao sol, nos faz lembrar do *mármore pentélico*¹⁴⁸ que está presente em todo *Parthenon* de Atenas.

¹⁴⁶ Fazer nota: especialmente a pintura metafísica de De Chirico (1888-1978) Para ele, o trabalho de Böcklin foi uma especial fonte de inspiração para filmes de Zumbi, como *Isle of the Dead* (1945) e, digamos, na anterioridade do jogo *Dead Island*. Temos o registro de que ele realizou vários estudos ou versões sobre o mesmo tema (vide a seguir):

¹⁴⁷ De acordo com See Fritz Ostini, Arnold Böcklin (Leipzig, 1923), 98. Quoted in Fink (1989), 158.

¹⁴⁸ Mármore pentélico, chamado por esse nome devido ao Monte Pentélico, perto de Atenas. Esse tipo de mármore foi usado na restauração do Parthenon de Atenas, no período de Péricles e se constitui em um tipo especial de mármore, muito apreciado pelos escultores. Com o passar do tempo ele tende a se tornar róseo.

Os historiadores da arte têm muita dificuldade em classificar esse original pintor quem, como Da Vinci, experimentou em seu jardim *as aventuras do voo humano*. Não gostava de titular seus trabalhos, declarando que ele pintava para fazer as pessoas sonharem: *assim como é tarefa da poesia expressar sentimentos, a pintura deve provocá-los também. A imagem deve dar ao observador o alimento, tanto para o pensamento como um poema e deve produzir o mesmo tipo de impressão como uma peça musical... Quem teria sido capaz de antecipar o efeito da música antes de tê-la ouvido? A pintura deve atravessar a alma da mesma forma e quando ela não faz isso, nada mais produz do que um artesanato sem cérebro. Não há fim para a poesia do belo*. Quase um século antes do livro de Nelson Goodman, *Linguagens da arte*, e do trabalho de Richard Sennett, *O artífice*, o artista suíço alcança com sua obra e seu dizer colocar a pintura como uma objeto cognitivo para o sonhar da mente humana.

Como já observado, Böcklin influenciou fortemente os surrealistas, como Salvador Dalí (1904-1989), Marcel Duchamp (1887-1968) e Giorgio De Chirico (1888-1978), por exemplo. Apesar de sua grande influência, o trabalho de Böcklin tem também os seus contestadores. Por exemplo, o crítico de arte Clement Greenberg (1909-1994) escreveu, em 1947, que o trabalho Böcklin *é uma das expressões mais consumadas de tudo aquilo que eu não gostei na segunda metade do século XIX*¹⁴⁹. Outro opositor foi o historiador de arte e crítico modernista, Julius Meier-Grafe (1867-1935), que, em seu livro *Der Fall Böcklin und die Lehre Von den Einheiten, O caso Böcklin e o ensino da unidade*, de 1905, criticava o pintor como antiquado e fora de moda¹⁵⁰. Holzhey (2006) nos informa que um dos que ficou furioso com o ataque de Meier-Grafe fora De Chirico. O pintor metafísico ficara furioso com as observações do crítico modernista, pois era profundamente influenciado pelo trabalho de Böcklin, tendo elegido este e a Max Klinger (1857-1920) como suas referências e modelos mais importantes. De Chirico passava horas folheando um álbum de fotogravuras grandes dos quadros de Böcklin, enquanto seu irmão estudava música. Ele reconhecia, nas paisagens míticas de Böcklin, o talento único de combinar o mundo lendário com a vida moderna, o sobrenatural com o cotidiano como algo de evidente (Holzhey, 2006). A observação de De Chirico nos permite retomar a estrutura e posição de liminaridade que a Obra de Arte e, no caso, o trabalho de Böcklin, possui. A pintura pode vir a funcionar como uma estrutura plástica que permite ao sujeito a passagem, do *aqui* (o coloquial e cotidiano da vida hodierna), para o *ali-além* (o plano do numinoso, lendário e sobrenatural), funcionando com um ponto de passagem, um portal de acesso, ou, como diria Lacan, um *significante privilegiado*¹⁵¹.

Voegh (2009), em seu estudo sobre *Die Toteninsel*, observa que os estudos intertextuais ou *intermedias* podem muito contribuir para um alargamento do entendimento subjacente às obras de arte e sua participação na cultura. Existem três aspectos a serem considerados por nós. O primeiro diz respeito à ação do conceito de

¹⁴⁹ Greenberg, C. (1947). Nation . 1947/03/22, vol. 164 Edição 12, p340-342

¹⁵⁰ Um resumo da questão e outros autores que se envolveram na polêmica e confusão criada pelo livro de Meier-Grafe pode ser visto em: <http://www.dictionarofarthistorians.org/meiergraefej.htm>.

¹⁵¹ Essas observações são debitárias dos estudos realizados por Arlete dos Santos Petry, quando pesquisa as funções e espaços transicionais e liminares nos games (Petry, 2012 e Petry, 2011).

angústia de influência (Bloom, 2002), o qual nos mostra *como* somos afetados e promovidos pelas questões do passado que nos obsedam e nos fazem ir além de nós mesmos. O segundo, na percepção do movimento de uma *cultura da convergência*, resultando em *ações e produtos transmídia* (Jenkins, 2009, na leitura que faz dele Costa, 2012) que tornam nossos objetos cada vez mais complexos e multiformes. Enfim, a terceira, na constatação de que os processos ontológico-pragmáticos presentes no trabalho cooperativo entre cérebro e mão, identificados por (Sennett, 2009), em sua obra *O artífice*. Considerando esses aspectos, somos levados a concordar com Vroegh, quando este coloca que a pintura de Böcklin produziu uma série de fenômenos na cultura, no final do Século XIX e durante o Século XX e, quiçá XXI. Temos exemplos disso: nas artes, a produção de peças musicais, quadrinhos, encenações de ballet, outras pinturas, poemas, teatro, óperas, filmes, esculturas... Influências na arquitetura são indicadas por ele e, do ponto de vista de objetos do mercado, se encontram cartões postais, um perfume com o mesmo nome, e assim por diante.

De modo geral, a existência de uma pluralidade de produções e objetos culturais, conduz o trabalho da pintura de Böcklin para o centro de uma perspectiva *trans* ou *multi* interdisciplinar, sendo colocada por Vroegh a partir da perspectiva de uma *narrativa intermeios*, a qual parte de uma percepção e influência do tempo diegético imaginário presente na pintura, resultando em uma estrutura narrativa (imaginário) que possui a sua própria temporalidade e história. Certamente, que as temporalidades na quais operam uma pintura, uma música, um poema, um filme e, inclusive, um *game*, são estruturalmente diferentes, resultando em diegêses particulares podem, por outro lado, em casos como o de *Die Toneninsel*, deixar transparecer alguns *parentescos de família* (Wittgenstein, 1953) nele atuando. Poderíamos pensar a obra de arte como um *jogo de linguagem* que tem como um de seus efeitos a instauração de *espaços liminares* para o sujeito humano?

Ora, quando o artista pinta o quadro ele não tem presente em seu espírito a amplitude que sua obra poderá ter na futuridade. Quando, por outro lado, outro artista toma a mesma pintura como centro gravitacional de sua imaginação, de igual modo, ele não pode ter presente em seu espírito, quais os desdobramentos que a sua ação *poiética* desenrolará e mesmo desencadeará. Nesse exemplo, nós entramos em contato com a ação espontânea e inconsciente do movimento da cultura, do espírito de um tempo (*Zeitgeist*) e que, de certo modo, possui uma estrutura e movimento que tendem a escapar dos analistas, críticos e pesquisadores. Frente a ela, nós nos convertemos em seus efeitos significantes.

Assim, Voegh nos indica que os movimentos musicais e filmicos que gravitam ao redor e que são produzidos a partir de *Die Toteninsel* denotam uma tentativa sustentada de explicar ou apropriar-se da pintura, cuja ambiguidade tende a desencorajar seus pretendentes e resistir a toda e qual quer interpretação (como um *Outro*). Existiriam, entretanto, *qualidades* ou *propriedades* nela que justificariam tais momentos construtivo-artísticos. A introdução de *qualidades* ou *propriedades* na pintura, que demandam os artistas posteriores ao trabalho, podem muito bem ser entendidas como *ontológicas*. Nesse sentido, é que o fenômeno diegético da pintura se manifesta no outro, a partir da Obra como um *Outro*, plasmando-se no artista receptor, inicialmente e

ali produzindo os seus efeitos. Ora, algo que parece funcionar muito bem de acordo com o que propôs Lacan (1998) para a ideia de significante: *um significante produz (ou representa) um sujeito para outro significante*. Isso significa que a *pintura* funcionaria como um significante capaz de produzir outros significantes (outras pinturas, músicas, poemas, etc.) e, com isso, produzir sujeitos determinados e constituídos por sua ação. Ainda que as produções resultantes, mesmo entre as diferentes pinturas, músicas, filmes (e games) produzidas, possam se apresentar, às vezes, dissonantes e discrepantes entre si, elas irão guardar um *parentesco de família* fortemente estruturado com a obra original, permitindo, assim o jogar do jogo de linguagem da obra de arte (Gadamer, 1999). *Toteninsel* de Böcklin possui essa força ilocucionária.

Os fundamentos ontológicos da pesquisa topofilosófica

Como observado, o projeto de pesquisa pensa e produz a partir da *relação de influência da pintura clássica na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*. O elemento da *influência* tomado de Bloom (2009), é tomado em uma leitura fenomenológica guiada pelas interpretações do filósofo Ernildo Stein sobre o conceito de *angústia* em Heidegger, Freud e Lacan. Seguindo a pista indicada por Stein (2006; 2008 e 2011)¹⁵², em sua leitura crítica de Bloom, de que inúmeros pensamentos filosóficos, literários, poéticos e artísticos se processaram no decorrer da história do Ocidente, dentro do esquema hermenêutico da *pergunta-resposta*, funcionando como uma matriz de *angústia* que resulta em reiteradas respostas a problemas anteriormente abertos. Tratar-se-ia da *influência poética na história das relações intrapoéticas* (Bloom, 2009), elemento que teria a possibilidade de ultrapassar o âmbito da poesia escrita e situar-se dentro do conceito de *poièsis*¹⁵³, compreendendo um *saber fazer* que se organize em e para o *trabalho*, a *sociedade*, a *natureza*, a *técnica* e a *arte*. Esse conceito abriga, em sua origem, tanto o *fazer* como o *criar*, bem como o se deixar afetar pela *angústia* da obra.

Exemplos históricos e notáveis do processo da *influência como poièsis* podem ser dados em abundância. Dois relacionados com Leonardo da Vinci (1452-1519) são muito instrutivos. O primeiro está relacionado com o seu afresco não tradicional *A última ceia*. Seis anos após a pintura do afresco e de ter deixado Milão, Leonardo retorna para rapidamente visitar sua obra e verificar o seu estado. Para o espanto do pintor, encontra o refeitório tomado por artistas que se dedicam a realizarem estudos de seu trabalho. O sentido ontológico da cópia de uma obra em pintura fica mais claro: copiam-se os mestres para se compreender o espírito e técnica que utilizaram a composição, a estrutura e o que representavam na obra como dizer. É necessário que o estudioso se embrenhe no caminho do fazimento, buscando as pistas deixadas pelo Mestre – nesse ponto do caminho, temos a ação da *poièsis* como a busca de uma *saber*

¹⁵² Realizamos uma leitura pontual do problema no pensamento de Stein, consideradas a partir dos diálogos com o filósofo e, em relação aos seus Seminários dos anos 1990 (na UFRGS), dos quais participou um dos membros da equipe de pesquisa. Entretanto, o tema pode ser seguido em sua leitura atenta do problema do sentido e da verdade, nas obras publicadas (1) *Sobre a Verdade*; (2) *Diferença e Metafísica*; e (3) *Pensar e Errar*.

¹⁵³ Sobre este termo e seus sentidos, ver: <http://de.wikipedia.org/wiki/Poiesis>.

fazer junto à contemplação da obra. O segundo está relacionado com uma relação visual e um encontro silencioso. Rafael (1483-1520) ao visitar Leonardo, desejoso de conhecer a *Madona*, permanece por longo tempo a observá-la. Lágrimas lhe escorrem pela face diante da descoberta de algo maravilhoso. Olha com olhos úmidos para o Mestre e depois se despedem sem que nenhuma palavra tenha sido dita e *tudo compreendido* (Leonardo). Mais tarde, quando Rafael pinta a *Scuola di Atene* (1509-1510), pinta no rosto de Platão (348-347 a. C) a efígie de Leonardo. Ao ser interrogado pelo *Papa Júlio II* acerca da semelhança entre Platão e Leonardo fisicamente, Rafael responde: *Leonardo da Vinci é o maior filósofo de todos os tempos!* Com essas palavras, Rafael sacramenta a angústia de influência que sofre pela obra de Leonardo e que o leva benfazejamente a produzir maravilhas e ocupar, na história, o lugar de um dos três grandes nomes do Renascimento Italiano.

Como podemos intuir com alguma boa vontade e disposição para a abertura, no processo da *angústia da influência*, tal como o enfocado no presente artigo, opera de forma decisiva e delicada uma disposição para a compreensão e o entrar em consonância com a obra *naquilo que ela é e no que ela diz* para nós. Essa disposição está na base de todo e qualquer *processo genuíno de aprendizagem* e podemos encontrá-lo, não somente no horizonte de uma plástica do desenho e da pintura, da modelagem tridimensional e do design de nível, mas também nos processos do aprender o novo e o maravilhoso do qual anteriormente nos falaram Montessori (1870-1952)¹⁵⁴, Piaget (1896-1980)¹⁵⁵, Freire (1921-1197)¹⁵⁶ e Papert (1968)¹⁵⁷. Nesse sentido, é que identificamos o operador descrito como *angústia da influência* como um *operador ontológico* de base fenomenológica: o trabalho da angústia conduz o outro para a sua abertura para o reencontro com o objeto de sua angústia, agora recontextualizado em uma releitura que dialoga com aquele. Com Gadamer (1960) e Heidegger (1927), encontramos o nexos entre esse *querer fazer e inovar* que é produzido pela *angústia* com a *abertura* para o novo que é sempre mesmo em seu fundamento. Assim, a *poièsis* somente é possível a partir de uma estrutura pré-existente.

Heidegger (2010) relaciona a *poièsis* com a *iluminação* ou *desvelamento*, no qual uma flor que recebe os primeiros raios da manhã abre-se em direção à luz sorrindo, à espera das abelhas que a polinizarão. No contexto do homem, a *poièsis* comporta uma experiência que se liga com a *experiência do pensar*, a qual toma sempre a experiência do poeta e do artista como seus modelos mais acabados. É quando o processo continuado do *estar imerso* na *poièsis* resulta na sua fixação em uma obra, escrita, desenhada/pintada, modelada, programada, musicada, fabricada, é que ela encontra o seu destino e permite ao homem alçar um estágio mais profundo em relação a si e para

¹⁵⁴ Quando, por exemplo, descreve a maravilha do aprender nas crianças em obras como *Os segredos das crianças* (1936) e *Mente absorvente* (1946).

¹⁵⁵ Quando, por exemplo, escreve fundamental obra *A tomada de consciência* (1977).

¹⁵⁶ Quando propõe o método da *palavração*, uma revolução na descoberta da palavra pelos adultos, em *A pedagogia do oprimido* (1970).

¹⁵⁷ Quando, depois de ser um dos pioneiros da *inteligência artificial*, em 1968, cria a *linguagem logo*, com a finalidade de dar asas à imaginação de crianças e adultos no processo do apreender, tanto o mundo fático como o digital. Papert, Seymour. 1980. M. Logo: Computadores e Educação. São Paulo, Editora, Brasiliense, 1985 (edição original EUA 1980)

com a verdade de seu ser. Trata-se aqui, para nós, de uma posição ontológica que se coloca no âmbito do obrar digital dos *games*. Essa posição possui uma estrutura:

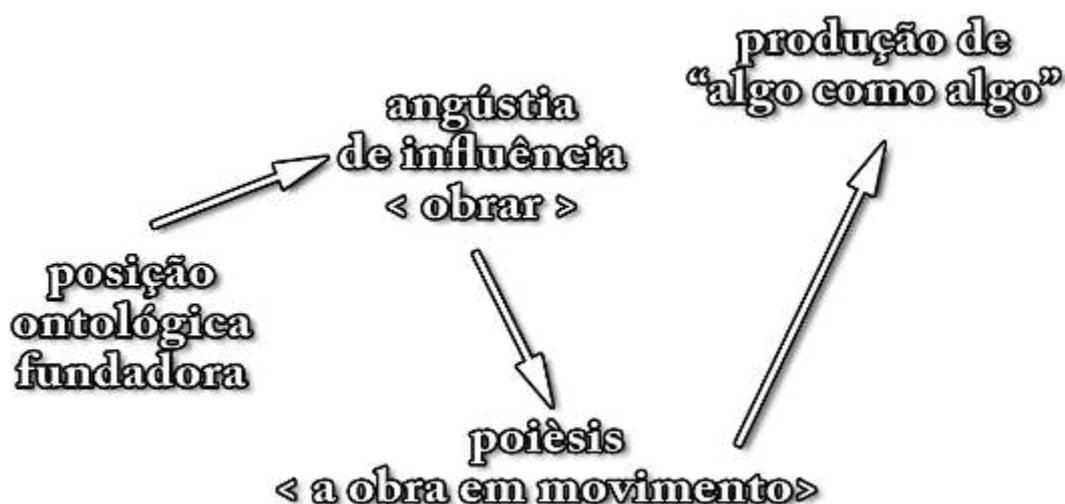


Ilustração 1: O quadro da estrutura ontológica

A partir de uma base fundadora ontológica (mesmo que inconsciente), o sujeito do obrar é tomado pela *angústia da influência* e se põe a trabalhar (colocar-se no caminho da *abertura* pela angústia). Em determinado momento, o seu obrar se consolida em uma *poiêsis*, posto que alcance uma proficiência que advém do caminho de sua formação que é, ao mesmo tempo, transformação, e tende a culminar na produção de um “*algo como algo*”¹⁵⁸, tomando uma expressão que Heidegger recupera de Aristóteles, na qual a obra obrada possui uma historicidade que lhe é própria e que a circunscreve em um horizonte de interpretação.

Conclusão

Apresentamos, no presente artigo, o que entendemos serem os momentos iniciais e estruturais do processo de pesquisa de equipe que possui como norteador a investigação da *relação de influência da pintura clássica na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*, entendidos a partir do ponto de vista de uma fundamentação fenomenológica. Marcados por esse fio condutor, apresentamos e discutimos a imagem da pintura de Böcklin, *Die Toteninsel*, deixando transparecer a sua riqueza e densidade conceitual para nossa história do

¹⁵⁸ No dizer de Heidegger (1927): "A interpretação de *algo como algo* funda-se, essencialmente, numa posição prévia; visão prévia e concepção prévia. A interpretação nunca é a apreensão de um dado preliminar isenta de pressuposições. (...) Em todo princípio de interpretação, ela se apresenta como sendo aquilo que a interpretação necessariamente já "põe", ou seja, que é preliminarmente dado na posição prévia, visão prévia e concepção prévia."

Ocidente. Situá-la, contextualizá-la e trazê-la para mais perto de nós, pareceu-nos o mais propício para atender à demanda do Seminário, posto que ela se constitui em uma imagem *Mor* da Cultura Ocidental e, pelos seus efeitos de *angústia significativa*, tende a continuar a produzir uma cultura das imagens, inclusive em nós que a tomamos como objeto e meio da produção e transmissão de conhecimento – ao mesmo tempo e em um movimento circular, *episthèmé* e *poièsis*, nas acepções de *conceito* e *prática*.

Pesquisadores que formam o Hieronymus e são autores deste artigo:

- Luís Carlos Petry, Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUCS. Professor e Pesquisador no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP. Formação em Liceu de Artes, Filosofia e em Psicanálise pelo CEF. Site de Pesquisa: <http://www.topofilosofia.net>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9933939386282163>. E-mail: petry@pucsp.br e alletsator@gmail.com;
- Pollyana Notargiacomo Mustaro: Doutora em Educação pela USP. Mestre em Educação pela USP. Bacharel em Pedagogia USP. Formada em Piano Erudito pelo Conservatório Musical Beethoven (SP). Professora e pesquisadora no Programa de Pós-graduação em Engenharia Elétrica da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5131975026612008>. E-mail: pollyana.mustaro@mackenzie.br;
- Arlete dos Santos Petry: Pós-doutoranda na Escola de Comunicações e Artes da USP. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Mestre em Educação pela UNISINOS. Bacharel em Psicologia pela UNISINOS. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7426037066308934>. E-mail: arletepetry@gmail.com;
- Daniel Couto Gatti: Doutor em Educação Matemática pela PUCSP. Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Bacharel em Ciência da Computação pela PUCSP. Professor e Pesquisador no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1054028764485947>; E-mail: daniel@pucsp.br;
- Hermes Renato Hildebrand: Doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Mestrado em Multimeios pela UNICAMP. Graduação em Matemática pela PUCSP. Professor e Pesquisador no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6263913436052996>. E-mail: hrenatoh@gmail.com;
- Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos: Doutorando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Bacharel em Ciências da Computação pelas Faculdades Integradas Instituto Paulista de Ensino e Pesquisa. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4608525364653692>. E-mail: masterrey@gmail.com;
- Eliseu de Souza Lopes Filho: Doutorando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Mestre em Comunicação e Semiótica (PUCSP). Bacharel em Cinema (FAAP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2986913790403614>. E-mail: omagnifico@uol.com.br;
- Maigon Nacib Pontuschka: Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Especialização em Análise de Sistemas (FAAP), Bacharelado em História (USP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1797903781412894>. E-mail: maigonp@gmail.com;
- Raphael Leal Mendonça: Mestre em Engenharia Elétrica pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2586580581201717>. E-mail: lealnet@gmail.com;
- Leonardo Silva: Mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Bacharel em Ciências da Computação. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9618155520050229>. E-mail: symbios@gmail.com;
- Gabriel Cavalcanti Marques: Mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Graduado em Jogos Digitais pela FMU. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2014090231138686>. E-mail: arzael_wolf@hotmail.com;
- Winna Hita Iturriaga Zansavio: Mestranda no Programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Graduada em Tecnologia em Jogos Digitais pela FMU. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6733823642666709>. E-mail: vampyr_flicka@hotmail.com;
- Marcel Casarini: Mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9335507322219326>. E-mail: marcelcasarini@gmail.com;
- Robson de Souza Resende: Mestrando em Engenharia Elétrica pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Graduado no curso de Ciência da Computação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie.

- Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4524401626429689>. E-mail: robson.souza.mg@hotmail.com;
- Eric Stefan Boury: Bacharelado em Ciência da Computação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0294892984513570>. E-mail: ericboury@gmail.com;
- Pedro Ilson Teixeira Zanardi: Graduando no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais (PUCSP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9710798541473928>. E-mail: pedroizt@hotmail.com;
- André Ribeiro Galrão: Graduando no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais (PUCSP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3572585951985598>. E-mail: andre_galrao@hotmail.com;
- Kim Abdalia Shaaban: Graduando no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da PUCSP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8885419734736199>. E-mail: shaaban205@gmail.com;
- Bruno Mello: Graduando no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais (PUCSP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3234225293775855>. E-mail: macrollat@gmail.com;
- Lucas da Silva Martins: Graduando em Ciências da Computação no Instituto Brasileiro de Tecnologia Avançada (IBTA). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4165640312344917>. E-mail: marthynnez@hotmail.com;
- Mônica Bragança Lima Alves: Graduanda em Ciência da Computação (PUCSP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6810365785895793>. E-mail: m.bragancalima@gmail.com;
- Douglas Franchin Souza: Graduando em Design Gráfico na Universidade de Mogi das Cruzes. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3111703236421460>. E-mail: douglasfranchin_02@hotmail.com;

Referências

- Aumont, J. (2005). *A imagem*. Campinas. Papirus. ISBN: 8530802349;
- Apel, K. O. (2000). *A transformação da filosofia I. Filosofia analítica, semiótica, hermenêutica*. São Paulo. Loyola. ISBN: 8515020483;
- Bairon, S. & Petry, L.C. (2000). *Hipermidia: psicanálise e história da cultura*. Caxias do Sul/São Paulo. EDUCS/Mackenzie. ISBN: 8570611404;
- Barbosa, P. (2003). *Alletsator XPTO – Kosmos 2001*. Porto. Afrontamento. ISBN: 978-972-36-0647-8;
- _____. (2013). *Ciberliteratura, inteligência computacional e teoria quântica*. Porto. Bubok Publishing S.L. ISBN: 9788468633206;
- Bloom, H. (2009). *A angústia da influência: uma teoria literária*. Rio de Janeiro. IMAGO. ISBN: 8531208017;
- Burroughs, B. (1926). The Island of the Dead by Arnold Böcklin. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, Vol. 21, No. 6 (Jun., 1926), pp. 146–148.
- Capra, F. (2012). *A alma de Leonardo. Um gênio secreto em busca do segredo da vida*. São Paulo. Cultrix. ISBN: 9788531611995;
- Costa, T. S. (2012). *O salto transmidiático dos super-heróis: HQ-Filme-Game*. São Paulo. Dissertação de Mestrado defendida no PPG Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUCSP. Orientador: Luís Carlos Petry;
- Eagen, T. (1999). *The isle of the dead*. Artigo na Web. Disponível em: <http://digilander.libero.it/initlabor/jmp-initlabor2003-presentazione/annessi-al-curriculum/boeklin/bocklin/iotd.htm>. Acesso em: 30/03/2013;
- Etienne, S. (1995). “Ver e dizer’ na tradição etnográfica: Bronislaw Malinowski e a fotografia”. *Horizontes antropológicos 2 (1)*. Porto Alegre, UFRGS.
- Fink, E. (1966). *Le jeu comme symbole du monde*. Paris. Minuit. ISBN: 2707301302;
- Gadamer, H.G. (1999). *Verdade e Método. Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 8532617875;
- _____. (2002). *Verdade e Método II. Complementos e índice*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 8532627102;
- _____. (2006). *Estética y hermenêutica*. Madrid. Tecnos. ISBN: 8430943773;
- Gibson, M. (2000). *Simbolismo*. Lisboa. Taschen. ISBN: 9783822852149;
- Gilson, E. (2010). *Introdução às artes do belo. O que é filosofar sobre a arte?* São Paulo. Érealizações. ISBN: 9788588062979;
- Gombrich, E. H. (2007). *Arte e ilusão. Um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo. Martins Fontes. ISBN: 9788560156313;
- Goodman, N. (2006). *As linguagens da arte. Uma abordagem a uma teoria dos símbolos*. Lisboa.

- Gradiva. ISBN: 9896161089;
- Granger, G. G. (1989). *Por um conhecimento filosófico*. Campinas. Papyrus Editora. ISBN: 8530800648;
- Greenberg, C. (1947). *Nation*. 1947/03/22, vol. 164. Edição 12. p340-342;
- Hansen, M. B. N. (2006). *New philosophy for new media*. Cambridge. MIT Press. ISBN: 9780262582667;
- Hart, M. (2012). [CE3] Island of the Dead. In *Forum of WoLD: Level Design*. EUA. Disponível em: <http://www.worldofleveldesign.net/forums/showthread.php?2052-CE3-Island-of-the-Dead&highlight=B%F6cklin>. Acesso em: 10/07/2013;
- Hinde, R. A. (1987). *Individuals, relationships and culture. Links between Ethology and the Social Sciences*. EUA. Cambridge University Press. ISBN: 0521343593
- Hegel, G. W. F. (2011). *Fenomenologia do espírito*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 8532627692;
- Heidegger, M. (1974). *A proveniência da arte e a determinação do pensar*. Disponível em http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm. Acesso em: 05/10/2008;
- _____. (2010). *A origem da obra de arte*. São Paulo. Edições 70. ISBN: 9788562938030;
- _____. (2012). *Ensaio e Conferências*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 9788532626387;
- _____. (2009). *Remarques sur art – sculpture – espace*. Paris. Éditions Payot & Rivages. ISBN: 9782743619114;
- Holzhey, M. (2006). *Giorgio De Chirico: o mito moderno*. Köln. Taschen. ISBN: 139783822819746;
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência*. São Paulo. Aleph. ISBN: 857657084x;
- Lacan, J. (1998). *Escritos*. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor. ISBN: 8571104433;
- _____. (2008). *O Seminário. Livro 16. De um Outro a outro*. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor. ISBN: 8537800635;
- Lasius, O. (1903). *Arnold Böcklin. Aus den Tagebüchern*. Berlin. F. Fontane & Co.
- Lévi-Strauss, C. (2008). *Oeuvres*. Paris. Gallimard. ISBN: 9782070118021;
- Ostini, F. (1923). *Arnold Böcklin*. Leipzig. Verlag Von Velbagen & Klafing. Disponível em: <http://archive.org/stream/bcklin01ostigoog#page/n7/mode/2up>. Acesso em 05/07/2013.
- Peirce, C. S. (1977). *Semiótica*, São Paulo. Perspectiva. ISBN: 8527301946;
- Petry, A. S. (2010). *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*. São Paulo. Tese de Doutorado defendida no PPG Comunicação e Semiótica – PUCSP. Orientadora: Lucia Santaella;
- _____. (2011). Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games. Bahia. Publicado nos *Proceedings of SBGames 2011*, no Track de Cultura. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf. Acesso em: 13/07/2013;
- _____. (2012). *A experiência liminar nos videojogos*. Artigo apresentado no VIII Seminário internacional Imagens da Cultura Cultura das Imagens. Porto. Delegação do Porto da Universidade Aberta.
- Petry, L. C. (2003). *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*. São Paulo. Tese de Doutorado defendida no PPG Comunicação e Semiótica – PUCSP. Orientador: Sérgio Bairon;
- _____. (2011). *A Proposição Ontológica do Game Acadêmico nos Horizontes entre Arte, Filosofia e Poesia*. Bahia. Publicado nos *Proceedings of SBGames 2011*, no Track de Cultura. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92054_1.pdf. Acessado em 13/07/2013.
- Petry, L.C. & Barbosa, P. (2009). *Ópera Quântica AlletSator 4.5*. Porto. CD-Room game-hipermídia. Encarte do número 02 da Revista Cibertextualidades. ISSN: 9789896430054;
- Ribeiro, J. S. (1997). *Colá S. Jon, Oh que Sabe!* Documentário realizado no âmbito da pesquisa para a tese de doutoramento no bairro do Alto da Cova da Moura;
- _____. (2007). Jean Rouch - Filme etnográfico e Antropologia Visual. in *Doc On-line n° 03*. Portugal. Disponível em: <http://www.doc.ubi.pt/03/doc03.pdf>. Acesso em 10/07/2013. ISSN: 1646-477X;
- Sennett, R. (2009). *O artífice*. Rio de Janeiro. Record. ISBN: 9788501083142;
- Serra, P. (1996). Peirce e o signo como abdução. Biblioteca On-line de ciência da Comunicação. Disponível em: http://www.bocc.ubi.pt/pag/jpserra_peirce.pdf. Acesso em: 13/07/2013. ISSN: 16463137.
- Schmid, H.A. (1922). *Arnold Böcklin*. Monique. F. BRUCKMANN A.-G. Edição do Projeto Gutenberg EBook #18436. Disponível em <http://www.gutenberg.org/>. Acesso em 10/07/2013;
- Stein, E. (2006). *Sobre a Verdade. Lições preliminares ao parágrafo 44 de Ser e Tempo*. Ijuí. UNIJUÍ,

- ISBN: 8574295744;
- _____. (2008). *Diferença e metafísica. Ensaio sobre a desconstrução*. Ijuí. UNIJUÍ. ISBN: 9788574296654;
- _____. (2011). *Pensar e errar, um ajuste com Heidegger*. Ijuí. UNIJUÍ. ISBN: 9788574299204;
- Turkle, S. (1984). *The second Self. Computers and the human spirits*. MIT Press. ISBN: 0262701111;
- Turner, V. (1974). *O processo ritual: estrutura e antiestrutura*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 9788532645456;
- Vinci, L. (1942). *Les carnets de Léonardo de Vinci. 2 Vols*. Paris. TEL Gallimard. ISBN: 9782070708451;
- Voegh, T. (2009). *Paintings in Narrative Motion: A comparative approach to musical and cinematic transpositions of visual art and some suggestions for cognitive narratological analysis*. A Thesis Submitted for the Degree of Master of Arts Written under the Supervision of Prof. Dr. Karl Kugle. Faculty of Arts and the Humanities University of Utrecht. Disponível em: <http://igitur-archive.library.uu.nl/student-theses/2009-1005-200223/Paintings%20in%20Narrative%20Motion%20-%20Thijs%20Vroegh%2007-10-2009.pdf>. Acesso em 10/07/2013;
- Wittgenstein, L. (2008). *Tratado Lógico-Filosófico & Investigações Filosóficas*. Lisboa. Fundação Calouste Gulbenkian. ISBN: 9789723103830;

O Potencial das Redes Sociais para Transformar o Espaço Escolar: Repercussões da Página “Diário de Classe”

Ivan Paganotti¹⁵⁹

Resumo: Se já foi superada a resistência do sistema educacional em adotar linguagens e conteúdos midiáticos, um novo desafio se impõe com a revolução tecnológica das redes sociais digitais: as disputas sobre a visibilidade do próprio espaço escolar. Essa tensão é aberta pela possibilidade de alunos, docentes e funcionários levarem atividades ou conflitos das salas de aulas para além dos muros da escola. Entretanto, essa também pode ser uma oportunidade única para a escola se reposicionar e reafirmar seu papel de reflexão a partir do debate mediado com os alunos e a preparação para adoção crítica de tecnologias que impactam a sociedade. Para avaliar esse potencial crítico, este trabalho analisa a página “Diário de Classe”, mantida na rede social Facebook pela aluna Isadora Faber, de 13 anos, que critica as condições de sua escola em Florianópolis (SC).

Palavras-chave: educação; comunicação; redes sociais; visibilidade; controle.

Introdução: torre do saber escolar sitiada pela mídia – assédio... ou apoio?

O gueto que a educação formal reservava aos meios de comunicação parece ter redefinido suas fronteiras: se antes se buscava manter as crianças o mais longe possível do contágio da mídia (particularmente, dos meios de comunicação de menor legitimidade cultural, como a televisão e, posteriormente, a internet), agora se pretende inserir a todo custo em sala de aula a linguagem e a temática dos meios de comunicação para, de um lado, formar indivíduos capazes de participar de um espaço de cidadania que passa por expressões midiáticas (Citelli, 2004, p. 241), ou, por outro, permitir a preparação de profissionais que precisam lidar com os mais recentes avanços tecnológicos (Grinspun, 2002, p. 59). Entretanto, até conseguir obter o reconhecimento do status de uma “escola paralela” (Gómez, 1997, p. 57), os meios de comunicação enfrentaram longas décadas de resistência de educadores céticos em relação ao potencial formativo desses veículos – ou temerosos, por outro lado, dos seus excessivos poderes de sugestão em públicos vulneráveis como crianças e adolescentes.

Não custa lembrar que a própria gênese dos estudos comunicativos está intrinsecamente conectada com a preocupação (de)formativa desses veículos. Citelli (2010, p. 69) recorda que o crescimento do cinema nos Estados Unidos dos anos 1930 acarretou uma grande atenção de educadores, psicólogos e dos primeiros teóricos da comunicação quanto à influência negativa que as imagens de encontros sensuais, do consumo de substâncias nocivas ou o contato com ideologias subversivas poderiam deixar nas mentes dos jovens se projetadas nas grandes telas.

“No plano interno dos Estados Unidos, tratava-se de preservar a saúde moral dos jovens,

¹⁵⁹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo (PPGCOM-USP) sob orientação da Profa. Dr^a. Mayra Rodrigues Gomes. E-mail: ipaganotti@usp.br

supostamente incapazes de separar o joio do trigo, impotentes para discriminar o certo e o errado, frágeis em seu aparelho perceptual, sugestionáveis e prontos para cometer os possíveis desatinos e transgressões eventualmente expostos pela ficção televisiva, noticiários e programas de humor” (Citelli, 2010, p. 71).

Essa primeira abordagem funcionalista via a fragilidade da formação de crianças e adolescentes como um fator de preocupação e um motivo para mobilizar um aparato de controle sobre os conteúdos que poderiam ameaçar o desenvolvimento saudável e produtivo dos futuros cidadãos, trabalhadores e pais de família. Ironicamente, essa mesma lógica que prescreve a intervenção pedagógica como resposta ao diagnóstico da fraqueza do receptor ante os conteúdos disseminados pela mídia também é partilhada por outra vertente diametralmente oposta: a proposta de utilização de meios de comunicação como o rádio na educação massiva em situações de escassez de estrutura educativa formal. No Brasil semianalfabeto dos anos 1950, educadores como Roquette-Pinto e Anísio Teixeira viam no potencial educativo do rádio uma forma de atingir indivíduos distantes – geograficamente, culturalmente ou economicamente – das salas de aula (Citelli, 2010, p. 73). Para além das divergências propositivas, o que une essas duas abordagens – e também o arcabouço conceitual levantado por este artigo – é a defesa da necessidade da intervenção educacional no desenvolvimento adequado de processos comunicativos. Entretanto, outro fator que une essas duas abordagens não pode mais ser tomado como ponto pacífico: a centralidade do modelo unilateral dos grandes meios emissores e dos públicos pulverizados que respondem aos estímulos midiáticos precisa ser revisitada.

Não deixa de ser irônico o fato de que outra centralidade, dessa vez, a da própria escola, também foi colocada em xeque pela mídia. “Os meios não só descentram as formas de transmissão e circulação do saber, mas também constituem um decisivo âmbito de socialização, de dispositivos de identificação”, aponta Barbero (1996, p. 19). Assim, Gómez (2011) propõe um reposicionamento da escola para evitar que ela mesma seja colocada na berlinda pelo fascínio midiático: ao invés de a torre de marfim do saber ter sido sitiada pela mídia e tomada da escola, seria possível a convivência, com benefícios mútuos, entre essas duas instâncias.

“A escola, em nova perspectiva, já não seria o centro do depositário do conhecimento e do saber, mas teria que se transformar em centro de reconhecimento e articulação de múltiplos conhecimentos e informações que circulam usualmente, para orientar os educandos sobre como associá-los para seus fins de aprendizado” (Gómez, 2011, p. 171).

Como sugerido anteriormente, aparentemente a escola acatou as novas regras do jogo e já busca acolher dentro de seu programa oficial a discussão e a produção de filmes, propagandas, notícias, músicas e sites na internet. Pesquisas empíricas como a apresentada por Citelli (2004, p. 204) mostram que os professores já reconhecem a necessidade de integrar e interagir com linguagens comunicativas na escola. Entretanto, o próprio autor destaca que ainda há uma “distorção” entre o discurso que identifica a vontade de aproximar a escola dos meios de comunicação e a dificuldade em precisar os caminhos nesse sentido (Idem, *ibidem*, p. 207). Talvez a falta de preparo em lidar com novas formas de acesso ao saber que atropelam o contato controlado pela fala dos professores e sustentado nas páginas dos livros (Id., *ibid.*, p. 238) ajude a esclarecer, inclusive, porque houve tanta resistência por parte de educadores em lidar com meios de

comunicação, como já sinalizado por Gómez ao avaliar a necessidade de superar o papel “repressor” dos docentes para uma função mais “mediadora”.

“Pode-se seguir tratando de desacreditar as aprendizagens realizadas fora da escola; pode-se deslegitimar os meios de comunicação como fontes reais de aprendizagem dos alunos; pode-se negar ou relativizar a influência deles, minimizá-la na fantasia e no discurso, e pode-se pretender ser mais “poderoso” que eles; pode-se, enfim, repreender os alunos e seus pais por serem telespectadores tão adeptos e satanizar a TV, mas cabe perguntar-se se esta é a estratégia adequada para recuperar o lugar privilegiado (perdido?) na educação das crianças e jovens” (Gómez, 1997, p.63).

Se hoje a TV já pode passar de inimiga à aliada dos professores, vale a pena questionar se outros meios de comunicação mais recentes não teriam ocupado o novo papel vilanizado no front escolar. As redes sociais e a tecnologia celular talvez sejam os novos desafios dos docentes, e apresentam uma ameaça ainda mais evidente não só por disputar a atenção durante aulas, mas também por possibilitar que alunos divulguem imagens – a partir de suas perspectivas – sobre o que vai mal na escola. Em uma prova perversa sem sigilo nem aviso, de forma constante e com finalidade pedagógica duvidosa, docentes acabam expostos por meio de vídeos, fotos e gravações de áudio de classes, disponibilizados por alunos insatisfeitos. Com o incentivo escolar para que alunos tenham sua voz ouvida e saibam apropriar-se das ferramentas que possibilitem a transformação social por meio da expressão de suas demandas, aliada à penetração de aparelhos midiáticos como câmeras gravadoras, disponibilizadas nos celulares onipresentes, os pilares que fundamentam a escola como espaço de construção do saber são novamente ameaçados. A resposta de muitos professores, nesse sentido, retoma as duas vertentes das preocupações formativas da mídia mencionadas anteriormente: alguns docentes banem celulares e redes sociais entre seus alunos, mesmo que já tratem de outros dispositivos midiáticos com reconhecimento social mais consolidado, como o cinema, a publicidade, a música e o jornalismo; outros abraçam essas tecnologias e inclusive incentivam a hipervisibilidade de suas aulas por meio do acompanhamento ou registro, por parte de alunos e docentes, do que for debatido em classe.

Entretanto, é necessário refletir sobre as duas abordagens. Tanto o receio restritivo quanto a hiperadesão acrítica não são estratégias válidas por abdicarem justamente do papel que ainda é central na educação: a reflexão. Relembrando os tempos da proibição como resposta automática à preocupação quanto aos efeitos indesejados da mídia, Costa sustenta uma distinção que supera a simples nomenclatura descritiva e tange a ação política do cientista social no próprio título de seu artigo “Censura não é educação” (Costa, 2008, p. 45). A autora coloca em evidência a necessidade de diferenciar a violência e o prejuízo cultural provindo da proibição de textos do suposto benefício educativo que possa vir da supressão de conflitos sociais expressos comunicativamente. Costa destaca também que, muitas vezes, a pretensa proteção de públicos desprotegidos mascara o interesse de manutenção da ordem vigente: “a censura protege, na verdade, o poder instituído, político, religioso ou econômico, que percebe em qualquer atitude crítica ou contestadora uma ameaça” (Costa, 2008, p. 51). Além disso, ao alijar o público da própria tomada de decisão sobre o que merece ser comunicado e o que pode ser considerado como inadequado, constrói-se uma situação de dependência, passividade e intolerância – atitudes diametralmente opostas às necessárias à

manifestação da cidadania:

“A dificuldade em lidar com a diferença, com o conflito, com o questionamento e com a crítica, ainda leva o público em geral a desejar que o Estado interfira, evitando a oposição, o confronto e o saudável exercício de avaliar e julgar por si mesmo. [...] O que defendemos, a partir dos arbítrios que detectamos nos atos dos órgãos de censura, é que a única medida realmente eficaz para combater abusos é a educação do público, o julgamento e o exercício da cidadania para rejeitar e recusar aquilo que se considera pernicioso ou abusivo” (Costa, 2008, p. 53).

Entretanto, como abrir espaço para o contato com o que parece ameaçador, mesmo no espaço protegido (ou frágil) da escola? Essa questão deve ser trazida à tona justamente quando a contestação dos jovens alunos sobre as dinâmicas escolares extravasam os limites escolares e podem atingir públicos para além do espaço da sala de aula. A crítica de alunos sobre a didática de seus docentes e as pretensões de legitimidade da escola como espaço de construção do saber não minaria o funcionamento de todo o sistema educativo e deveria, portanto, ser calada? Ou pode ser reinserida como prática apropriada para o paradigma escolar, encaixando-se de forma mais ou menos harmônica no incentivo fundamental para a manifestação da cidadania e a expressão criativa e crítica? Seria mais vantajoso incentivar a expressão das tensões de forma consciente e crítica – ou calar os incômodos conflitos que buscam romper a barreira do silêncio para ser foco da atenção no palco das tomadas de decisão?

Para analisar essas alternativas, este trabalho propõe uma avaliação do caso “Diário de Classe”¹⁶⁰, página da rede social Facebook criada pela estudante catarinense Isadora Faber, de 13 anos, para criticar a rotina da Escola Básica Maria Tomázia Coelho. Após algumas reclamações sobre a estrutura da sua escola e da dinâmica prejudicial das aulas, decorrente do despreparo dos professores, a aluna e seus responsáveis atraíram a atenção midiática, projetando-se como personalidades nacionais, mas também apontaram sofrer represálias da escola e de colegas, que solicitaram que a página fosse tirada do ar¹⁶¹. Esse é um caso bastante revelador para refletir sobre as tensões sociais que se expressam nas manifestações midiáticas, e como esses pontos de conflito acabam por ativar o desejo para calar as expressões sintomáticas dos problemas, ao invés de avaliar e possivelmente sanar as suas causas. O desenrolar desse caso especificamente também é paradigmático, pois a escola posteriormente não só refutou as acusações de ter pedido a retirada da página do ar, para evitar a pecha censória, mas também muitas das reclamações da aluna foram acatadas e trouxeram melhorias para a escola, mesmo que atraindo algumas críticas pela forma como docentes foram retratados negativamente em seus textos – um deles acabou sendo afastado da escola. Com a análise a seguir, esta pesquisa trata do posicionamento da escola na tênue linha entre o cuidado com formação educativa e o incentivo da – e abertura para – a expressão de seus alunos.

¹⁶⁰ <http://www.facebook.com/DiariodeClasseSC>

¹⁶¹ A própria aluna deu também visibilidade a esses ataques em sua página, como será discutido a seguir (TARGINO; SMOSINSKI, 2012).

Tensão e Atenção: entre os muros da escola e as ondas da mídia

Como apontado anteriormente, as revoluções tecnológicas e comunicativas do último século deslocaram o papel centralizador do docente, que não mais funciona como portal único ou nem mesmo privilegiado no acesso à informação. Assim, alunos podem checar as informações diretamente nas fontes, sugerir outros temas relacionados à área de saber docente com os quais tiveram contato por meios de comunicação, ou expressar publicamente seu descontentamento com as aulas, registrando o que consideram como equívocos no domínio conceitual ou didático. Entretanto, novas iniciativas são adotadas para reconsolidar o papel primordial ou central do docente, de forma a reconhecer a possibilidade das mídias serem utilizadas como complemento às atividades por ele formuladas, criticadas em debates mediados pelos professores junto aos alunos, ou até mesmo demonizadas ou banidas.

Para lidar com um problema como esse, é válido recorrer à trilha apresentada por Citelli (2006, p.170) a partir do pensamento de Boaventura de Sousa Santos, que destaca a constante tensão entre o “conhecimento regulador” – que reafirma conceitos dominantes – e o “conhecimento emancipador” – que procura criar brechas para reorientar novos pontos de vista, questionando e criticando o senso comum. Citelli aponta que a escola pode ser vista como regulação, pois tende a “a reatualizar o dado, a ajustar demandas pragmáticas impostas pela racionalidade de domínio”, mas também pode emancipar pela “abertura e o estímulo à indagação, à pergunta sobre o sentido das ações humanas, à perspectiva de gerar o saber inovador” – destacando que “parte da construção de conhecimento emancipador está na dependência da quebra do monopólio interpretativo” (Citelli, 2006, p.170), ou seja, a tendência a acolher acriticamente concepções hegemônicas. Entre as formas de disseminação dessas ideias dominantes – e, portanto, instrumentos desse “monopólio interpretativo” – destacam-se justamente os meios de comunicação de massa:

“O fato de os veículos de comunicação pretenderem o domínio da informação não impede que deixem os rastros de contradições insolúveis [...], ao lado do embate proporcionado por outras vozes mediáticas, vindas de lugares distintos, em que se incluem desde as publicações feitas na contracorrente dos grandes veículos até as formas alternativas de comunicação ancoradas nos sistemas digitais, alguns dos escapes capazes de provocar fraturas no monopólio interpretativo” (Citelli, 2006, p.174).

É revelador o quanto esse alerta sobre a possibilidade de “provocar fraturas no monopólio interpretativo” cabe apropriadamente à mídia – mas pode valer igualmente para a escola. Se existem brechas que apresentem outras informações ou opiniões que não encontrem lugar na mídia dominante, questionando seus pressupostos, também a escola pode ver seu papel de detentora primordial da construção do saber ameaçado pelas mesmas brechas fornecidas por formas alternativas de comunicação, como as redes digitais de compartilhamento e socialização. Como Barbero (1996, p. 12) sustenta, a “sociedade conta hoje com dispositivos de armazenamento, classificação, difusão e circulação muito mais versáteis, disponíveis e individualizados do que a escola”.

Ainda assim, não se pode imaginar ingenuamente que instituições tão sólidas quanto a escola – e até mesmo a mídia – estejam indefesas ante a crítica que parte de pontos de

vista alternativos. Entre os mecanismos mais evidentes de contenção dessa contestação, Foucault (2002, p. 9) traz à tona “procedimentos de exclusão” como a interdição, que restringe a expressão a certos temas adequados (excluindo o que for objeto de “tabu”) em determinadas ocasiões (“ritual da circunstância”) por indivíduos que tenham a legitimidade para se expressar (“direito privilegiado ou exclusivo do sujeito que fala”). No ambiente escolar, a fala ainda passa pelo crivo ou autorização – quando não o completo monopólio – do professor, que pode expor as falhas do aluno para seu aprimoramento, mas dificilmente aceita a reversão desses papéis. Assim, o aluno avaliado não pode tomar publicamente como objeto de sua crítica o docente ou a dinâmica escolar, que só encontra espaço de escoamento nos comentários maldosos entre os próprios colegas de classe ou, eventualmente, em reclamações mediadas por pais e/ou diretores e coordenadores. Assim, a escola como local de emancipação precisa conviver com práticas de submissão em uma contradição reveladora. Essa tensão acaba por eclodir quando o papel de avaliador e avaliado são invertidos em novos espaços midiáticos: alunos e professores podem compartilhar uma mesma instância midiática – neste caso, as redes sociais – em cujo uso os alunos superam os docentes em experiência e inovação. Assim, os jovens imaginam poder tomar o “direito privilegiado ou exclusivo do sujeito que fala” e colocar em cena, na “circunstância” do espaço selvagem e indomado das redes sociais, o “tabu” da crítica pública da dinâmica escolar (Foucault, 2002, p. 9).

Entretanto, novos espaços criam novas regras – ou passam a impressão da ausência ou suspensão delas. Com a emergência de novas tecnologias para registro e disseminação de conteúdos que não exigem grandes investimentos em capital e tempo nem o domínio de formação técnica específica ou licença, os jovens curiosos encontram lugar para expressar suas angústias, fantasias e críticas que se voltam, naturalmente, às instâncias que tendem a limitar sua atuação, como a família e a escola. Assim, aprofunda-se o mecanismo midiático que já havia, com a televisão, derrubado muitas das barreiras que mantinham a infância como “um mundo a parte”, nas palavras de Barbero (1996, p. 14): a TV apresenta aos olhos infantis práticas próprias do mundo adulto (como a sensualidade, o consumo de substâncias nocivas, a violência e outras temáticas constrangedoras) que se pretendiam manter inacessíveis para os mais jovens. Além disso, não só a visibilidade do mundo adulto antes oculto se tornou acessível; agora, também o universo do jovem é por ele escancarado perante pais, professores e qualquer um que se interesse por seu blog, por seus vídeos no YouTube, suas fotos no Flickr, seus comentários no Twitter ou suas atualizações no Facebook. Assim, nos distanciamos cada vez mais do sentido original do termo “infante” – cuja raiz, “infans”, remete ao que “não fala”, como lembra Barbero (1996, p. 15).

Dessa forma, os jovens encontram no ciberespaço um lugar onde sua voz pode ser ouvida para além dos controles disciplinares mais rígidos em esferas já dominadas por adultos – como a própria escola. Citelli (2004, p. 69) lembra que “a internet surge como um caso dos mais evidentes de fratura na racionalidade de domínio”. Antes mesmo da disseminação da internet e das redes sociais digitais, Barbero (1996, p. 20) já apontava que meios de comunicação de massa mobilizam novas formas de atuação cidadã baseadas localmente por meio da interação – como o caso que será analisado a seguir. Entretanto, essa ocupação virtual não é feita sem resistência: a rede já sofre com

“tentativas institucionais de controlar essa ‘rebelião alternativa’” (Citelli, 2004, p. 69). Para além dos casos de censura e controle mais tradicionais, cabe destacar também a pressão informal e direta para suprimir determinados conteúdos considerados como inadequados.

O caso específico que será avaliado a seguir enquadra-se justamente neste cenário: como mencionado na introdução deste estudo, em resposta às críticas publicadas por uma jovem aluna do Ensino Fundamental, membros da sua comunidade escolar procuraram impedir a continuidade de suas publicações na rede social ao mesmo tempo em que sua iniciativa inovadora atraiu atenção nacional e obteve muitas de suas demandas atendidas. Aparentemente, as redes sociais se mostram como um novo veículo comunicativo que continua a ecoar as reações antigas contra mídias agora consolidadas, como o rádio, o cinema, e a televisão, mas com alguns complicadores:

“[...] no centro da recusa do diálogo mais intenso da escola com os meios e com as novas tecnologias está um problema de concorrência discursiva. A saber, o discurso pedagógico, temendo trazer para o seu corpo as formas institucionalmente não-escolares, as recusa. Trata-as como adversárias por temê-las; o que move a negativa é a autodefesa e a preocupação com a concorrência discursiva que recende a deslealdade” (Citelli, 2004, p.212).

Agora, “alunos e professores passaram a conviver em *campos referenciais comuns*, espaços nos quais os limites dos segredos possuem a consistência de uma folha de papel” (Citelli, 2004, p.238) – ou a tangibilidade de um byte. O caso das redes sociais digitais é ainda mais gritante do que as tecnologias midiáticas de meados dos anos 1990 avaliadas por Citelli, visto que colocam em evidência – e, por vezes, em rota de colisão – os “campos referenciais comuns” compartilhados entre alunos, docentes, funcionários, pais e colegas. Da mesma forma, a rivalidade na disputa sobre quem pode publicar quais informações sobre o espaço frágil da sala de aula amplia a “concorrência discursiva” para além da proposição temática, incluindo também uma disputa sobre o papel de avaliador crítico do processo de aprendizagem. Ante a “perplexidade” temerosa dos adultos que não sabem como lidar com práticas ainda em formação – como a ética em redes sociais digitais – retorna a tentação temerosa que apela às antigas práticas de proibição, controle e ameaça: uma censura que não educa e cala os conflitos que deveriam ser justamente o foco da avaliação crítica escolar.

Análise do “Diário de Classe”: conflito por visibilidade e legitimidade

A iniciativa da jovem estudante catarinense Isadora Faber reflete essa disputa pelo poder de crítica na tênue linha que separa e une o espaço escolar e o midiático. A atenção nacional foi rapidamente atraída pelos posts simples dessa estudante que pretendia criticar, por meio da página “Diário de Classe” na rede social digital Facebook (Figura 1), problemas de infraestrutura – com fotos de fiação exposta, falta de pintura na quadra esportiva e vandalismo no banheiro (Figura 2) – e da prática docente – com vídeo de uma aula de matemática em que o professor não consegue conter a disciplina da turma.



Figura 11: Página do “Diário de Classe” no Facebook. Fonte: <http://www.facebook.com/DiariodeClasseSC>



Figura 2: Foto publicada em 11/07/2012. Fonte: <http://on.fb.me/Ua7mMs>

A página foi inspirada na iniciativa de uma aluna inglesa que registrava a merenda escolar para expor a insuficiente quantidade e qualidade dos alimentos (Targino;

Smosinski, 2012). A crítica do cardápio escolar inglês e catarinense subverte uma prática frequente entre jovens que fotografam com seus celulares e compartilham nas redes sociais pratos elaborados em restaurantes sofisticados ou em suas próprias casas (Figura 3).

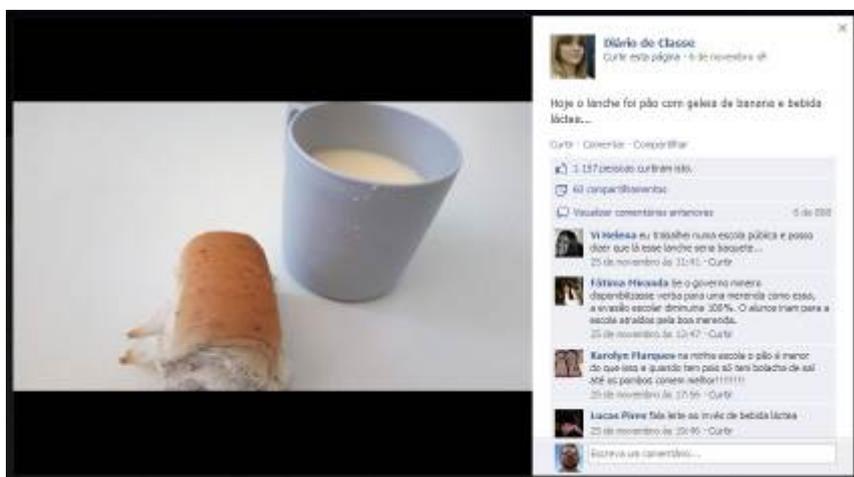


Figura 3: Foto publicada em 06/11/2012. Fonte: <http://on.fb.me/Tb4v6T>



Figura 4: Imagem publicada em 26/11/2012. Fonte: <http://on.fb.me/TW4yFU>

Após receber grande cobertura da mídia nacional, as críticas da aluna trouxeram melhorias à sua escola, como o concerto (O ESTADO DE S.PAULO, 2012) de portas e de equipamentos elétricos (Figura 4).

Em um segundo momento, entretanto, a aluna e seus responsáveis apontaram sofrer críticas da direção da escola, que teria solicitado a retirada da página do ar (Targino; Smosinski, 2012), além de hostilidade do corpo docente, ameaças de colegas e ataques físicos (G1, 2012). A direção da instituição negou pressionar a aluna pelo fim das críticas (Cancian, 2012a), mas boletins de ocorrência chegaram a ser formalizados contra Isadora por parte de prestadores de serviço e professores que se sentiram ofendidos pelas críticas na rede social¹⁶² (Carvalho, 2012). A disputa escalou quando Isadora, seus pais e colegas recorreram também às delegacias para registrar as ameaças que sofriam (Figura 5).

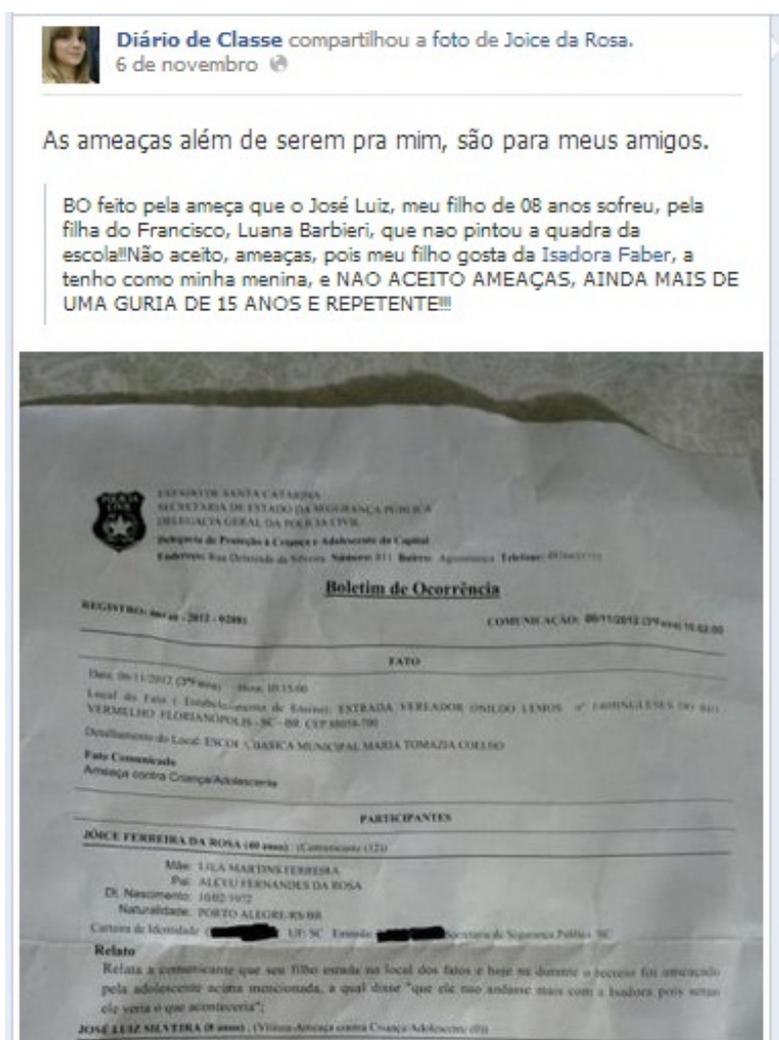


Figura 5: Imagem publicada em 06/11/2012. Fonte: <http://on.fb.me/UCTf2N>

¹⁶² Posteriormente, a denúncia foi retirada pela docente que a acusara (Cancian, 2012b).

Essa descrição do episódio, ainda que bastante sumária para o espaço disponível no presente estudo, permite apontar algumas hipóteses. Em primeiro lugar, é revelador o fato de que a escola tenha, nas palavras dos responsáveis pela aluna, recomendado a retirada do ar das críticas e, posteriormente, sua diretora tenha negado essa sugestiva censura. Fiando-nos exclusivamente nas palavras dos envolvidos, podemos compreender o desejo da direção da escola em preservar a imagem da instituição mesmo perante críticas pertinentes e que poderiam – como o fizeram – levar a melhorias dessa própria instituição. O fato de essas críticas terem sido realizadas em um meio ainda desconhecido pelos envolvidos, e o contexto de inferioridade da formuladora das denúncias – uma aluna/criança em relação a funcionários/adultos – também contribui para que essa fala tivesse sua legitimidade contestada no âmbito escolar. Entretanto, exatamente por envolver um modelo arquetípico de Davi contra Golias, a história de uma menina inocente que critica a escola encaixa-se em diversos estereótipos recorrentes na mídia que ajudaram a atrair a atenção para a história, como o “empoderamento” dos jovens propiciado pelas novas tecnologias (particularmente após os eventos da Primavera Árabe e dos movimentos Occupy) e a crítica à estrutura escolar e à imagem dos professores como “despreparados”, “obsoletos” ou sem “respeito” (Falcão, 2012, p.144). Também é revelador o fato de a escola, posteriormente, ter evitado a pecha de censora, negando que tenha feito pressão pela retirada das críticas do ar: para além da discussão se essa censura camuflada tenha ou não acontecido, fica bastante claro que a escola não pode assumir publicamente a imagem de repressora da expressão dos estudantes, mesmo quando essas críticas forem prejudiciais à imagem de sua equipe.

Aqui seria válido retomar a reflexão de Buckingham (2012b, p. 52) sobre o próprio sentido da “crítica”. Essa expressão normalmente distinguiria, nas palavras do autor, “entre ‘nós e eles’ – ou seja, as pessoas qualificadas como críticas são muitas vezes, simplesmente, aquelas que concordam conosco, ao passo que as que discordam de nós são tidas como aquelas que não sabem criticar” (Id., *ibid.*). Nesse sentido, a crítica impertinente deve ser calada para favorecer outra forma de crítica “adequada” – talvez mais domesticada, mais controlada e dócil. O autor também destaca, dentro do gênero particular da “crítica” da mídia, os pressupostos de que o público não saberia lidar com os meios de comunicação e precisariam de “crítica como mera forma de defesa ou inoculação contra influências” (Id., *ibid.*) – ou seja, a proteção contra os efeitos sempre negativos que uma autoridade tomada como legítima precisaria oferecer para garantir a proteção. Como o próprio autor destaca, trata-se de uma visão reducionista e paternalista dessa própria crítica, com pouco espaço para manifestações autônomas ou que partam das experiências expressivas do repertório prévio dos que deveriam aprender a criticar corretamente.

Os comentários da estudante evidenciam a dificuldade em lidar com a irrupção de expressões inesperadas e com linguagens e práticas próprias de novas mídias, nas quais os docentes se encontrariam em desvantagem em relação à experiência de uso dos jovens:

Diário de Classe – 5 de novembro: Eu e a professora de português temos nossas diferenças é claro, inclusive ela fez BO contra mim tempo atrás. Nunca questioneei a qualidade das

aulas dela e sim uma atitude, mas eu gosto das suas aulas, aprendemos e entendemos bem a matéria, prefiro mil vezes a aula dela do que de muitos professores que tem por ai, ela é rígida e isso faz com todos tenham respeito a ela. Isso demonstra que tem professores e professores, pois os alunos são os mesmos e alguns professores não conseguem se impor, se dar ao respeito. Agora nos temos um projeto de português uma semana sim e outra não, na segunda nós vamos até a biblioteca e a professora lê um conto, depois pegamos livros e levamos pra casa, no final do semestre nós faremos um resumo de um dos livros que lemos e entregaremos (vale nota). Eu gostei, adoro ler!¹⁶³

Percebe-se, no trecho, a menção aos conflitos com docentes que inclusive acarretaram em processos policiais contra a jovem autora por calúnia e difamação contra os docentes. Esses conflitos se encaixam dentro da “concorrência discursiva” de que trata Citelli (2004, p.212), visto que o docente encontra-se acuado ante as críticas, hostilizado por ser acusado de incorrer em práticas consideradas como incorretas. Mas, mais do que isso, revela-se a “perplexidade” (Id., ibid.) que não só os docentes enfrentam ao lidar com críticas em uma mídia que não dominam, cuja resposta baseia-se em práticas mais tradicionais, como as ofensas, ameaças ou até mesmo os processos policiais. Não se pretende aqui, de forma alguma, retirar a legitimidade dos que se sentem ofendidos e buscam a reparação na justiça para cessar o prejuízo que sentem sofrer. Entretanto, é necessário questionar se essa deve ser uma prática considerada como adequada ao ambiente escolar e na relação entre alunos e seus professores. Nesse caso em particular, compreende-se a frustração dos docentes que precisam lidar com a mesma falta de estrutura e, possivelmente, o despreparo em resolver administrativamente ou didaticamente essas questões dentro do próprio espaço escolar.

Ainda assim, o desafio das críticas formuladas pela jovem aluna poderia ter sido uma grande oportunidade para discutir os efeitos da mídia, a incorporação das linguagens das redes sociais, o potencial crítico propiciado pelas denúncias e demandas de cidadãos comuns por esses novos meios. Ao abandonar a esfera do discurso educacional que deveria dominar, a escola e sua comunidade (não só os docentes e funcionários, visto que outros pais e a própria aluna também acabaram por se refugiar nos Boletins de Ocorrência) preferem escorar-se no discurso jurídico para se proteger contra práticas que muitos envolvidos ainda não se consideram aptos a responder pelo diálogo. Assim, a crítica tomada ou formulada como ofensa retira os participantes da esfera didática e protegida do debate escolar, levando aos ataques sem limites na mídia e à batida em retirada à retaguarda jurídica que se traduz em múltiplas acusações de ofensas.

É importante lembrar que a escola partilha, a partir da análise de Foucault (1987), de raízes históricas comuns com a prisão, assim como o hospital e o exército. Todas essas instituições, formalizadas na aurora do estado moderno, adotam a visibilidade e a disciplina dos corpos, que precisam se adequar ao controle dos comportamentos para corrigir os desvios de conduta e (re)integrar-se harmoniosamente na coletividade. Não surpreende a aproximação atual entre as instâncias análogas da escola e do cárcere (Sibila, 2012, p. 208). A aluna Isadora Faber publicava seus boletins escolares (Imagem 6) na mesma página em que divulga boletins de ocorrência em que aparece ora como vítima e ora como acusada (Figura 5) com o mesmo intuito: escorar a adequação de suas

¹⁶³ A grafia não foi alterada. Disponível em: <http://www.facebook.com/DiariodeClasseSC>

práticas no poder vigilante, sistematizador e avaliador que atesta a correção das condutas, sejam elas escolares ou judiciais.

Fotos de Diário de Classe

Retornar ao Álbum Anterior Próximo

BOLETIM ESCOLAR 2012

PREFEITURA MUNICIPAL DE FLORIANÓPOLIS
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ESCOLA BÁSICA MUNICIPAL MARIA TOMAZIA COELHO

Nome: ISADORA MARIA TOMAZIA COELHO
Município: FLORIANÓPOLIS

Idade: 09 ANOS
Turma: 1. MATUTINA
Série: 1.ª ANO

Disciplina	Português		Matemática		Geografia		História		Média Final	Faltas
	Nota	Faltas	Nota	Faltas	Nota	Faltas	Nota	Faltas		
PORTUGUÊS	8,0	2	8,0	0						
MATEMÁTICA	8,5	0	10,0	0						
GEOGRAFIA	8,0	1	9,0	0						
HISTÓRIA	8,0	0	8,5	1						
INGLÊS	8,0	2	8,0	0						
ARTES	8,0	0	8,2	0						
EDUCAÇÃO FÍSICA	7,0	0	7,0	0						

Diário de Classe

Meu boletim só está em inglês, por que no início do ano, o professor colocou, e não traduziu para nós.

306 curtidas

Comentários

Visualizar comentários anteriores

Álbum: Fotos de Diário de Classe no álbum Fotos de Uma do tempo

Construído com: Público

Abri Visualizador de Fotos

Fez comentários

Figura 6: Foto publicada em 02/09/2012. Fonte: <http://on.fb.me/UbsBNU>

Essa vigilância do visível e a necessidade de reconhecer os comportamentos adequados são particularmente evidentes em um comentário da aluna Isadora a uma fotografia tirada por ela de um cartaz colocado na secretaria de sua escola (Figura 7) após seu caso atrair a mídia:

Diário de Classe

27 de setembro

Reclaman que a imprensa esteja atrapalhando a escola por minha causa. Realmente agitou a escola mas eles só querem ouvir o que os professores e direção tinham a dizer. Frieram muitas vezes não falar nada e depois rodaram que eles não escutam os dois lados, não é verdade, sempre que vem um repórter aqui em casa, eles saem daqui e vão direto na escola tentar escutar eles. Falem que só devem explicações para os alunos e os pais e mais ninguém. Sei de professores e funcionários que não querem câmeras internas por que a escola vai virar BBB. Na escola (particular) de minha irmã tem câmeras até dentro das salas e não tem problema algum. Qual problema de câmeras em escola pública? Quem não faz nada errado não tem do que ter medo. Em outros tempos podia ser assim mas hoje em dia tem que ter transparência. Como todo mundo sabe, quem se sente culpado e acha esse cartaz na secretaria da escola no mínimo duvidoso.

Figura 7: Foto publicada em 27/09/2012. Fonte: <http://on.fb.me/UVww41>

Considerações finais: além do muro escolar, aquém do auto policial

É revelador, na imagem anterior, que a aluna Isadora Faber encontre dificuldade em enfrentar a crítica da escola às suas denúncias e ao interesse da mídia em seus textos e nas práticas dessa escola. Não são somente os docentes que enfrentam a “perplexidade” (Citelli, 2004, p.212) com o advento de novos regimes de visibilidade midiática como o propiciado pelas redes sociais digitais: também os produtores midiáticos – jornalistas da grande mídia ou pequenos produtores informais de conteúdo em blogs e redes sociais, como a própria Isadora – ainda tateiam nesse novo território, tão fértil de oportunidades de experimentação e inovação quanto repleto de armadilhas e pontos de eclosão de tensão.

Ainda assim, é compreensivo que uma jovem criança de 13 anos enfrente tanta dificuldade em lidar com essa “crítica” (Buckingham, 2012b, p.52) quanto seu aparato escolar. A primeira conclusão que é possível apontar, portanto, envolve a obrigação da escola (principalmente a pública) de acolher e incentivar a participação cidadã de alunos, pais e da sociedade a que serve, construindo maior transparência para seus próprios processos e maior tolerância para críticas contra sua estrutura – mas também apresentando um ambiente em que sua comunidade possa tolerar críticas contra seus próprios membros.

No caso analisado, a escola encontrou uma grande oportunidade para discutir os impactos da mídia e os potenciais de sua apropriação pelos jovens estudantes. Ainda assim, os mecanismos pedagógicos adotados não foram eficientes e acirraram as disputas, ao invés de construir um espaço de debate. Logicamente, não é possível esperar que todos estejam de acordo sobre todas as críticas, mas a escola deve ser um espaço apropriado para debater ideias sem recorrer às ameaças, à violência e à instância jurídica.

A segunda conclusão (também uma proposta) que é possível esboçar desse caso parte da percepção de que faltam – não só nessa escola, mas no aparato escolar de modo geral – meios para canalizar as críticas e sugestões dos alunos. Esses canais alternativos ou complementares não só abrem espaço para demandas de visibilidade dos problemas apontados: poderiam também fortalecer o papel da escola como lugar próprio para a reflexão, a atuação equilibrada e a expressão criativa. O recurso jurídico é sempre uma possibilidade, mas não deve ser a primeira até por não ser a mais adequada para resolver essa situação. Como a oportunidade de criticar os sentidos, impactos e potenciais da apropriação midiática pelos jovens foi desperdiçada, a discussão política sobre a crítica cidadã deixou o debate educativo da pedagogia para adentrar a disputa jurídica e até mesmo a violência.

Como visto na abertura desse trabalho, Citelli (2004, p.241) defende que é necessário incorporar linguagens e temáticas midiáticas em sala de aula para permitir a formação de futuros cidadãos em um mundo em que a democracia exige a circulação de temas de interesse coletivo por meios de comunicação. O autor também aponta que a escola tem como função elaborar o conhecimento a partir do lugar-comum, ensinando “o sujeito a reconhecer-se no processo de transformação, transformando-se” (Id., *ibid.*, p.111). Da

mesma forma, Barbero (1996, p.13) pontua a necessidade de aproximar a cultura dos jovens da de seus docentes por meio da mídia, propiciando a “apropriação” crítica e criativa da mídia pelos jovens no espaço escolar. Essa apropriação, obviamente, difere do “programa apropriado para” as crianças (Buckingham, 2012a, p.112) – ou seja, sem exploração da sensualidade, consumo, violência e linguagem inadequada. Muito mais do que isso, sugere-se aqui uma mídia “apropriada” pelos estudantes, e não só para eles. Nesse sentido, não se deve calar críticas consideradas como inapropriadas: como Costa (2008, p.54) bem lembra, a educação pode contribuir com a preservação do acesso do público aos canais de informação e expressão, escolhendo eticamente – e não por imposições externas – o que considera como apropriado.

Entretanto, o incentivo à participação crítica não pode fazer somente parte da retórica escolar; deve estar inserido na prática didática, ainda mais quando a escola é o alvo da crítica. Certamente é necessário que a prática e a crítica da mídia entrem na sala de aula – mas deve-se criar um espaço de tolerância crítica para evitar que elas precisem sair sob escolta policial.

Referências

- Barbero, J. M. (1996). “Heredando el futuro: pensar la educación desde la comunicación”. *Nómadas* n. 5, p. 10-22.
- Buckingham, D. (2012a). “As crianças e a mídia: uma abordagem sob a ótica dos Estudos Culturais”. *MATRIZES* (USP), vol. 5, n. 2, p.93-121.
- _____. (2012b). “Precisamos realmente de educação para os meios?” *Comunicação & Educação* (USP), ano XVII, n. 2, p.41-60.
- Cancian, N. (2012a). “Escola terá reforma após queixa em rede social”. *Folha de S.Paulo*, 29/08/2012. Disponível em: <http://folha.com/no1144887>
- _____. (2012b) “Denúncia contra aluna que fez diário da escola deve ser arquivada”. *Folha de S. Paulo*, 20/09/2012. Disponível em: <http://folha.com/no1156469>
- Carvalho, D. (2012). “Garota que narra problemas de escola na internet é acusada de calúnia”. *Folha de S.Paulo*, 18/09/2012. Disponível em: <http://folha.com/no1155696>
- Citelli, A. (2004). *Comunicação e educação: a linguagem em movimento*. São Paulo: Senac.
- _____. (2006) *Palavras, meios de comunicação e educação*. São Paulo: Cortez.
- _____. (2010) “Comunicação e educação: convergências educacionais”. *Comunicação, Mídia e Consumo* (ESPM) vol. 7, n. 19, p. 67-85.
- Costa, C. (2008). “Censura não é educação”. *Comunicação & Educação* (USP), ano XIII, n. 2.
- Falcão, S. (2012). “Estigma ou emancipação: da imagem do professor na web à formação para a docência”. In: Citelli, A. (org.). *Educomunicação: imagem do professor na mídia*. São Paulo: Paulinas.
- Foucault, M. (1987). *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes.
- _____. (2002). *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola.
- G1. (2012). “Criadora da site 'Diário de Classe' sofre com críticas e violência contra sua família”. *G1*, 11/11/2012. Disponível em: <http://globovivo.globo.com/rede-globo/fantastico/v/criadora-da-site-diario-de-classe-sofre-com-criticas-e-violencia-contr-sua-familia/2236821>
- Gómez, G. O. (1997). “Professores e meios de comunicação: desafios, estereótipos”. *Comunicação & Educação* (USP), n. 10, p. 57-68.
- _____. (2011). “Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI”. In: Citelli, A. & Costa, C. (orgs.) *Educomunicação: Construindo uma nova área do conhecimento*. São Paulo: Paulinas, p. 159-174.
- Grinspun, M. (2002). *Educação tecnológica: desafios e perspectivas*. São Paulo: Cortez.
- O ESTADO DE S.PAULO (2012). “Escola é reformada após denúncia”. *O Estado de S. Paulo*,

- 05/09/2012. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,escola-e-reformada-apos-denuncia,926039,0.htm>
- Sibila, P (2012). “A escola no mundo hiperconectado: redes em vez de muros?”. *MATRIZES* (USP), ano 5, n. 2, p.195-211.
- Targino, R. & Smosinski, S. (2012). “Estudante de 13 anos de SC cria página no Facebook para relatar problemas da escola”. *UOL*, 27/08/2012. Disponível em: <http://educacao.uol.com.br/noticias/2012/08/27/estudante-de-13-anos-de-sc-cria-pagina-no-facebook-para-relatar-problemas-da-escola.htm>

O conceito de círculo mágico: uma leitura crítica

Arlete dos Santos Petry¹⁶⁴

Resumo: Este artigo trata de estabelecer e discutir o conceito de círculo mágico - frequentemente presente nos *games studies* - e ponderar a respeito de relações possíveis com o conceito de liminaridade, trabalhado na antropologia cultural a partir dos ritos de passagem em Van Gennep e Victor Turner, e com o conceito de fenômeno transicional do psicanalista Donald Winnicott. Para isso, busca referências em estudos das respectivas áreas do conhecimento, com o objetivo de refletir sobre a experiência do jogar. O estabelecimento da relação entre os conceitos mencionados - círculo mágico, liminaridade, fenômeno transicional - dá um passo adiante no caminho, que busca responder o que é jogo e qual seu significado na vida contemporânea. Nesse sentido, dado o grande acesso aos jogos digitais na atualidade, presta uma contribuição de tema relevante aos estudos em Comunicação.

Palavras-chave: círculo mágico; liminaridade; ritual; jogos digitais; *games studies*.

Introdução

O tema do círculo mágico é fundamental para o tema dos jogos em geral e dos jogos digitais, em particular. Entre outros pontos, porque ele nos ajuda a pensar a respeito do conceito de Jogo e sua extensão para a vida cotidiana. De igual forma, o conceito de liminaridade pode ser uma luz para a compreensão da vida *on-line* e *off-line*, assim como a ideia de fenômeno transicional pode ser útil para uma melhor compreensão da experiência de jogo. Para discutir essas questões, traremos os conceitos aos poucos e teceremos seus pontos de relação.

Na pesquisa dos jogos digitais, o tema do círculo mágico entra referenciado a um parágrafo logo no início do livro de Huizinga, o ainda necessário *Homo Ludens*.

Tendo sido trazido no livro *Rules of Play* (Salen & Zimmerman, 2004), o conceito, naquele contexto, também foi influenciado por trabalhos de Apter e Sniderman, segundo Stenros (2012). Além disso, o próprio Zimmerman em texto de 2012, no site de jogos *gamasutra*, afirma que o conceito de círculo mágico foi mais ou menos inventado por ele e Salen, para o livro, a partir de Huizinga (1938) e Callois (1958)¹⁶⁵, mas reformulado em termos de design e semiótica.

Entendido, desde então, pelos estudiosos de jogos como uma metáfora, a expressão "círculo mágico" sofreu diversos questionamentos nos últimos anos.

¹⁶⁴ Dr^a em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Mestre em Educação pela UNISINOS-RS. Formação em Psicologia, Psicanálise e Psicopedagogia. Pós-doutoranda na ECA-USP, pesquisando o tema "A produção do conhecimento em linguagem hipermídia: possibilidades para o conceito de game acadêmico", processo nº 2011/09778-9, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). Pesquisadora do Cedipp - Centro de Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada. e-mail: arletepetry@gmail.com

¹⁶⁵ No livro em questão, ao menos na tradução para o inglês, não encontramos a expressão *magic circle*. Callois, Roger (1958): *Les jeux et les hommes*. English translation (2001): *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, Urbana and Chicago.

Stenros (2012), por exemplo, a partir de Calleja, entende que Huizinga utiliza a expressão não apenas como uma metáfora, mas como uma característica fundamental dos exemplos de jogos que trata de enumerar e demonstrar em *Homo Ludens*

Para lidar com a questão, Stenros, no mesmo artigo, visando a uma análise mais rigorosa, propõe uma leitura do tema a partir de distintas perspectivas. Para alguns autores, por ele discutidos, o conceito é entendido a partir da *mentalidade pessoal do jogador* (bolha psicológica da brincadeira); para outros, o conceito situa-se como um *contrato social firmado que produz um jogo*. Em uma terceira perspectiva, o círculo mágico é entendido como a *arena* baseada no espaço, tempo ou produto no qual o jogar se dá.

Trataremos de discutir as diferentes perspectivas muito bem resenhadas por Stenros (2012), relacionando a perspectiva *social* com autores clássicos da Antropologia (Van Genep, 1909; Turner, 1974) e a *abordagem pessoal do jogador* com o conceito de fenômeno transicional forjado pelo psicanalista Winnicott (1975) em 1951 e por uma reflexão sócio-antropológica de Da Matta (2000).

O círculo mágico como questionador dos limites do Jogo:

A expressão círculo mágico aparece em seis diferentes contextos na versão em português, sendo o que também foi encontrado pelo finlandês Stenros (2012) na versão em inglês do livro *Homo Ludens*. Como aponta o autor, somente três das citações são trazidas pelos estudiosos de jogos quando tratam do tema: como (1) local demarcado material ou idealmente, (2) como metáfora, ou (3) como espaço sagrado. Sendo essa a fonte original do debate do tema nos estudos de jogos, procedemos a um levantamento da expressão nesse livro de Huizinga.

Na revisão das ocorrências, encontramos que, na primeira, o círculo mágico aparece como um dos locais no qual o jogo se dá. Contudo, Huizinga alerta que esses "locais" referem-se a espaços e tempos materiais ou imaginários (p. 11). Na segunda ocorrência, a ênfase recai sobre o problema da "quebra da ilusão" como um desmanchar do próprio jogo¹⁶⁶ (p. 12). Já na terceira aparição equipara o jogo ao sagrado, quando escreve que "de um ponto de vista formal, não existe diferença alguma entre a delimitação de um espaço para fins sagrados e a mesma operação para fins de simples jogo" (p. 18). Discute, também (p. 45), o formato circular no *Mahabharata*, afirmando que "o círculo enquanto tal, todavia, reveste-se de um significado mágico". Adiante (p. 59), entretanto, trata de esclarecer que "seja quadrado ou redondo, de qualquer forma é sempre um círculo mágico, um recinto de jogo no interior do qual as habituais diferenças de categoria entre os homens são temporariamente abolidas", em uma clara proximidade com as atividades rituais. Indo para o final do livro (p.151-152) retoma a ideia de círculo mágico e, dali, extraímos sua conclusão em forma de "metáfora barata" - como ele próprio a denomina -: "tudo é jogo". Com essa formulação, no contexto do parágrafo, entendemos que quer dizer que, o mundo, realmente, não é sério, pois temos

¹⁶⁶ Isso pode ocorrer pela ação daquele que Huizinga (2000, p. 12) denominou de "desmancha-prazeres".

limites para entendê-lo somente com a razão: estamos todos a brincar e a sermos jogados.

A partir de nossa breve análise das ocorrências do conceito em *Homo Ludens*, podemos entender o motivo pelo qual esse gerou e ainda gera, tantas dificuldades de compreensão. Para além de estarmos num campo adjacente ao altamente complexo do conceito de jogo, temos de concordar de que o texto de Huizinga não é leitura fácil para os não iniciados em Filosofia.

Passaremos a discorrer a respeito das diferentes compreensões que esse conceito foi tomando, tendo como foco a construção de uma fundamentação teórica de base para os estudos de jogos digitais.

Quando Huizinga utiliza a expressão círculo mágico, fica claro que não o está entendendo exclusivamente como uma demarcação física, mas também como algo que pode ser demarcado idealmente, pois afirma que podem ser locais imaginários, portanto, não delimitados materialmente. Como locais imaginários, a utilização do conceito remete ao seu uso como uma metáfora.

Entretanto, em outras passagens, traz o conceito de círculo mágico não como uma metáfora, mas como o nome de um dos locais no qual o jogo se dá. Isso fica evidenciado quando escreve (p. 18) "a pista de corridas, o campo de tênis, o tabuleiro de xadrez ou o terreno da amarelinha não se distinguem, formalmente, do templo ou do círculo mágico". Ora, não esqueçamos que o círculo mágico, como local delimitado espacialmente, é o local dos rituais, no qual algo de mítico e sagrado acontece.

Em nossa leitura inicial de *Rules of Play* (Salen & Zimmerman, 2004) - se não o primeiro, um dos primeiros livros que discute o círculo mágico nos jogos digitais - essa foi uma questão que parece ter demandado muita reflexão dos autores. Compreendendo os jogos (digitais ou não) como sistemas sociais e também como objetos que representam os sistemas sociais (sejam estes reais ou idealizados), nos capítulos finais concluem que a depender da perspectiva na qual os jogos são percebidos, eles serão mais abertos ou mais fechados: se o foco estiver nas regras, tenderão a ser entendidos como sistemas fechados, se entendidos como artefatos culturais, são sistemas abertos. Portanto, para eles, os jogos não deixam de ser sistemas abertos e fechados.

Mesmo assim, para Salen & Zimmerman, apesar da permeabilidade do círculo mágico do jogo, entendido como um objeto cultural, o jogo continua a ser um objeto artificial. Segundo Stenros (2012, p. 2) para os autores de *Rules of Play*, embora os limites do jogo sejam difusos e permeáveis, suas bordas são mais formais, e "o possível desenvolvimento do jogo da cultura não é relevante"¹⁶⁷. Embora consideremos que essa crítica é um tanto demasiada, já que os autores dedicam-se a argumentar a respeito da relação entre jogos e cultura¹⁶⁸, não podemos negar que, como conclusão, talvez no

¹⁶⁷ Tradução livre nossa da frase: "For them the possible development of play from culture is not relevant."

¹⁶⁸ Para os autores citados, bem como neste artigo, o conceito de cultura abarca: "a herança social ou tradição transmitida às gerações futuras", "o comportamento humano compartilhado e aprendido", "as ideias, valores ou regras para a vida", o "modo como os humanos resolvem os problemas de adaptação

ímpeto de uma resposta definitiva, afirmam que os jogos são artificiais.

“Se os jogos não são separados do restante da cultura, eles ainda são realmente artificiais? Sim. Chamar os jogos de artificiais não significa que eles são totalmente distintos da cultura. Independentemente do quanto os jogos possam estar integrados na cultura, sempre haverá algum aspecto da operação de um jogo que se baseia em seu próprio sistema, em vez da cultura, para criar significados para os jogadores” (Salen & Zimmerman, 2012, p.102).

Retomando a centralidade da discussão no círculo mágico, trazemos novamente Stenros (2012) que, em sua revisão da literatura a respeito do tema, afirma que a conceitualização de Salen & Zimmerman tem sofrido forte crítica, principalmente porque muitos estudiosos sentem que a divisão entre jogo e vida ordinária é, *ultimamente*,¹⁶⁹ inválida. O autor em questão, apoia-se, entre outros, no questionamento de Taylor (2006), a partir da exploração etnográfica da cultura de jogos online. Outras pesquisas, incluindo entrevistas e observações de jogadores *hard core* em suas próprias casas (Pargman & Jacobsson, 2008), tem apontado para a não existência de uma clara e fechada borda entre jogo e vida cotidiana, de acordo com Stenros.

Embora, realmente, a evidência empírica da abertura dos jogos *on-line* à vida cotidiana, seja uma importante contribuição à reflexão sobre a separação entre mundo *on-line* e *off-line*, não podemos deixar de situar essa discussão dentro da história das reflexões filosóficas a respeito da questão. Entre outros, entendemos que Huizinga (2000, p. 11) ao definir círculo mágico como "mundos temporários dentro do mundo habitual", deixa claro não se tratar de um "outro mundo". De qualquer forma, Stenros nos faz ver que a posição de Taylor, problematizando a divisão entre jogo e vida, pode ser um elemento importante na discussão sobre a separação entre vida *on-line* e *off-line*, e que ela clama por um modelo não-dicotômico, a nosso ver, ainda difícil de ser construído.

Entretanto, somos da opinião de que, à medida que os jogos digitais passam a ser melhor aceitos pela cultura contemporânea em geral¹⁷⁰, leituras disruptivas vão dando espaço a uma compreensão dos jogos digitais (mundo virtual) como uma extensão do mundo material (real).

Ainda Stenros (2012) em sua detalhada revisão do tema, traz a observação de Malaby (2007) a respeito da crítica de Marinka Copier (2005), dizendo que, enquanto

ao meio ambiente ou como vivem juntos", "um complexo de ideias ou hábitos aprendidos, que inibem seus impulsos e diferencia pessoas de animais". Essas definições foram retiradas de Salen & Zimmerman (2012, p. 25-26) e, segundo os autores, se trata de uma compilação do antropólogo John H. Bodley, a partir do antropólogo britânico do século XIX, Edward Tylor.

¹⁶⁹ Grifo nosso da palavra, traduzida da frase original em inglês: "This conceptualization of circle magic has faced strong criticism, mostly because many scholars feel the division between play and ordinary life is ultimately invalid" (Stenros, 2012, p. 3).

¹⁷⁰ Em recente pesquisa divulgada pela Newzoo (2003), da população mundial de 6.4 bilhões de pessoas, 1.2 bilhões são gamers ativos, sendo que a expectativa é de um crescimento de 6.7% até 2016, com gastos especialmente na América Latina e na Ásia. Ainda 37% da população mundial é considerada de jogadores. Fonte: Newzoo2013 Global Games Market Report. Disponível em: <http://www.newzoo.com/infographics/global-games-market-report-infographics/>. Acesso em: 4 Julho 2013.

Huizinga entende o círculo mágico como espaço sagrado, Salen & Zimmerman o transformam em um círculo de giz de uma brincadeira de criança. O que parece incomodar Copier, na representação de Salen & Zimmerman, é a demarcação física entre o que é jogo e não-jogo. Outra pesquisadora, Sybille Lammes (2006 *apud* Stenros 2012), vê na metáfora do círculo mágico uma simplificação entre jogo e mundo.

Alguns autores, na investigação de Stenros (2012), têm proposto outros termos para falar dos limites entre jogo e não-jogo, entre mundo sintético ou *on-line* e o que não se passa nele. Ao invés de círculo mágico sugerem: nó mágico (Lammes, 2006), peça de puzzle (Juul, 2008) e membrana (Castronova, 2005). Se círculo mágico é a metáfora privilegiada nos estudos de jogos, outras áreas utilizam outras metáforas, como: mundo, quadro, tela, realidade, zona, ambiente e rede.

Na filosofia, é comum encontrarmos a palavra "mundo" (Riezler, 1941 *apud* Stenros, 2012; Heidegger, 1928; Fink, 1960). Enquanto Riezler faz uma distinção clara entre o que é mundo do jogo e mundo ordinário, Heidegger e Fink os aproxima. Bateson (1955) utiliza a ideia de um "quadro" (*frame*) como uma espécie de representação mental que mantém o jogador atento ao fato de que "está apenas jogando". Goffman (1961 *apud* Stenros, 2012) levou a metáfora de quadro de Bateson para o contexto social e cultural, distinguindo o que é relevante e o que é irrelevante quando o jogador joga e entendeu a vida cotidiana como similar aos jogos. Por exemplo, quando o jogador joga, o status social fora do jogo não influencia o jogar do jogo; nele o que mais importa são as regras que o regem.

Para além de escolher novos conceitos, perguntamo-nos: com o jogo ocupando mais espaço em nossa vida cotidiana - à medida que ele penetra a rígida estrutura do mundo do trabalho - e com a produção dos gêneros de jogos *on-line* e pervasivos, estaria ele sendo melhor compreendido como mundano, portanto, um elemento não mais artificial e separado da vida cotidiana? Podemos avançar um pouco nessa discussão, apontando algumas reflexões para nos ajudar a sair desse imbróglio.

O entrelaçamento entre jogo e mundo:

Bem que Fink (1960) já havia nos alertado de que, quando começamos a refletir sobre o jogo, percebemos que nada sabemos daquilo que julgávamos conhecer tão bem. Nosso conhecimento anterior aparece como um não-saber, como algo frágil e ilusório. Como indica o filósofo, perceber isso gera um mal-estar, e acusa uma ignorância que, para muitos, faz abandonar a reflexão. Para outros, a inquietação do não-saber, aciona a vontade humana por uma verdade. Para alguns, aciona a vontade de filosofia, nos diz Fink.

Para ele podemos falar de dois jogos: o jogo real, que é um fenômeno, e o jogo cosmológico, aquele que não pode ser apontado com o dedo, tampouco ser objeto de indução; ele só pode ser deduzido, como resultante de uma abdução (Peirce, 2005). Nessa lógica argumentativa, o jogo real se fundaria no jogo cosmológico, ou, como disse Heidegger (2000), há jogos porque jogamos e não o contrário.

Como fenômeno, o jogo é sempre no aqui e agora. Sendo assim, percebemos a impossibilidade de aceder a qualquer jogo, com uma classificação prévia absoluta. Lembremos: um jogo somente se completa e pode ser chamado como tal quando alguém entra no jogo, ou seja, quando um jogo passa a ser jogado (Gadamer, 1997), questão que trabalhamos a partir de diversos outros filósofos (Petry, 2010). Pela perspectiva do conceito de *gameplay*, Consalvo (2009) também afirma que um jogo não pode ser pensado sem a ação de jogar e dá um passo além, quando acrescenta os contextos e as razões nas quais as ações do jogador ocorrem. Refletir sobre quais os elementos que participam do jogo, quando ele está sendo jogado, também nos indica um caminho para a análise de jogos, questão que não trataremos no escopo deste artigo.

Desde outra perspectiva da questão dos jogos enquanto fenômeno, na história mais recente dos jogos digitais, temos visto se repetir a reflexão sobre se um ou outro novo título pode ou não ser considerado um jogo. Embora os estudiosos do tema venham esforçando-se para definir e colocar limites no que sejam os jogos, os próprios jogos rompem (ou quebram) com as definições limitantes de alguns e se fazem incluir. É o que aconteceu com o jogo *Heavy Rain* (Quantic Dreams, 2010) e com *Dear Esther*, do professor universitário Dan Pinchbeck. Inicialmente questionados na sua qualidade de jogos digitais, na sequência, foram alvo de argumentos de estudiosos do tema, incluindo-os na categoria dos jogos.

Ainda Fink (1960), pensando o jogo cosmológico, utiliza-se da história de Sófocles, Édipo, o Rei, para dizer que o homem tanto joga como é jogado. Joga, quando sabe mais do que os outros e, como Édipo, resolve o enigma da Esfinge. É jogado, quando a verdade sobre si mesmo, à qual vinha procurando, lhe é revelada. O filósofo, muito apreciado por Heidegger e Gadamer, afirma que "jogando o homem não permanece mais em si mesmo". O que quer dizer com isso?

Realidades entrelaçadas ou adjacentes, Stenros traz ainda o pensamento de Berger & Luckmann (1966) ao falarem de uma realidade fundamental da vida cotidiana em comparação com a realidade da experiência do jogo. Lembra que a experiência estética e religiosa é rica na produção de transições e na articulação entre a realidade da vida cotidiana e a realidade da experiência de jogo. Quanto à experiência estética, encontramos em Verdade e Método I de Gadamer (1997), publicado originalmente em 1960, uma discussão primorosa, mas já anunciada por Schiller em *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade* (1795). Em ambas, o que se põe em destaque para nós, é o sempre tencionado encontro entre o sensível e a razão; encontro que não deixa jamais de acontecer quando temos um [genuíno] jogo.

Ora, a história é profícua em mostrar concepções de espaços delimitados dentro da vida cotidiana, capazes de transformar a realidade social. Por exemplo, no domínio do psicodrama, Jacob L. Moreno (1965 *apud* Stenros) propôs o conceito de realidade excedente, uma espécie de realidade social alternativa, em que um grupo pode ensaiar situações da vida de um participante. Encontra-se nessa dinâmica de "jogo de papéis" - método utilizado para explorar mundos desconhecidos ou para a expansão do eu (Cukier, 2002) - a base psicossocial para a criação dos personagens nos Role Playing Games.

O círculo mágico e o contrato social, o liminar e a suspensão do contrato:

Tendo tecido pontos que aproximam conceitualmente o círculo mágico e o jogo, bem como mostrado como os limites entre jogo e não-jogo são tênues para alguns e quase inexistentes, para outros, nesse tópico abordaremos o círculo mágico em uma perspectiva social, relacionando-o com os ritos estudados pela antropologia cultural.

Klasbebers (2006 *apud* Stenros, 2012) ao estudar o círculo mágico entendê-lo-á como uma espécie de contrato social e o jogo como um artefato formal desse contrato social. Nessa aproximação pelo autor, entre círculo mágico e o jogo, fica colocado que o círculo mágico se relaciona com as regras e os dispositivos que serão acionados quando do início do jogo. Por exemplo: antes de iniciarmos qualquer jogo de cartas ou tabuleiro é necessário que os jogadores estejam de acordo em relação às regras com as quais jogarão. Nos jogos digitais, faz parte do design do jogo, os momentos (geralmente no início) programados para a aprendizagem das regras e do uso adequado dos controles ou teclados, o que, a nosso ver, equivale ao acerto do contrato social para iniciar o jogo.

Segundo Stenros (2012), Montola entende o círculo mágico como uma metáfora e um contrato ritualístico. Para nós, a lembrança de Montola em trazer a relação do círculo mágico com os rituais para o campo dos jogos digitais foi muito oportuna e sua compreensão de que o círculo mágico funcionaria como um contrato que proíbe aos jogadores de trazer motivações externas e histórias pessoais para o mundo do jogo e de levar eventos do jogo para a vida cotidiana, encontra ressonância em outros leitores de antropologia, como veremos adiante. Nessa perspectiva, o círculo mágico teria suas bordas menos porosas do que pensam alguns.

A fim de situarmos essa questão, faremos uma breve resenha do que seja rito e sua relação com o jogo, bem como um outro fundamental conceito para esse debate, qual seja, o conceito de liminaridade.

A relação entre rito e jogo aparece em estudos clássicos na Antropologia, como já vimos em *O Pensamento Selvagem* de Lévi-Strauss (2005). Para ele, um "rito, que também 'se joga'" (p. 46), parece-se, na comparação com o jogo, com uma determinada e específica partida; uma entre todas as possibilitadas pelos jogos. Ou seja, o rito inicia expondo relações assimétricas entre os participantes, e segue levando todos a passarem para o lado dos "vencedores", a completar o roteiro preconcebido de um determinado ritual. Para Lévi-Strauss, como para os filósofos que estudamos que discutiram o jogo (Petry, 2010a; Petry, 2010b), este caracteriza-se pela abertura e por "um número praticamente ilimitado de partidas" (p. 46). Embora os participantes comecem em uma equivalência de condições e referenciados às mesmas regras, no final, teremos uma relação assimétrica entre vencedores e vencidos. Mesmo tendo em vista essa distinção entre rito e jogo, podemos considerar que tanto um como o outro produzem em seus participantes experiências singulares.

Podemos dizer o mesmo quando nos referimos aos jogos digitais? Jogos digitais também nos permitem um número praticamente ilimitado de partidas? Alguns diriam

que somente permitem-nos as partidas programadas pela máquina (Liebe & Calleja *apud* Stenros, 2012), pois tomam o jogo como um sistema fechado em si mesmo. Outros, ao incluírem o jogador como parte do sistema (aberto) do jogo (Aarseth, 2003) dirão que a experiência humana do jogar nos faz percebê-los como infinitos, sendo esse, inclusive, o motivo pelo qual desejamos jogar (Petry, 2010a). Podemos ainda pensar os jogos digitais como uma categoria genérica? Ou para responder a essas perguntas precisamos delimitar o campo em jogos ou gêneros específicos?

Deixamos essas perguntas em aberto e trazemos o termo liminaridade. Ele remete-nos ao nome de Arnold Van Gennep e à obra de Victor Turner, este último o principal responsável pelo resgate e popularização do primeiro nos estudos antropológicos modernos.

Arnold van Gennep (2011)¹⁷¹, para descrever a passagem de um estado ou condição, culturalmente definido, para outro, utilizava-se de dois grupos de termos em três fases. O primeiro grupo constituía-se de: separação, margem e reagregação. O segundo, comportava os termos preliminar, liminar e pós-liminar.

O primeiro grupo, na visão de Turner (1974) relaciona-se com aspectos estruturais da passagem. Estrutura, para Turner e a escola inglesa de antropologia à qual pertenceu, significa estrutura social", uma disposição característica de instituições especializadas mutuamente dependentes e a organização de posições e de atores que elas implicam¹⁷².

O segundo, Van Gennep aplicava-os a unidades de espaço e de tempo, "nas quais o comportamento e o simbolismo se acham momentaneamente libertados das normas e valores que governam a vida pública dos ocupantes de posições estruturais" (Turner, 1974, p. 201).

A fase da separação ou preliminar abrange o afastamento do indivíduo ou do grupo de um ponto na estrutura social, de um conjunto de condições culturais ou ambas. A fase da margem ou "limiar ou liminar" é intermediária e nela as características do sujeito ritual são ambíguas. Carrega poucos ou nenhum atributos do passado, bem como ainda não usufrui do estado futuro. Na terceira fase, consuma-se a passagem, voltando a situar-se em um estado relativamente estável e, em virtude disso, tem direitos e obrigações perante seu grupo social.

Indivíduos ou grupos em situação liminar "estão no meio e entre as posições atribuídas e ordenadas pela lei, pelos costumes, convenções e cerimonial" (1974, p. 117). A fase liminar, quando ritualizada, é expressa por uma grande variedade de símbolos. Assim, "frequentemente é comparada à morte, ao estar no útero, à invisibilidade, à escuridão, à bissexualidade, às regiões selvagens e a um eclipse do sol ou da lua" (p. 117).

Nas fases liminares do ritual, é frequente a simplificação ou mesmo a eliminação da

¹⁷¹ O livro indicado foi publicado pela primeira vez em 1909 e originalmente intitulado *Les Rites de Passage*.

¹⁷² Não se trata de conceito de estrutura para Lévi-Strauss, o que concerne a categorias lógicas reguladoras e à forma das relações entre elas.

estrutura social no sentido britânico e mesmo a amplificação da estrutura no sentido de Lévi-Strauss¹⁷³ (Turner, 1974, p. 202). Em outras palavras, as relações sociais se simplificam enquanto o mito e o ritual são complexos. Como diz Turner (p. 202): "se a liminaridade é considerada como um tempo e um lugar de retiro dos modos normais de ação social, pode ser encarada como sendo potencialmente um período de exame dos valores e axiomas centrais da cultura em que ocorre". É nessa perspectiva que temos encontrado alguns relatos de jogadores, ao falarem dos efeitos dos jogos digitais em suas vidas.

Quando nos referimos a sujeitos, liminaridade é a passagem entre 'status' e posições. Pessoas liminares "não estão aqui nem lá, são um grau intermediário" e, geralmente, são representadas como se nada possuíssem.

Turner também utilizar-se-á da expressão "fenômenos liminares" que seriam momentos situados "dentro e fora do tempo". Uma forma de melhor entendermos isso, seria pensarmos o que se passa nos rituais de "reversão de status" estudados por ele. O indivíduo que está para elevar-se no status, é humilhado pelos demais indivíduos da aldeia (aqueles que não mudarão seu status). Sua situação de submissão momentânea guarda algo de sagrado, pois há o reconhecimento (talvez um sincero agradecimento) de que seu futuro lugar só existe porque outros de seus lugares não sairão.

Aponta Turner que às situações liminares é frequente atribuir-se características de contágio, de perigo para aqueles que não foram incorporados ao contexto liminar. Parece que o que não pode ser classificado, que se mantém na fronteira, é considerado perigoso por aqueles encarregados de manter a estrutura.

Essa leitura converge com a tendência, apontada pelo antropólogo brasileiro Da Matta, de focar o liminar no coletivo, consistindo "em tomar o simbolismo dos ritos de passagem como uma dramatização de valores, axiomas, conflitos e contradições sociais" (Da Mata, 2000, p. 12). Essa tendência trata de mostrar a positividade dos estados liminares para a constituição e arranjo da própria sociedade, situação que implica questionar as marginalidades e os desvios para além de meros comportamentos criminosos ou patológicos. Nessa perspectiva, a liminaridade seriam momentos, como aponta Turner (1974), de oportunidade para o questionamento da própria sociedade, já que sua estrutura seria exposta de "cabeça para baixo".

Stenros (2012, p. 9-10) afirma que para vários autores, como Harviainen e Lieberoth, Riezler e Bateson, "a fronteira entre jogar e não jogar não é apenas social, mas tem também um elemento psicológico forte em atenção à intencionalidade compartilhada"¹⁷⁴, que passamos a discutir.

¹⁷³ O estruturalismo de Lévi-Strauss busca explicar dados coletivos em função de uma dialética inconsciente, revelando que o conteúdo superficial expressa estruturas universais subjacentes.

¹⁷⁴ Tradução nossa de trecho da frase: "However, notice that for Harviainen and Lieberoth (as well as for Riezler and Bateson) the border between play and non-play is not just social, but has also a strong psychological element in attention to shared intentionality."

O círculo mágico como experiência psicológica:

Michael Apter (1991 *apud* Stenros, 2012) trabalha com a ideia de bolha psicológica, uma espécie de pequeno e gerenciável mundo privado que, temporariamente, fica imune ao mundo exterior. Embora o entenda como um mundo passível de ser compartilhado, a sensação que ele proporciona é a de uma zona encantada, protegida e livre de ameaças. Sendo um estado psicológico, por vezes, uma representação física lhe dá os contornos, como o traçado em um campo de futebol ou a tela do computador, os controles de um console de videogames (Murray, 2003); noutras situações, as palavras têm a força de atos (Austin, 1990) como nos Contos de Fadas com o "Era uma vez..." (Bettelheim, 1980). Além disso, as próprias regras do jogo já funcionam como elementos idealmente construtores dessa outra realidade.

Mihaly Csikszentmihalyi (1975) não vê os jogos como os únicos possuidores de fluxo. Para ele (Stenros, 2012) o fluxo pode ocorrer não apenas em brincadeiras e jogos, mas também no trabalho. No entanto, é interessante notar que uma característica do fluxo de Csikszentmihalyi trata-se da centralização da atenção no campo delimitado de estímulos (foco), característica do que ocorre dentro do círculo mágico.

Esse distanciamento da realidade cotidiana - que o jogo proporciona -, ao produzir pessoas liminares, que estão na posição de serem mais "criativas em sua libertação dos controles estruturais" (Turner, 1974, p. 5), revela-se como potencial para a psique humana, como tempo e espaço para uma nova estruturação.

Nesse caminho, uma das tendências interpretativas da liminaridade e dos ritos de passagem de Van Gennep, apontadas por Da Matta (2000), situa os ritos como parte do processo individual adaptativo de mudança de posição dentro de um sistema social, como, por exemplo, a passagem da infância à vida adulta. Outra forma de entendê-la é a nossa necessidade de privacidade, de um certo afastamento da intensa atividade grupal.

Com a vivência, tanto na literatura quanto na computação, é que Janet Murray (2003), a partir de Turner (1974), dirá que os computadores, mouses e joysticks são objetos liminares¹⁷⁵, o que nos faz aproximar o conceito de liminar ao de círculo mágico. Quando Murray toma a liberdade de acrescentar à noção de sujeito liminar e de fenômeno liminar, o que chamou de objetos liminares - que funcionam como suportes à entrada e saída no mundo do jogo - pode ser útil a manutenção do conceito de círculo mágico para a compreensão da experiência psicológica do jogar.

Murray também utiliza em Hamlet no Holodeck a expressão "objetos transicionais" que toma de Winnicott (1975), para referir-se às personagens e fatos como suportes "reais" do que o jogador projeta de seu interior. Para Winnicott (1975), esses objetos são transicionais pois estão situados na fronteira entre a realidade externa e nossas próprias mentes, oferecem-nos a segurança de um objeto exterior a nós mesmos sobre o qual podemos projetar nossos sentimentos. Assim são os brinquedos, assim são os jogos e os videogames.

¹⁷⁵ Liminar é palavra derivada do latim (*limen*) e significa limiar, limite ou soleira. Nesse sentido, é que os computadores são, para Murray, objetos de passagem.

Nessa perspectiva, os jogos, pensados como um objeto regido pelo círculo mágico - enquanto delimitação material ou imaginária e espaço mágico (preferimos este a sagrado) no qual as diferenças entre os participantes são abolidas -, por mais que venham a fazer parte da vida cotidiana, a represente e a influencie, manterão o status de "atividade não séria"¹⁷⁶, como uma necessária liberdade face às sempre rígidas estruturas sociais exigidas pela civilização.

Entretanto, apesar da experiência psicológica de uma bolha protetora que nos possibilita viver - como em um rito de passagem - um momento transitório, a experiência do jogo não é sem consequências para a vida cotidiana.

Assim como a experiência do sonho, em alguma medida, invade nossa vida de vigília, e nossa vida acordada é material manifesto em nossos sonhos (Freud, 1981), os jogos também permeiam esses dois lados de uma mesma estrutura. Quando pensamos no designer, os jogos são, ao mesmo tempo, expressão social imersa em um determinado contexto mais ou menos universal e a expressão de uma mentalidade particular. Quando pensamos em um jogador, ao mesmo tempo em que um jogo expressa uma determinada ideia ou propõe uma experiência, ele também é reorganizado do ponto de vista do jogador que dele retirará uma experiência específica e particular¹⁷⁷.

Neste ponto, já podemos perceber que as formulações psicológicas, diferentemente das abordagens sociais do tema, privilegiam leituras fenomenológicas. "Isso ajuda a explicar por que pessoas diferentes têm diferentes interpretações de situações lúdicas - ou mesmo quanto ao que conta como lúdico - assim como a bolha de proteção psicológica não é uniforme e compartilhado, mas pessoal"¹⁷⁸ escreve Stenros (2012, p. 11).

Daqui em diante, em nosso texto, o social e o psicológico cruzar-se-ão.

O círculo mágico como experiência social e individual:

Quando pensamos os jogos de um ponto de vista empírico, percebemos o cruzamento entre o pessoal e o social, pois jogos exigem regras que - embora possam ser pessoais - são geralmente compartilhadas socialmente. No entanto, para que o jogo seja possível, todos os participantes devem aceitar as regras. Essa é uma escolha pessoal.

¹⁷⁶ A ideia do jogo como atividade não séria aparece em Huizinga quando diz que "o jogo é diametralmente oposto à seriedade"(p. 8), pois proporciona, muitas das vezes risadas, embora também afirme que "o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável"(p. 8), pois costumamos levar a sério os jogos que jogamos. Por fim, dirá que "não há lugar para qualquer distinção entre jogo e a seriedade" (p. 161). No contexto da expressão em nossa frase, o sentido está apoiado na primeira dessas perspectivas.

¹⁷⁷ A experiência de cada jogador com determinados jogos tem se mostrado, em nossa pesquisa, tão particular, como a experiência com a obra de arte, apesar da consagração de alguns títulos no mercado de jogos.

¹⁷⁸ Tradução livre nossa de "This helps in explaining why different people have differing interpretations of playful situations – or even as to what counts as playful – as the protective psychological bubble is not uniform and shared, but personal".

"Jogo e ritual são complementares, etologicamente baseados em comportamentos que, em humanos, continuam inalterados ao longo da vida"¹⁷⁹, nos diz Stenros (2012) a respeito das ideias de Richard Schechner. Para este, pensar que o jogo é perigoso é absolutamente central para entendê-lo. Assim como nos rituais, jogar é criar múltiplas realidades, seus próprios limites e reinos, um certo tipo de "mentira criativa". Como nos rituais - quando os limites da estrutura social é rompida, temporariamente - os jogos extrapolam os limites da vida cotidiana, carregando certa "periculosidade"¹⁸⁰ à estrutura social. Esse seria o motivo pelo qual o jogador precisaria do círculo mágico: sentir-se protegido e seguro em uma região (física ou mental) na qual o que ocorrerá [no jogo] não afetará a vida cotidiana social. A diversão, o fato de ser escolhido de forma voluntária ou mesmo de ser uma atividade efêmera, são "máscaras" ou "disfarces" psicologicamente necessários para viver como diversão o que, de fato, guarda certo perigo. A esse processo a antropologia denominou ritual.

O que nos interessa aqui é compreender que "durante o período 'liminar' intermediário, as características do sujeito ritual são ambíguas". Encontram-se em um domínio cultural "que tem poucos, ou quase nenhum, dos atributos do passado ou do estado futuro". (Turner, 1974, p. 116-117). Nesse sentido, o círculo mágico é condição para o ritual e o liminar (fenômeno, objeto ou sujeito) funcionaria, respectivamente, como um acontecimento em um momento ou espaço de um sujeito em transição.

De acordo com Stenros (2012), a ideia de que brincadeiras e jogos são seguros está profundamente enraizada nos estudos de jogos e, especialmente, nos de design de jogos. Essa ideia nos leva a pensar nos jogos como separados da vida cotidiana, e que as ações neles realizadas têm poucas consequências ou nenhuma para além da sessão de jogo. Malaby (2007, p. 110), por exemplo, chamou os jogos de artefatos, para sublinhar que eles não são apenas produzidos, mas são também construídos socialmente para serem separados (em graus variados) da vida cotidiana. Entretanto, de um ponto de vista empírico, alguns jogos testam esses limites. Não somente os RPGs, como já citamos, mas também os chamados jogos pervasivos com suas fronteiras tênues e expandidas (Andrade, 2012).

Em uma leitura antropológica mais contemporânea, Da Matta (2000) realiza uma aproximação entre a ideia de liminaridade da antropologia cultural e de individualismo, esta última, como ele mesmo diz, forjada em meados do século XIX por Tocqueville e desenvolvida no âmbito de reflexões sobre as instituições, os aspectos políticos, econômicos e religiosos da sociedade.

O individualismo, ao qual se refere Da Matta, é uma construção ideológica e central na cultura ocidental moderna, que acabou por ser "projetada em outras sociedades e culturas como um dado universal da experiência humana" (Da Matta, 2000, p. 10).

¹⁷⁹ Tradução livre nossa da citação: "A coherent theory of play would assert that play and ritual are complementary, ethologically based behaviours which in humans continue undiminished throughout life".

¹⁸⁰ Periculosidade, no contexto dessa argumentação, se relaciona com o que o antropólogo Victor Turner chamará de antiestrutura social, momento no qual as estruturas sociais encontram-se em suspenso e são questionadas.

Como resultante, o indivíduo é um ser dotado de uma independência e de uma autonomia nunca antes observada, a ponto de ele [o indivíduo] tornar-se maior que a sociedade a qual pertence.

Como nos diz Da Mata (2000, p.10), ele percebeu, nos estudos em que se dedicou a estudar o Brasil, em especial o Carnaval, a possibilidade de relacionar a liminaridade com a individualidade, o que lhe levou a realizar uma crítica da literatura antropológica sobre o conceito de liminaridade. Em sua leitura de Turner, diferentemente da nossa, percebe que a liminaridade é entendida como negativa. Nós, por outro lado, entendemos que Turner (1974, p. 5) percebe na liminaridade, também uma possibilidade criativa quando, por exemplo, diz que “Passagens liminares e 'liminares' (pessoas em passagem) não estão aqui nem lá, são um grau intermediário. Tais fases e pessoas *podem ser muito criativas*¹⁸¹ em sua libertação dos controles estruturais, ou *podem ser consideradas perigosas*¹⁸² do ponto de vista da manutenção da lei e da ordem”.

Enquanto a leitura de Da Matta (2000) privilegia o *podem ser consideradas perigosas*, pois os liminares rompem com a lei e a ordem vigente, nossa leitura incorporou esse potencial *perigo* como um elemento que fomenta a própria criatividade¹⁸³. Apoiados em Heidegger e Peirce, defendemos em tese anterior (Petry, 2010a), que o risco é um elemento presente e vigoroso na geração da produção de novos conhecimentos.

Em uma leitura nietzschiana, diríamos que será preciso Dionísio - a liberação do desejo e da vontade -, para um novo processo entrar em ação, mas também será preciso Apolo – a ordenação de uma forma -, para que uma outra possibilidade se apresente. O desejo ou impulso leva à busca de um rompimento com o cotidiano, enquanto a transformação do *status quo* necessitará de uma organização transgressora (como descrito por Turner quando se refere aos rituais de reversão de status).

Para ele, o acento dado por Turner à antiestrutura¹⁸⁴ e aos ritos como negação da rígida estrutura social, ou seja, uma espécie de reação frente à rigidez das sociedades, não é o que melhor explica os ritos de passagem. O que melhor os explicaria seria a necessidade, para o coletivo, do afastamento individual e temporário de seus membros. Vejamos como chega a essa conclusão.

Estudando o carnaval brasileiro percebe que esta é uma festa que, ao mesmo tempo em que estimula a disputa, domestica e hierarquiza a competitividade, ao mesmo tempo em que adota tecnologias burguesas, reproduz um sistema ideológico antiburguês, promovendo o antipuritanismo, em uma espécie de suspensão temporária do regramento social. Nessa festa, relativiza-se “velhas e rotineiras relações e [...] [vive-se] novas identidades que possibilitam leituras inovadoras do mundo. O que permite adquirir - tal

¹⁸¹ Itálico nosso.

¹⁸² Itálico nosso.

¹⁸³ A criatividade, enquanto um empreendimento organizado e disponível aos outros, dá-se mediante a deliberação de alguma restrição ou regra que aciona a capacidade humana para encontrar soluções ou alternativas.

¹⁸⁴ Antiestrutura, termo organizado por Turner (1974) por oposição à estrutura, refere-se aos estados transitórios em uma sociedade, o que foi chamado, desde Van Gennep (1909), de liminar.

como acontece com os sábios, anacoretas, xamãs, feiticeiros e renunciadores tradicionais - um conhecimento novo e diferenciado da sociedade e de si próprio” (Da Matta, 2000, p. 14).

Entretanto, sua construção crítica, ao situar uma grande diversidade de manifestações culturais brasileiras de toda ordem (culinária, sexual, religiosa, racial, burocrática, entre outras) como sempre em um intermediário ou liminar, nos faz encontrar no liminar de Turner e Van Gennep, não somente um estado temporário durante o tempo de algum ritual, mas uma vivência que pode ser muito mais frequente em nossa sociedade e na vida ocidental contemporânea.

O que entendemos que Da Matta quer criticar em Turner e Van Gennep é a motivação do rito como uma manifestação de oposição à fixidez da estrutura social: talvez nem a sociedade consiga de fato ser tão rígida, tampouco o rito seja somente contestatório, já que esse visa ao restabelecimento da situação anterior. Para ele, o que de fato seria central no rito, também está descrito nas observações antropológicas de Van Gennep a Turner, é a separação do novato do restante da sociedade como um momento individualizante.

A tese central de Da Matta é a de que o que caracteriza verdadeiramente a fase liminar dos ritos de passagem é a experiência da individualidade (vivida como um estado de solidão, ausência, sofrimento e isolamento), cujo final não é o afastamento do grupo, mas a promoção de um renovado reencontro com a sociedade na forma de um triunfante retorno para assumir novos papéis sociais. Muitos dos mitos estudados pelos antropólogos contam que a aquisição de elementos importantes para a tribo deu-se por personagens que se afastaram (voluntariamente ou não), aprenderam e retornaram como heróis, assumindo uma posição social destacada: a chamada “jornada do herói” descrita por Joseph Campbell (2004).

Como aponta Da Matta no mesmo texto, no caso dos personagens tribais, o que está em jogo “não é construir um ser psicológica e existencialmente autônomo, mas moldar subjetividades cuja consciência não pode prescindir dos seus companheiros e mestres de iniciação” (p. 19). Seria essa a motivação na sociedade moderna e ocidental que nos leva a centrarmos em nós mesmos e a elogiar as conquistas individuais? Novamente, nos ritos de iniciação, a construção da individualidade e da coletividade se reafirmam, sendo construídas por um mesmo conjunto de valores. Já, em nossa sociedade, nossa individualização é construída, salientando uma interioridade marcante e uma centralidade de um Eu indiviso.

“Quero sugerir que o traço distintivo da liminaridade é a segregação de uma pessoa (ou de uma categoria de pessoas, tratadas como corporação social ou mística) dos seus laços sociais imperativos, liberando-a temporariamente das suas obrigações de família, linhagem, clã ou aldeia, o que a transforma temporariamente em indivíduo fora-do-mundo. Em gente sem laços sociais que permitam sua classificação social cabal e definam, assim, suas obrigações para com a sociedade” (Da Matta, 2000, p. 20).

Nesse sentido, jogar um jogo, especialmente os *single players*, experimentar esse “afastamento temporário”, a experiência de estar “fora-do-mundo”, pode ser (ao modo de uma experiência liminar no ritual) a possibilidade da constituição de uma

sociabilidade inusitada e distinta, oportunizada pela experiência da individualização, do estar consigo mesmo no ambiente imersivo de um jogo. A questão é: essa experiência de isolamento pode servir para pensar melhor a sociedade como *locus* de estar no mundo como um sujeito, bem como pode estar a serviço de busca de uma liberdade e independência dos outros. Mas em que condições a experiência do jogar poderia ter esse “retorno à aldeia”?

Considerações finais:

A primeira questão, dado o debate iniciado pelos *games studies*, seria buscar responder se círculo mágico seria um conceito válido para a compreensão dos jogos digitais e, respondendo a isso, em qual perspectiva ele seria ainda válido.

Analisando as perspectivas do objeto em estudo como uma arena (enquanto espaço, tempo ou produto no qual o jogo se dá), como um conjunto de regras estabelecidas em um contrato social e como uma experiência psicológica do jogador, propostas por Stenros (2012), a compreensão de círculo mágico, a nosso ver, ainda é muito útil para a compreensão de características centrais dos jogos digitais (é um artefato cultural, ocorre em um espaço e tempo, necessita de regras compartilhadas). Incluímos ainda - o que não é por todos considerado, mas na perspectiva fenomenológica é indispensável - a experiência estética (Gadamer, 1997) ou a produção de presença (Gumbrecht, 2010), ou a imersão (Murray, 2003) como elemento que produz o círculo mágico, elemento que "traça o círculo" (Lacan, 1998) do círculo mágico. Sem o jogador em um determinado estado, o jogo digital não passará de um software. Nessa visão de jogo digital, realmente, a ideia "mágica" de círculo mágico desaparece e nada tem a dizer.

A partir da reflexão de Da Matta a respeito de Van Gennep e Turner, concordamos que - especialmente no mundo contemporâneo - o que melhor explica os ritos é a necessidade, não só para o coletivo, mas fundamentalmente para os sujeitos (no sentido psicanalítico do termo), do afastamento individual e temporário de seus membros. O isolamento e a solidão abrem e acentuam um intenso diálogo interior, típico do individualismo moderno. Um diálogo glorificador da autonomia, da privacidade, do autodesenvolvimento, sociocentricamente confundido com a dignidade do homem, no qual a capacidade de permanecer *indiviso* é um sinal de integridade e de força de caráter.

É, portanto, a experiência de estar "fora-do-mundo que engendra e marca os estados liminares e o círculo mágico; não o oposto. Em outras palavras, a liminaridade e as propriedades nela descobertas por Turner não têm poder em si mesmas. Mas é a sua aproximação de estados individuais que faz com que os noviços se tornem marginais. É, em uma palavra, a individualidade que engendra a liminaridade. No fundo, os ritos de passagem tratam de transformar individualidade em complementaridade, isolamento em interdependência e autonomia em imersão na rede de relações que os ordálios, pelo contraste, estabelecem como um modelo de plenitude para a vida social (Da Matta, 2000, p.23)

Retomando: como já discutimos (Turner, 1974, p. 202): "se a liminaridade é

considerada como um tempo e um lugar de retiro dos modos normais de ação social, pode ser encarada como sendo potencialmente um período de exame dos valores e axiomas centrais da cultura em que ocorre", mas também como momento potencial de exame do próprio "sujeito liminar".

Nas sociedades modernas, especialmente com a progressiva complexidade na divisão social do trabalho e com o incremento da especialização da sociedade e da cultura, aquilo que era na sociedade tribal um conjunto de qualidades transitórias entre estados definidos da sociedade, transformou-se em estado institucionalizado. Com isso, a liminaridade mostrou-se propensa a ingressar na estrutura e a receber um suplemento de papéis e posições estruturais (Turner, 1974), como, por exemplo, com a institucionalização da adolescência. Teríamos, com isso, perdido a característica de "vida em suspensão" da liminaridade?

Ou seria o contrário: com as incertezas da sociedade contemporânea, na qual viver em estados de transição tornou-se permanente, como a atual situação de desempregado entre os jovens (Canclini et al., 2012), o que temos é justamente uma permanente "vida em suspensão"? E com a expansão do jogo digital em gêneros que mesclam a vida *on-line* e *off-line*, na qual estamos vivendo na realidade do cotidiano (por exemplo, vendendo avatares em *World of Warcraft*) e na realidade do jogo (conquistando itens e vencendo desafios), estamos permanentemente dentro e fora do círculo mágico?

A nosso ver, essas duas realidades estão dando mostras visíveis de sua fusão, na medida em que os jogos digitais avançam na aceitação da sociedade contemporânea, borrando as fronteiras entre trabalho e lazer, borrando as fronteiras entre material e imaterial, entre corpo físico e sintético. Ou seja, entramos e saímos do círculo mágico com mais frequência do que, inicialmente, supomos. A todo momento, experimentamos o mundo do jogo dentro do mundo da vida e não mais nos percebemos vivendo em rígidas e estáticas estruturas, mas em constante e fluída transformação (Bauman, 2007); em outras palavras, em estados liminares. Da mesma forma, o mundo da vida penetra o mundo do jogo, pois carregamos nossas expectativas, esperanças e desejos de nossas vidas reais para o mundo do jogo (Consalvo, 2009).

Como escreveu Turner no prefácio de *O Processo Ritual*:

“As pessoas da floresta, do deserto e da tundra reagem aos mesmos processos como as pessoas das cidades, das cortes e dos mercados. As revoluções e reformas podem ser estudadas empregando-se a mesma terminologia que se usa para o estudo dos produtos culturais das grandes e estáveis civilizações”.

Apesar da atração que os computadores e as narrativas nele suportadas exercem sobre nós, os jogadores raramente são completamente absorvidos pelo jogo, o que torna a metacomunicação sobre o jogo possível, ou seja, ele fica aberto para se expandir para fora dele, gerando significados e compreensões. Nesse sentido, ele tem reflexos na vida cotidiana, embora (com exceção dos jogos pervasivos e dos que "jogam/trabalham" nos MMOs¹⁸⁵), não aja diretamente sobre ela. Com isso, também queremos dizer que, não

¹⁸⁵ MMO é a abreviação para Massively Multiplayer On-line game, jogos nos quais muitas pessoas jogam ao mesmo tempo e interagem entre si.

nos é mais possível, pensar os jogos digitais como uma categoria universal; é preciso estudá-los a partir de si mesmos.

Uma última dívida com nosso leitor: em que o debate sobre o conceito de círculo mágico nos leva adiante na definição do que é jogo?

Se compreendemos a ideia de jogo como um sistema fechado somente na perspectiva de uma lista de critérios necessários do que é preciso conter nesse sistema para ser chamado de jogo - , então o jogo digital não é o que Lévi-Strauss define como jogo. Ou seja, o jogo digital não possui possibilidades ilimitadas, mas o que a programação e o design colocaram como possíveis.

Se entendermos que um jogo, na esteira da fenomenologia de Heidegger e Gadamer, somente é jogo quando é jogado, nós precisamos da presença do sujeito humano (jogador), para compreender um jogo, já que é ele quem coloca o jogo em ação. Sendo assim, Lévi-Strauss está certo, pois a experiência do jogar revelará suas muitas possibilidades interpretativas.

Referências:

- Aarseth, E. (2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis. Paper presented at the Melbourne, Australia DAC conference.
- Andrade, L. A. de. (2012). Alternative Reality Games e Mobilidade: discutindo o mecanismo de imersão nos jogos pervasivos. in *Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social*. São Paulo: Scortecci.
- Austin, J. L. (1990). *Quando dizer é fazer: palavras e ação*. Tradução Danilo Marcondes de Souza F. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Bauman, Z. (2007). *Vida Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bettelheim, B. (1981). *A Psicanálise dos Contos de Fada*. São Paulo: Paz e Terra.
- Caillois, Roger (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, Urbana and Chicago.
- Campbell, J. (2004). *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Cultrix.
- Canclini et al. (2012). *Jóvenes, Culturas Urbanas y Redes Digitales*. Fundación Telefónica.
- Consalvo, M. (2009): *There is no magic circle*. Games and Culture, Vol. 4, No. 4, 408-417. Disponível:http://www.bendevane.com/VTA2012/wpcontent/uploads/2012/01/mia_2009.pdf.
- Cukier, R. (2002) *Palavras de Jacob Levy Moreno - Vocabulário de citações do psicodrama, da psicoterapia de grupo, do sociodrama e da sociometria*. São Paulo: Ágora.
- Da Matta, R. (2000). *Individualidade e Liminaridade: considerações sobre os ritos de passagem e a modernidade*. in *Mana* 6(1):7-29.
- Fink, E. (1960). *Leu jeu comme symbole du monde*. Paris: Les Editions de Minut.
- Freud, S. (1980). A Interpretação dos Sonhos in Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud. Vol XVIII, Rio de Janeiro: Imago.
- Gadamer, H-G. (1997). *Verdade e Método I*. Petrópolis: Vozes.
- Gennep, A. van (1908). *Os Ritos de Passagem: estudo sistemático dos ritos da porta e da soleira, da hospitalidade, da adoção, gravidez e parto, nascimento, infância, puberdade, iniciação, coroação, noivado, casamento, funerais, estações, etc*. Petrópolis: Vozes, 2011.
- Gumbrecht, H.U. (2010). *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: PUC.
- Heidegger, M. (2001). *Introducción a la filosofía*. Madrid. Cátedra Universitat de València.
- Huizinga, J. (2001). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Lacan, J. (1998) *Os Escritos*. São Paulo: Perspectiva.
- Lévi- Strauss, C. (2005). *O Pensamento Selvagem*. Campinas: Papyrus.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú

Cultural/Unesp

- Peirce, C-S. (2005). *Semiótica*. Tradução José Teixeira Coelho Neto. 3 ed. São Paulo: Perspectiva.
- Petry, A. S. (2010a). O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia. *Tese de Doutorado* no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUCSP. Orientadora Lucia Santaella.
- _____. (2010b). Pode a filosofia auxiliar na compreensão do que é game? In: IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital -SBGames2010, 2010, Florianópolis. p. 175-186. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2010/proceedings/culture/full/full20.pdf>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2012) *Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - principais conceitos*, vol.1. São Paulo: Blucher.
- _____. (2012) *Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - cultura*, vol.4. São Paulo: Blucher.
- Stenros, J. (2012). *In Defense of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*.
- Turner, V. (1974). *O processo ritual: estrutura e anti-estrutura*. Petrópolis: Vozes.
- Winnicott, D. S. (1975). *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago.

Cultura Digital e o ARG Educomunicativo¹⁸⁶

Luci Ferraz de Mello¹⁸⁷, Carlos Eduardo Lourenço¹⁸⁸ e Francisco Tupy¹⁸⁹

Resumo: reflexão sobre a influência da cultura digital no desenho e implementação de práticas educomunicativas, a partir do planejamento de jogos do tipo ARG – *Alternate Reality Game*, que se desenvolvem por meio de dinâmicas presenciais, utilizando mídias digitais diversas para o desenvolvimento de atividades educativas. Traz a fundamentação básica das duas principais características da Educomunicação, quais sejam, o diálogo e o protagonismo dos participantes do mesmo, com foco no estabelecimento de um ecossistema comunicacional de trocas intensas presenciais, mediadas por recursos digitais. Apresenta as premissas mínimas necessárias para o planejamento e implementação de um ARG, com foco no detalhamento de regras fixas, recompensas e variabilidades. Ao final, há uma proposta ARG educomunicativo, com a apresentação das atividades, suas regras do jogo e a respectiva estrutura de todas as etapas, sempre considerando trabalhar a gestão da comunicação ao longo do desenvolvimento do jogo e o uso estratégico de diversas mídias digitais em vários momentos.

Palavras-chave: Educomunicação; Cultura Digital; ARG; Convergência Digital; APPS Mobile e Tablets.

Introdução

A sociedade vivencia uma transformação radical nas formas das pessoas se comunicarem e de se relacionarem por conta da rápida evolução das mídias digitais. Jenkins (2009) e Castells (1999) refletem que a geração de hoje, conhecida como “net”, “millenium” ou “z”, parece exposta mais diretamente à influência dos usos das mesmas em seu cotidiano. Observa-se um foco na definição de novas abordagens pedagógicas, que adotem essas mídias ao trabalharem os conteúdos programáticos do currículo formal do ensino fundamental e médio, tanto para a construção de novos saberes teóricos, como para o desenvolvimento de competências importantes para a vida adulta desses jovens, junto a uma sociedade altamente midiaticizada.

Esse contexto tem levado as instituições educacionais a se dedicarem à revisão e renovação das práticas pedagógicas em suas salas de aulas – presenciais ou virtuais. Mais do que atualização dos conteúdos teóricos, essas ações consistem no planejamento sobre como trabalhar o desenvolvimento de competências específicas a partir de uma linguagem que envolva os alunos das novas gerações, ao longo do processo de aprendizagem, de maneira a fazê-los refletirem e construir conjuntamente esses novos saberes em grupo já nas salas de aula do ensino formal.

¹⁸⁶ Este texto se originou das reflexões contidas no texto “ARG e Educomunicação – Aprendizagem Lúdica com ênfase no Protagonismo e no Diálogo”, apresentado no *XIII Congreso Internacional IBERCOM – Comunicación, Cultura e Esferas de Poder*, Santiago de Compostela, Espanha, Maio/2013.

¹⁸⁷ Doutoranda e Mestre em Ciências da Comunicação / Comunicação e Educação, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo (PPGCOM-USP).

¹⁸⁸ Mestre em Ciências da Comunicação / Comunicação e Educação, Escola de comunicações e Artes, Universidade São Paulo (PPGCOM-USP).

¹⁸⁹ Mestrando em Meios e Processos Audiovisuais / Comunicação e Educação, Escola de comunicações e Artes, Universidade São Paulo (PPGMPA-USP).

O surgimento desses novos aparatos e adoção da maioria dos mesmos pela educação deu origem ao *The Horizon Report*, sob coordenação do Conselho Consultivo do *New Media Consortium*¹⁹⁰ (NMC), que informa anualmente as tendências de usos dos mesmos na educação para os próximos cinco anos. Em suas edições dos últimos três anos, ele sinaliza a importância que os jogos estão ganhando nesses espaços.

Contudo, não se trata de tarefa simples e ágil, pois há a necessidade de formação de professores, de maneira que incorporem o uso das tecnologias nas suas práticas em sala de aula. O desafio é grande, posto que a maioria ainda foca em formações mais instrumentalistas quanto ao uso dessas novas mídias. E como indicado por centenas de pesquisas realizadas ao redor do mundo sobre o tema, a tecnologia adotada sem prévio planejamento e intenção pedagógica pode não apenas ajudar, mas até atrapalhar o processo e os resultados de aprendizagem dos alunos (Hattie, 2009).

Especificamente sobre a Educomunicação, em meados dos anos de 1970, iniciou-se todo um movimento de lutas sociais por uma comunicação democrática na região Iberoamericana. Suas premissas são a formação crítica e hábil em relação aos instrumentos midiáticos e sua produção, sobretudo em caráter dialógico, utilizados como forma de entender os alunos por meio de seus exemplos de vida cotidianos, gerando uma formação de intervenção ativa, que promove o protagonismo e a inclusão social.

É exatamente nesse contexto que o termo Educomunicação começa a ser utilizado por algumas poucas instituições de ensino, para referir-se principalmente à educação para a comunicação ou *media literacy*.

No início dos anos 1990, a tendência de adoção de TIC pela educação motivou a UNESCO, a UNICEF e a organização independente denominada Ceneca (Centro de Investigación y Expresión Cultural y Artística), a organizarem um encontro entre vários especialistas sobre práticas educacionais mediadas por tecnologias, em Santiago do Chile. Foi exatamente durante esse evento que o termo “Educomunicação” foi debatido oficialmente pela primeira vez e, à época, definido como:

“o conhecimento das múltiplas linguagens e meios através dos quais se concretiza a comunicação pessoal, grupal e social. Abrange também a formação de senso crítico, inteligente, sobre os processos comunicativos e sobre suas mensagens para descobrir os valores culturais próprios e a verdade”¹⁹¹ (CENECA/UNICEF/UNESCO, 1992, apud Aparici, 2010:9).

Entre os anos de 1997 e 1999, estimulado por esse contexto de cultura digital nascente e transformação comunicacional global, o grupo de pesquisadores ligado ao Núcleo de Comunicação e Educação (NCE), da Escola de Comunicações e Artes (ECA), Universidade de São Paulo (USP), sob coordenação do Prof. Dr. Ismar de

¹⁹⁰ *New Media Consortium* consiste em uma comunidade internacional de especialistas no uso das tecnologias de informação e educação, que englobam desde professores que trabalham diariamente com novas tecnologias nas universidades até visionários que estão moldando o futuro da aprendizagem junto a laboratórios e centros de investigação, além de conselhos consultivos, formados por membros da comunidade internacional acadêmica sobre o tema. Visite o site www.nmc.org. Acesso em: out. 2011.

¹⁹¹ Tradução livre da autora, para o texto original em espanhol.

Oliveira Soares, desenvolveu uma pesquisa temática, a qual analisou o relato de pouco mais de 175 especialistas latinoamericanos de práticas educativas com mediação tecnológica. Foi identificado o surgimento de um novo campo de intervenção social, que não poderia ser estudado apenas pela Educação ou Comunicação, mas a partir das interfaces de ambos os campos já existentes.

Além disso, essa também indicou que esse campo poderia ser estudado a partir de quatro áreas de intervenção, quais sejam: gestão da comunicação para a educação, educação para os meios, pedagogia da educação, educação mediada por tecnologias, epistemologia da interrelação comunicação e educação. Esse novo campo preconiza ações voltadas ao planejamento, implementação e avaliação de processos, programas e produtos destinados a criar e fortalecer os ecossistemas comunicacionais em processos educativos (Soares, prelo). Em função disso, o grupo de pesquisadores decidiu adotar ressignificar o termo Educomunicação e adotá-lo para denominação desse novo campo de estudos das interrelações Comunicação e Educação

Foi exatamente o surgimento e fortalecimento dessa cultura digital, bem como o próprio uso cada vez maior de jogos na educação e as características básicas do campo da Educomunicação, que motivaram estes autores a refletirem sobre algumas possíveis aproximações teóricas entre os jogos e a Educomunicação. O objetivo maior aqui foi o de verificarem a possibilidade do planejamento e implementação de jogos do tipo ARG com abordagem educacional, voltados a trabalhar com os alunos competências específicas como diálogo, colaboração e pensamento reflexivo, dentre outras, junto a processos educativos.

Diálogo e Protagonismo na Educomunicação

A Educomunicação se consolida a partir de uma ação comunicativa desenvolvida em um ambiente educativo: “comunicação interpessoal, grupal, organizacional e massiva promovida com o objetivo de produzir e desenvolver ecossistemas comunicativos através da atividade educativa e formativa” (Soares, 2002, p. 25). Ela é entendida pelo grupo de pesquisadores do NCE (ECA/USP) como um novo paradigma que reflete “um conjunto das ações inerentes ao planejamento, implementação e avaliação de processos, programas e produtos destinados a criar e a fortalecer ‘ecossistemas comunicativos’, em espaços educacionais ou virtuais” (Soares, 2002, p. 24).

Sobre os ecossistemas comunicativos, esses devem ser desenvolvidos a partir de trocas reflexivas intensas, o que implica em dialogicidade e interação intensa - mas equilibrada - entre os participantes, que se comunicam por meio das tecnologias. Daí alguns dos aspectos básicos dessas práticas serem o protagonismo e o diálogo. Entendido enquanto um campo ainda em construção, suas ideias tem Célestin Freinet (1886-1966) e Paulo Freire (1925 - 1997) como alguns de seus autores básicos.

Freinet (1985) defendia a educação enquanto um processo comunicacional desenvolvido em sala de aula, o qual deve se desenvolver em um cenário onde educador e educandos atuam simultaneamente como emissores e receptores. Para ele, trata-se da expressão de ideias embasadas em um determinado conteúdo. Já no início dos anos

1920, seus alunos eram motivados a refletirem conjuntamente com os colegas e a redigirem textos sobre as ideias apresentadas, em grupos menores, para que posteriormente elaborassem uma edição final, e publicassem em edições do jornal da escola. Posteriormente, essas edições foram substituídas pelos livros didáticos tradicionais de suas aulas. Essas práticas, desenvolvidas até em função de limitações físicas que esse especialista tinha por conta de sua saúde debilitada, permitiram a verificação da importância dos alunos de se apropriarem do processo comunicativo de aulas, com a atuação deles como sujeitos produtores de significados, a partir do desenvolvimento do pensamento crítico. Tanto o diálogo quanto o protagonismo eram observados de forma intensa ao longo desses processos comunicacionais com foco para a educação.

Já Freire (1977) defendia que as trocas entre educador-educando devem ser desenvolvidas com critérios de igualdade e a construção do conhecimento precisa da problematização do tema em estudo, sendo que mediação do educador e o estabelecimento de um diálogo consistente entre todos os participantes de um espaço de aprendizagem concretizam essa proposta. Para ele, a emancipação pela educação, explicando que educação é diálogo, é comunicação: “não é transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados” (Freire, 2002, p. 69).

Ele destacava que a práxis libertadora se revela na reflexão e ação humana sobre o mundo, no sentido de transformá-lo. Ou seja, afirmava que trata-se de pensar a educação a partir da necessidade de se restaurar o senso de igualdade e humanidade de cada pessoa, refletidas na colaboração ao longo do processo comunicacional entre os participantes de um curso. Para isso, não pode se desenvolver pela opressão dos opressores e, por isso, há que se libertar os oprimidos dos opressores e da própria condição emocional em que se encontram. Logo, não se trata apenas de uma tomada de consciência pelos oprimidos, mas de uma vivência de autonomia maior do direito de cada pessoa praticar a liberdade sem pender para o outro extremo e se tornar opressivo.

Resgatando um pouco aqui o paradigma das interrelações Comunicação e Educação, temos que apenas a comunicação todos-todos pode promover a igualdade dentro da sala de aula, caracterizada pela reflexão conjunta sobre vários significados e o desenvolvimento do pensamento crítico. O aluno precisa ser respeitado e tratado enquanto ser pensante, a partir de seu conhecimento anterior e de suas referências internas, que é capaz de refletir e debater sobre temas diversos com base em vivências e saberes prévios. A postura atual de muitos educadores deve ser revista, para que eles adotem uma prática de mediação, para o acontecimento e fortalecimento dessas dinâmicas dialógicas. O educador precisa permitir e fomentar as contribuições e reflexões dos participantes, bem como deve deixar de ser um mero transmissor de conteúdos, e não mais impor seus pontos de vista (Petry, 2012).

Jogos: Premissas Básicas

O jogo enquanto elemento midiático é capaz de intervir na sociedade, seja pelo

interesse que promove, seja pela economia que movimenta. E o fascínio da humanidade por jogos não é um fenômeno recente. Desde a Grécia antiga, a interação entre pessoas durante os jogos sempre se destacou e esse aspecto tornou-se um elemento instigador de pesquisas ao longo de todo o século XX por pedagogos, psicólogos, filósofos, antropólogos, e outros cientistas. Com o passar dos séculos, os jogos foram repaginados com nova roupagem, agora digital e tecnologicamente renovada com sistemas, os quais permitem conectar pessoas em práticas lúdicas mesmo não estando mais juntas fisicamente .

Csikszentmihalyi (1992) criou a teoria do estado de fluxo, também conhecida como “*flow*”, a qual estuda as motivações que levariam o ser humano a um estado de felicidade. O “fluxo” reflete um estado de concentração ou completa absorção/imersão na atividade ou situação vivenciada, no qual as pessoas se envolvem de tal forma em uma atividade, que nada mais parece importar e no qual são mais felizes. O atingimento desse estado demanda equilíbrio entre o desafio das tarefas propostas e a habilidade dos participantes, que devem estar envolvidos nesse processo enquanto protagonistas, como em um jogo. A ocorrência dele depende ainda do grau de dificuldade das tarefas. Por outro lado, os resultados poderão ser a apatia e o desinteresse, caso a habilidade e desafio exigidos dos participantes sejam baixos e combinados.

Esse é um estado altamente buscado pela educação nos dias atuais, que vem adotando cada vez mais ferramentas digitais em suas práticas, mas infelizmente ainda sem apresentar de fato mudanças conceituais mais profundas e estruturais. De fato, vários autores já confirmam que a transformação não reside na mera adoção das tecnologias per si, mas das práticas pedagógicas pensadas para serem desenvolvidas a partir delas (Hattie, 2009).

Definição de Jogos

Os videogames tem contribuído de maneira consistente para o fortalecimento de uma cultural digital na sociedade atual, sendo que várias tecnologias utilizadas atualmente até mesmo em medicina e recursos humanos se desenvolveu a partir de tecnologias pensadas inicialmente para esse tipo de jogo. Eles permitem o desenvolvimento de um “empoderamento” por parte de seus usuários, situação onde eles superam sua passividade quanto à sua maneira de trabalhar uma informação. Observamos que um usuário pode se transformar em um produtor de conteúdo original, posto que algumas plataformas permitem o fácil acesso a ferramentas e aplicativos de publicação de conteúdo próprio. Contudo, há casos também em que podemos estar trabalhando condicionamentos e não essa emancipação em si. Isso ocorre quando observamos a criação de uma estrutura denominada por Kenski (2001) de biunívoca entre esse ato de jogar e a estrutura estabelecida na internet, por exemplo. Para ela, as identidades cultural e social se edificam a partir da fluidez dos desejos individuais de pertencer a um grupo e só continuará existindo enquanto houver participantes do mesmo interessados em usufruir desse espaço como cidadãos, pessoas, membros, ativistas.

Os jogos eletrônicos, também chamados digitais, são distintos dos jogos físicos-

presenciais ou chamados de analógicos, que os antecedem historicamente, segundo alguns autores. Juul (2003) distingue entre as características do vídeo game e os jogos convencionais pré-mundo virtual/digital, evitando compará-los com esses. Para ele, a automação, a complexidade, o tempo, a repetição e o nível são elementos exclusivos dos jogos eletrônicos: “um sistema formal baseado em regras com resultado variável e quantificável, onde a diferentes resultados são atribuídos valores diferentes, o jogador sente-se vinculado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis” (Juul, 2003, p. 37).

Já outros autores, como Murray (2003), Santos (2010) e Jenkins (2009) explicam que os jogos eletrônicos contemporâneos herdaram suas raízes e a maioria de suas características dos jogos de tabuleiro, os jogos tradicionais físicos e presenciais. E apesar das diferenças próprias do meio virtual/digital que abriga o jogo, como a automação e a complexidade, as demais características do jogo se mantêm constantes e presentes no modelo anterior, tradicional de jogo, como a questão do tempo, nível e repetição, e funções lúdica e social para quem os pratica (Santos, 2010).

Desde a antiguidade há pensadores buscando um melhor entendimento sobre os jogos, pelo seu elemento de fascínio social e cultural. Johan Huizinga (1872 – 1945) foi um dos primeiros a desenvolver pesquisas mais detalhadas sobre os jogos na modernidade, cujos escritos se tornaram referência. Ele define jogo como:

“uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas, ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com a tendência e rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes” (Huizinga, 1990, p. 16).

Segundo esse autor, a origem do jogo reflete uma digressão imemorial, pois antecede e é autônomo ou superior à cultura, a qual possui um caráter lúdico e emerge sob a forma de jogo desde seu surgimento. A sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo, como comunica seu sistema social por meio do jogo.

A humanidade tem um elemento lúdico constituinte em sua natureza civilizatória, o que demanda daqueles que praticam o jogo o entendimento sobre suas características e sua função. O jogo mostra-se como uma experiência autotélica, com um fim em si mesmo.

Huizinga (1990) explica que as características estruturantes do jogo revelam-se na sua função lúdica. Para ser considerada como jogo, uma atividade deve provocar excitação por meio da intensidade e do poder de fascinação, ser uma atividade voluntária e ficcional, ter uma limitação no espaço e no tempo, constituir um conjunto de regras para criação de uma e ser transmitido como parte de tradições para se fixar como parte da cultura.

O jogo deve se processar com seriedade, enlevo e entusiasmo que chega ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, faz com que essa característica seja

esquecida pelo jogador, apesar de seu aspecto de “faz de conta”.

Outro autor que merece ser mencionado por seu estudo aprofundado da temática é Roger Caillois (1913 - 1978), que transporta o jogo para o campo de significação simbólica e cultural. Para ele, a definição de jogo criada por Huizinga (1990) é ao mesmo tempo ampla e restrita, pois aceita sua apresentação e contextualização das características dos jogos nas diversas estruturas sociais, mas renegaria os jogos de azar em sua definição. E defende que o termo ‘jogo’ combina em si as ideias de limite, liberdade e invenção, e que sua polissemia engloba:

“não designa somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a esta mesma atividade ou funcionamento de um conjunto complexo (...), designa ainda o estilo de um intérprete, músico ou comediante, isto é, as características originais que se distinguem de outras formas de tocar um instrumento ou desempenhar um papel” (Caillois, 1990, p.10-11).

Para ele, os jogos compõem a cultura de uma dada sociedade e se constituem em importantes estruturas que têm o potencial de influenciar a mesma por sua função ordenadora primária, posto que para ele, para se jogar, é preciso que os praticantes aceitem e obedeçam às regras criadas, surgindo aí um pacto social. O jogo deve ser entendido como uma fonte de descontração e entretenimento, livre e voluntária, e como um estímulo de capacidades para sobrepujar obstáculos, vencer desafios, ou fazer frente às dificuldades. Reconceitua o jogo como uma “atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e imaginária, ficando claro que as duas últimas características tendem a excluírem-se mutuamente” (id.ibid.: 65). Consistem em expressões que representam a cultura, constituem-na e contribuem para sua transformação, dependendo do contexto em que são inseridas e trabalhadas.

Aqui se destaca o papel do mediador, que em nosso contexto é o educador, o qual atua como guia para o foco na atividade, que mostra aos jogadores os elementos necessários e relevantes ao processo de aprendizagem almejado pelo jogo, posto que para esses autores nenhuma tecnologia é transformadora por si só.

Os jogos evoluíram com o advento de novas tecnologias que passaram a mediar sua execução, ao longo do século XX. De fato, muitas crianças do fim do século XX, diante da violência, das limitações que a ausência dos pais e a vida nas cidades lhe impõe, já não buscavam as ruas para jogar, mas as telas. Das televisões convertidas em telas interativas, esta forma de jogo se espalhou por diversas plataformas eletrônicas, desde os computadores, telefones e mais recentemente *tablets* e *smartphones*. Os jogos se corromperam, assim como as sociedades em que estão inseridos, e agora a realidade e os *games* passam a se misturar e a se fundirem enquanto gamificação da sociedade (Caillois, 1990). Esse contexto reflete o fortalecimento da cultura digital em sua essência.

Função Socializadora do Jogo

Segundo McLuhan (1974), interjogo é o termo utilizado para definir o público observador, que assiste e/ou torce ao acompanhar o jogo sem dele efetivamente

participar e alerta que o jogo perderia boa parte de seu sentido sem esse elemento. Para esses praticantes, o sentido do jogo tem uma de suas bases na sua necessidade associativa, um caráter socializador na cumplicidade de seus praticantes. As pessoas sentem um prazer ímpar na presença de outrem, na união fraternal que se estabelece entre estranhos vinculados única e exclusivamente pelo elemento lúdico do jogo. Isso se deve também ao elemento agonístico presente ainda em nossa cultura, o elemento de competição.

O prazer que o homem tem em competir, medir forças e comparar habilidades, demonstrar sua superioridade, também se pode ser observado no *videogame*, ou jogo eletrônico, como afirma Viana (2005), sendo potencializado pelos recursos propiciados pelos novos meios de comunicação chamados pelo autor de hipermidiáticos. Huizinga (1990) e Caillois (1990) defendem também que o jogo só ocorre de forma consensual, ou seja, apenas quando ele é sentido em conjunto com o outro, se seus participantes, em comum acordo, concordarem dele participar e respeitar suas regras.

Na sociedade contemporânea, o *game* pode ser entendido como uma atividade prazerosa e livre, um pacto social consensual em que todos formulam e/ou aceitam um conjunto de regras e por meio delas disputam e/ou cooperam entre si, na busca por seus objetivos, seja ele a superação de um obstáculo ou mesmo a superação deste outro que com ele joga. Ele propicia, a formação de comunidades socialmente constituídas, em que valores, culturas e ideologias são representados e expressados de forma simbólica nestes jogos. Daí a importância do processo comunicacional, sendo que estes só ganham sentido a partir do significado a eles atribuído por seus praticantes, os *gamers*. Enquanto forma simbólica consensual, o jogo sofre influência dos aspectos afetivos, cognitivos e sociais que mudam no seu público sua interpretação do jogo, assim como da comunicação, que muda de acordo com a pessoa e momento em que se joga (Macedo, 2009).

Jogos como Processos Comunicacionais na Educação

Em suas reflexões sobre os efeitos dos meios de comunicação, McLuhan (1974) entendia que esses podem ser considerados como extensões de seus corpos físicos, e para ele os jogos seriam meios de comunicação, com uma função catártica, de extravasamento da tensão do dia-a-dia.

Pensar os jogos nos processos comunicacionais para a educação nos demanda resgatar as ideias de pelo menos um grande autor da educação, para realizarmos a análise do uso dos jogos nesse contexto. Segundo Macedo (2009), para Jean Piaget (1896 – 1980), o jogo tem uma função simbólica, expressiva e representativa do sujeito e da sociedade em que se insere e, conseqüentemente, o jogo pode ser trabalhado de forma metafórica para o reconhecimento cognitivo das estruturas sociais nas quais cada indivíduo está inserido. O educando passa a entender que na vida, assim como no jogo, há diferentes objetivos e estratégias que podem ser realizadas, que as leis assim como as regras do jogo devem ser respeitadas, mas não são imutáveis. E que depende dele aceitá-las ou lutar coletivamente por sua mudança, aprendendo assim a conviver e agir

socialmente. Assim os jogos, passam a ser compreendidos e conceituados também pelas relações que estabelecem entre eles e seus praticantes, assim como nas relações estabelecidas durante e após as disputas entre seus jogadores. Ou seja, os jogos são formas de comunicação e mediações comunicacionais, que transmitem valores, conceitos e ideias de forma lúdica e metafórica, podendo ser empregados no desenvolvimento educacional e cognitivo.

Logo, o jogo pode se constituir em um instrumento de avaliação psicológica, e como meio de comunicação, quando o analisamos a partir dessa perspectiva construtivista. Jogar e brincar são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, sendo que “é a saudade ou a recuperação daquela criança que fomos um dia, que dava para as coisas pelo gosto e pelo valor que tinham em si mesmas” (Macedo et al, 2005, p.14).

Uma condição essencial para o desenvolvimento dos educandos e talvez até para o sentido original da escola é exatamente sua dimensão lúdica, posto que o jogo é considerado como uma via possível de recuperação da motivação dos alunos em relação ao atual ambiente de aprendizagem formal. Servem como recursos estratégicos no desenvolvimento e aprimoramento de habilidades e competências dos alunos, permitindo uma maior compreensão dos conceitos abordados pelo professor por parte do educando e preparando-os para dominarem procedimentos e compreenderem contextos que os ajudem a alcançar objetivos específicos (Macedo, 2009).

Ao colocarmos o jogo sob a perspectiva de uma atividade motivada e histórica observamos sua dimensão simbólica, ou seja, quando joga, a pessoa atribui sentido aos objetos que utiliza para montar o cenário, representar personagem, imitar pessoas e acontecimentos: “essas narrativas fazem sentido para ela, pois são projeções de seus desejos, sentimentos e valores expressando suas possibilidades cognitivas, seus modos de assimilar ou incorporar o mundo, a cultura em que vive” (Macedo et al, 2005, p.20).

Com base nesse contexto, a instância do jogo pode ser aproximada da instância da vida ordinária e cotidiana do sujeito, caracterizando a “sociedade em rede” na qual se vive atualmente. Traz, assim, a teoria dos jogos para discutir o “como” se fazer, refletindo que os jogos podem ajudar a educação a preparar o sujeito para viver plenamente sua vida, superando os desafios diários (Macedo et al, 2005).

Modelo ARG

O *Alternate Reality Game* (ARG) é o tipo de jogo que mistura a estrutura de jogos virtuais com os jogos físicos, ou seja, é uma mistura da realidade física com o mundo virtual. Os participantes interagem em uma competição, e, para tanto, fazem uso de diferentes mediações tecnológicas e sociais - *sites* de empresas fictícias, redes sociais digitais -, enquanto se locomovem fisicamente em locais públicos para captar uma informação ali escondida (Andrade, 2009). É um híbrido entre os jogos tradicionais, usando o espaço físico e a dinâmica social presencial, e os jogos virtuais ou eletrônicos mediados pelas novas tecnologias de comunicação e informação.

Santos (2010) nos ajuda refletir que, para pensarmos a estrutura do ARG

educativo, temos que considerar que os jogos são constituídos por três conjuntos que se integram na sua realização. Temos, pois os elementos inerentes ao jogo em si (regras, objetivos, modelo de interação, arena ou cenário onde se dará a ação, caráter voluntário da participação/adesão ao jogo, incerteza e mecânicas do jogo).

Há que se respeitem alguns princípios essenciais dos jogos, ao pensarmos a arquitetura de um jogo com base nas premissas da Educomunicação e da educação formal, quais sejam: primeiro desafio - solucionar o caráter voluntário da participação; segundo desafio - o modelo de jogo (o ARG é uma mescla entre realidade e ficção, sem limite geográfico ou espacial); terceiro desafio - a incerteza.

O ARG pressupõe pessoas que interpretam personagens na forma de faz de conta (*roleplay*), os quais podem ser muito próximos das pessoas que os interpretam. Lidar com avatares de jogos enquanto pessoas reais, exige compreensão e clareza de que não sabemos nem prevemos o que passa na mente dos sujeitos-jogadores, e o fator surpresa pode emergir com uma ação impensada pelos arquitetos do jogo. Há um fator de imprevisibilidade, um “risco”, que precisa ser assumido pelo grupo organizador do jogo. Mesmo o melhor planejamento de um jogo pode ser rompido por uma ideia inusitada e criativa que pode colocar o jogo em *check-mate*.

O apelo e o prazer de se jogar, de organizar e executar um ARG está justamente em viver essa emoção do inesperado. Quanto maior o conhecimento previamente adquirido e a experiência dos organizadores sobre estruturas narrativas de jogos, menores as chances de surpresa por algo inusitado realizado pelos sujeitos-jogadores. Daí a prática comum da realização de “*play testes*”, onde jogadores experientes nessas narrativas jogam de forma laboratorial, para descobrir eventuais falhas ou problemas estruturais do mesmo.

Os elementos relacionados ao sujeito jogador (habilidades desta pessoa, sua experiência no jogo, suas preferências, sua personalidade e seu repertório cultural e cognitivo) apresentam desafios como repertório cultural, experiências em outros jogos, habilidades de jogar, preferências e personalidade.

Quanto aos resultados almejados (a competição, o faz de conta, e o *gameplay*¹⁹²), o jogo deve ser comunicado / jogado em uma linguagem próxima da empregada pelos usuários. A adoção de uma linguagem mais erudita ou acadêmica, pode resultar na perda da ligação com os jogadores.

Um jogo só tem sentido em uma comunidade que valide e valorize o esforço de quem o pratica, o que levará o jogador a participar e se esforçar para vencê-lo (Huizinga, 1990; Caillois, 1990).

¹⁹² *Gameplay*, segundo Santos (2010, p.s/n), diz respeito à forma pela qual o jogador interage no ambiente do jogo, a partir da manipulação das regras e mecânica com que este é constituído, com a criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de se jogar.

ARG Educomunicativo – Descritivo Técnico

Nome: ARG 4 Fases da Lua

Objetivo Geral: conscientização para o problema da escassez da água e sua necessidade vital para a preservação da vida

Competências Comuns a Trabalhar (entre Educomunicação e Jogos): protagonismo, atividade em equipe, tomada de decisão, autonomia, leitura crítica das mídias,

Participantes: Alunos da ECA/USP

Duração: 4 semanas

Espaços da USP (Universidade São Paulo – Campus Butantã): Raia Olímpica, Tejo, Piscina/CEPUSP, ECA

Mídias Digitais: Vídeo, Podcast, Foto, Texto Escrito

Hipermídia: Blog

Gêneros das Peças: drama; Ficção; Humor; Documentário

Espaço USP	Vídeo	Podcast	Foto	Texto Escrito
Raia olímpica	1	5	13	8
Tejo	3	12	6	4
Piscina	16	9	11	15
ECA	7	14	10	2

Tabela 1: Matriz de Distribuição das Tarefas (exemplo)

Descrição das Dinâmicas

Apresentamos abaixo a descrição resumida das dinâmicas a serem desenvolvidas ao longo de todo o ARG:

- Divisão dos alunos da ECA em 4 grupos
- Sorteio do “nome-número” dos grupos
- Sorteio da distribuição dos espaços, mídias e gêneros por grupo (o sorteio dos gêneros será feito com um dado de 6 faces, que conterà os 4 gêneros indicados, mais duas faces de livre-arbítrio, que dará o direito ao grupo de escolher dentre um dos quatro gêneros).

- A cada semana, cada grupo trabalhará uma temática ligada a um espaço junto ao qual desenvolverão sua peça comunicacional, sendo que a comunicação sobre essa temática deverá ser desenvolvida a partir da linguagem da mídia definida por sorteio (Ex.: **Grupo 3** desenvolverá um **vídeo** na **raia olímpica**, sob o **gênero humor**). Ao final de cada semana, cada espaço terá uma temática trabalhada a partir da comunicação feita em uma peça de linguagem específica.
- O desenvolvimento de cada temática semanal, por cada grupo, deverá seguir as instruções que estarão espalhadas pelo *campus* Butantã, da Universidade de São Paulo, sendo que para localizá-las, os alunos deverão se utilizar de aplicativos em seus *smartphones e tablets*, para poderem acessar as informações completas.
- Ainda sobre as pistas para desenvolvimento das atividades, haverá algumas delas que apontarão para a verificação de mais informações com alguns docentes específicos da Escola de Comunicações e Artes, USP. Esses portarão dicas finais para a composição do trabalho, sendo que poderão apresentar desafios adicionais para confirmar o merecimento do recebimento da dica final, pelos alunos.
- Após as quatro semanas (quatro fases da Lua), teremos quatro comunicações desenvolvidas a partir de quatro linguagens diferentes, para cada um dos espaços, podendo apresentar peças com um a quatro gêneros.
- Como tarefa colaborativa final, os grupos deverão montar um blog que refletia todo o processo de conscientização sobre a escassez da água e sugestões de melhor uso desse recurso, a partir da disponibilização criativa de todas as peças desenvolvidas, nesse espaço comum.

Considerações Finais

Pensar a possibilidade de aproximação de dois temas como os que aqui abordamos demanda cuidado no sentido de respeitarmos as fronteiras dos mesmos e não os esvaziarmos. Logo, considerando os aspectos de interdisciplinaridade que a interrelação de ambos promove, procuramos manter suas particularidades e fazer a referida aproximação a partir das premissas básicas comuns da Educomunicação e ARG – protagonismo, autonomia, ludicidade, colaboração, interação, reflexividade, desafio-, mas também trabalhamos no sentido de pensarmos uma prática que refletisse os conceitos teóricos de ambos os temas.

Acreditamos ter chegado a uma proposta que atende essas premissas e se mostra viável em sua concretização enquanto ação. Posto isso, entendemos que nosso desafio atual é a realização do mesmo, a qual já está sendo preparada, para ser implementada até o final do primeiro semestre de 2014.

Referências

- Andrade, L. A. (2009). *Alternate Reality Games e Espacialização: Novos lugares, fluxos e negócios através dos jogos eletrônicos*. En: Revista Universitária Audiovisual. Set.2009. Recuperado em 17 de maio de 2011, de <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2226>>.
- Aparici, R. R. (Org.) (2010). *Educomunicación: más allá Del 2.0*. Barcelona, Gedisa.
- Caillouis, R. (1990). *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia.
- Castells, M. (1999). *A Sociedade em Rede – A era da informação: economia, sociedade e cultura - Vol. I*, 7ª ed., São Paulo, SP, Paz e Terra.
- Csikszentmihalyi, M. (1992). *Uma psicologia da felicidade*. São Paulo : Saraiva.
- _____. (2000). *Beyond boredom and anxiety: the experience of play in work and games*. New York: Jossey-Bass.
- Freinet, C. (1985). *Pedagogia do bom Senso*. São Paulo: Martins Fontes.
- Freire, P. (2002). *Extensão ou Comunicação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Hattie, J. A. C. (2009). *Visible learning – a synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. New York: Routledge.
- Huizinga, J. (1990) *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência*. São Paulo: Editora Aleph.
- Jenkins, H. (2013). *Game Design as Narrative Architecture*. Recuperado em 12 de abril de 2013, de <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>>.
- Juul, Jesper (2003). "The game, the player, the world. En COPIER, Marinka and Raessens, Joost (ed.). *Level Up: digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht University, pp.30-45.
- Kenski, V. M., 2001. Do ensinamento interativo às comunidades de aprendizagem, em direção a uma nova sociedade na educação. Revista Acesso, FDE.
- Macedo, L. (org.) (2009). *Jogos Psicologia e Educação: teoria e pesquisas*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Macedo, L.; ET AL (2005). *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed.
- Mcluhan, H. M. (1974). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 4ªed. São Paulo: Cultrix.
- Murray, J. H. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp.
- Petry, A. S. (2010). *Pode a filosofia auxiliar na compreensão do que é Game?* SBGames Brasil - Paper da Trilha de Games e Cultura. Faculdade Metropolitanas Unidas, São Paulo.
- Soares, I. O. (1999). Comunicação/Educação, a emergência de um novo campo e o perfil de seus profissionais, in Contato, Brasília, Ano I, N.I, jan/mar, pg. 19-74.
- Soares, I. O. (2002). *Gestão comunicativa e educação: caminhos da educomunicação*. In: Revista Comunicação e Educação. Nº 23, jan/abr de 2002, p. 16-25.
- Soares, I. O. (prelo). Educomunicação: as múltiplas tradições de um campo emergente de intervenção social, na Europa, Estados Unidos e América Latina. (artigo para a enciclopédia sobre o Campo da Comunicação)
- Santos, H.V.A (2010). *A importância das regras e do Gameplay no envolvimento do jogador de videogame*. 235p. Tesis (Doctorado en Artes Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Tupy, F., Schwartz, G. & Soares, I. O. (2012). *Educomunicação e Videogames: uma abordagem de interface aplicada para Gestão*. Anais do Game for Change / SBGames 2012.
- Viana, C.E. (2005). *O lúdico e a aprendizagem na cibercultura: jogos digitais e internet no cotidiano infantil*. 2005. 275 p. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Sobre “experiência” em MMORPGs: reflexões sobre a relação dos corpos com ambientes simulados a partir de *World of Warcraft*

José Carlos Ribeiro¹⁹³ e Felipe C. Thomaz¹⁹⁴

Resumo: Examinar inicialmente o que se compreende por “experiência” no âmbito dos MMORPGs – RPGs *online* de participação massiva –, mais especificamente em *World of Warcraft*, é o que objetiva o presente trabalho. Para tanto, dois vieses se apresentam ao estudo: em um deles, o foco é direcionado à sensação de “estar lá” (em um mundo virtual). O outro viés se preocupa em situar o termo investigado no sistema de jogo típico aos RPGs, considerando que é o acúmulo de *pontos de experiência* que possibilita a evolução do personagem criado. Neste percurso, aproximamo-nos dos aspectos sociais inerentes a jogos eletrônicos desta natureza no intuito de compreender que tal evolução está atrelada a dinâmicas sociais estabelecidas *in game* e ao domínio do avatar por parte do jogador.

Palavras-chave: MMORPGs; experiência; evolução; World of Warcraft.

Introdução

A categoria de jogo que introduz seus jogadores em um mundo imaginário mediante a oralidade é chamado, apropriadamente, de *role-playing game* (algo em torno de “jogo de interpretação de personagens” ou “jogo de atuação de papéis”). Os RPGs, a partir das histórias contadas por um “Mestre”, apresentam um universo fictício no qual as pessoas envolvidas realizam tarefas que rumam, em suma, à resolução de determinada trama narrativa. Sempre reticentes, as aventuras nos RPGs de mesa são encadeadas em sequência. Desta maneira, cumprindo-as uma após outra, os jogadores situam-se na fronteira entre quem são no ambiente fantasioso do jogo (um mago, um guerreiro ou um ladino, por exemplo) e fora deste cenário imaginado, no que é físico, palpável.

Nesta atividade liminar, comumente, as pessoas envolvidas em tal contexto de atuação empregam seus corpos como uma das estratégias utilizadas para construir o ambiente no qual se desenrolam as ações – lugar imaginário, baseado na linguagem e no sistema de regras do jogo. Alterações na voz e pequenos gestos são alguns dos recursos de encenação, caros à sustentação da ludicidade pretendida. Aqui cabem duas considerações de ordem etimológica referentes à descrição acima: a primeira delas relaciona-se com a própria natureza lúdica desta atividade. Possuintes de raiz comum, *ludens*, o lúdico e a ilusão têm significados permeados entre si, conforme Huizinga (1971), em seu *Homo Ludens*. O jogo é essa máquina que “começa a funcionar só a partir do momento em que os participantes consentem em se transformar em bonecos temporários” (McLuhan, 1979, p. 267). Em relação similar, a construção de um

¹⁹³ Professor Doutor do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, PósCom - UFBA. Coordenador do Grupo de pesquisa em Interação, Tecnologias Digitais e Sociedade – GITS. Email: jcsr01@gmail.com.

¹⁹⁴ Aluno de mestrado no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, PósCom – UFBA. Membro do Grupo de pesquisa em Interação, Tecnologias Digitais e Sociedade – GITS. Fotógrafo e videomaker. Email: felippethomaz@gmail.com.

personagem se deve ao empréstimo do corpo do jogador que o representa. TA ideia que ancora tal palavra, “personagem”, deriva do antigo teatro grego, no qual os atores desempenhavam seus papéis através da utilização de máscaras. Seu rosto temporário, e externo ao próprio corpo, media a voz que se origina do ator e alcança a plateia – daí, *per + sonae*, por onde o som passa¹⁹⁵.

Dos palcos da Grécia antiga, passando pelas mesas de RPG até a sua mais recente roupagem, os MMORPGs – *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* – este trabalho mira a reflexão em torno da ideia de *experiência* neste contexto lúdico. A abrangência na observação do termo em questão vai tanto no sentido da sensação de *imersão* em um mundo virtual através da transmutação de corpos – entre o personagem na tela, composto de *bits*, e o jogador que o controla, ser biológico –, quanto à ressignificação deste mesmo conceito no contexto do sistema de regras próprio aos RPGs e MMORPGs, a saber, a quantificação da experiência como meio de evolução do personagem – e, conseqüentemente, da narrativa. Para tanto, tomamos como objeto o *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), atualmente o MMOG de maior êxito no mercado¹⁹⁶. A partir deste universo ficcional, questionaremos o que constitui o corpo e o ambiente e o que está em jogo neste processo de troca, evocando alguns pensadores do campo da filosofia, da comunicação e computação, além do próprio *gamestudies* – campo de estudos que trata dos jogos eletrônicos em específico. Inicialmente, se fazem necessárias algumas definições preliminares em torno dos conceitos chave a este estudo.

Definições preliminares

Corpos como meio de apreensão do mundo

Ao propormos uma reflexão em torno do experienciar¹⁹⁷ um ambiente navegável de natureza digital, parece fundamental evocar a ideia de *presença*. Tais conceitos, caros à filosofia ocidental, relacionam-se mutuamente no que tange à percepção de um espaço externo, além dos limites sensoriais de nossos órgãos. Heidegger (2001), em seu *Ser e Tempo*, relaciona pre-sença à existência, à condição existenciária do ente. Diz, “a presença sempre se compreende a si mesma a partir de sua existência” (Heidegger, 2001, p. 39). O que é trabalhado com afincos pelo filósofo alemão é a condição humana de questionamento da própria condição humana. Neste sentido, a ideia de pre-sença incorpora-se à condição de existência corpórea. Segundo o próprio, “ela [a presença] se distingue pelo privilégio de, em seu ser, isto é, sendo, *estar em jogo* seu próprio ser”

¹⁹⁵ Tal discussão apresenta ricos caminhos à pesquisa. Jung é um dos estudiosos a lapidar a ideia de *persona*, sobretudo no seu *O eu e o inconsciente* (1985). No entanto, a fim de restringir o escopo de observação – aparentemente já demasiadamente *lato* –, opta-se aqui pelo não aprofundamento nesta questão.

¹⁹⁶ Cf. World of Warcraft Pandas help boost Activision profits. In: <http://www.bbc.co.uk/news/technology-20253093> Acessado em 06/07/2013.

¹⁹⁷ Compreendemos aqui experiência enquanto o processo de alcançar aquilo que está para lá do próprio perímetro. Tais ideias são amplamente discutidas em diversas correntes de pensamento no campo da Filosofia. Aqui, nos valem principalmente das ideias de John Dewey como norte. Tal questão será melhor discutida nas páginas subsequentes.

(Heidegger, 2001, p. 38). O ser, no tempo, *é*. Sendo, o ser experiencia o mundo que o cerca.

A partir destas premissas, algumas observações são feitas no contexto de um mundo virtual, uma vez que a condição prévia ao “estar lá” é o “estar-aí”, *Dasein*. Tal ambiente de natureza digital é experienciado através do corpo de *bits* eleito como representante deste que o controla. Por meio do avatar criado, torna-se possível habitar temporariamente o mundo de *Azeroth*. Esta maneira peculiar de existência está condicionada a um agrupamento de suportes e meios. Por exemplo, ao caminharmos por montanhas rochosas e vales verdejantes, adentrarmos em cavernas sombrias ou castelos da realeza, está em jogo uma relação do corpo com o espaço que ocupa. A percepção de ambientes simulados se dá, no contexto dos MMORPGs, através de um avatar, *este* corpo, visível na tela, onde o ente – jogador – habita temporariamente. A leitura do ambiente circundante é feita através da existência desta *persona*, um constructo designado¹⁹⁸ a explorar o ambiente de jogo, seja de modo mais objetivo – na realização de tarefas diversas – ou de maneira mais “livre” – sem a urgência no cumprimento de missões.

Retomando, compreender o avatar enquanto corpo temporário do sujeito que detém o seu controle exige uma mirada direcionada a reflexões anteriores sobre o que é isto, o *corpo*, e o que constitui o que chamamos de *percepção*. Com efeito, o objetivo latente no presente texto é ancorar ideias a serem retomadas com maior aprofundamento em ocasiões vindouras. Como exercício, voltemos aos helênicos para situar e encaminhar esta argumentação.

Platão narra, por volta de 400 a.C., um diálogo entre Hermógenes, Sócrates e Crátilo no qual o tema guia da conversação é a “justeza dos nomes”. Em suma, examinam se o nome dado à “coisa” é produto de uma convenção entre os homens ou se, por outro lado, o nome da “coisa” é a exata tradução daquilo que esta própria coisa *é*. Em determinado momento, ao investigarem uma sequência de nomes, chegam à palavra grega que nos é traduzida enquanto *corpo* (*σώμα*; *soma*) e, a partir daí, a ideia que prevalece é a do corpo como invólucro da alma (*ψυχή*; *psyché*). Este mesmo corpo é invólucro e prisão, é o túmulo da alma que lhe preexiste e lhe sobrevive. É também o meio pelo qual a alma se manifesta, se exprime, é seu *signo*, seu *signal* – *semein*. Estar corporificado, na perspectiva socrática, é ter a alma aprisionada em um suporte, ter as ideias encarnadas no invólucro que é também sinal de sua existência, caso contrário, a presença deste sujeito não seria possível. Esta noção clássica ancora a premissa do presente trabalho: estar corporificado enquanto avatar proporciona a leitura do mundo virtual (troca simbólica, *sígnica*) a partir de determinado ponto de vista. A experiência está condicionada a este enquadramento dado pelo jogador. Desta maneira, é possível saber quem é o personagem sob o próprio controle e facilmente distingui-lo dos outros. O *corpo de bits*, enquanto corpo, é, assim, sinal e prisão. É o canal que permite ao humano representar-se enquanto aquele que contempla o que vê; *anthropos* digital.

¹⁹⁸ À designação, torna-se notável aqui o campo do *design* digital como propiciador dos elementos de leitura; personagens, ambientes e o modo como a narrativa se dá de maneira exclusiva a cada uma das “vidas” lá presentes.



Figura 1 – Atributos constituintes do avatar.

É mediante a possibilidade de ação em espaços navegáveis que a história se desvela ao avatar. A vasta quantidade de combinações possíveis de atributos, no momento da criação do personagem, resulta em diferentes papéis sociais, os quais, estabelecem guias de ação para o jogador *in game* (v. Figura 1). Em linhas gerais, são três *guidelines* principais em *WoW*: *healer*, *tank* e *DPS*. Cada uma destas perspectivas de jogo possui especificidades no tocante à postura adotada frente aos desafios propostos. Os curandeiros – *healers* – devem se preocupar em evoluir suas habilidades de utilização de magia, o tanque – *tank* –, por sua vez, terá de investir em armadura e vigor, de modo a suportar o dano recebido e os *damage per second* – *DPS* –, concentraram seus esforços no ataque, melhorando especialmente sua força e agilidade. Estas melhorias estão dispostas numericamente, sujeitas a alterações mediante nível e *gear*¹⁹⁹ do avatar.

Como apreendo o mundo que me contém e do qual sou parte? Curiosamente, é notável que as dimensões sociais e estéticas são – senão de todo, mas muito – baseadas na estruturação computacional do ambiente. Em outro momento, Klastrup (2003), em sua tese de doutorado intitulada *Towards a Poetics of the Virtual Worlds*, defendeu:

“Um mundo virtual é uma *representação persistente* online que contém a possibilidade de comunicação síncrona entre usuários, assim como entre usuário e mundo, dentro de uma estrutura espacial desenhada como um universo navegável. “Mundos virtuais” são mundos nos quais se pode navegar através de *representações persistentes do usuário (...)*” (Klastrup, 2003, p. 26.)²⁰⁰

Lemos desta maneira: uma *representação persistente* é possível pela manutenção de

¹⁹⁹ *Gear* é o nome dado ao conjunto de itens (armas, armaduras e acessórios) possuídos pelo avatar no ambiente do jogo.

²⁰⁰ “A virtual world is a persistent online representation, which contains the possibility of synchronous interaction between users and between user and world within the framework of a space designed as a navigable space. ‘Virtual worlds’ are worlds you can move in, through persistent representation(s) of the user (...).” Tradução nossa.

uma estrutura física (servidores, bancos de dados, redes), potente o suficiente para atender às expectativas dos clientes que lá, de alguma maneira, habitam²⁰¹. O persistir da representação permite que os seus habitantes tenham uma noção mínima de quem *são*, de quem são os *outros* (seja *NPC*, *non player character*, ou jogador “real”) e do espaço que ocupam naquele ambiente. É a partir desta condição prévia que o sistema de jogo se mantém, promovendo as condições propícias para a emergência de conflitos, competição, ajuntamentos e outras dinâmicas sociais. Estes fenômenos são encenados em *WoW* através do desequilíbrio *ad eternum* entre a Aliança e a Horda – facções rivais que, no jogo, guerreiam.



Figura 2 - Tela de criação de personagem em World of Warcraft. À esquerda, opções de raça e gênero; à direita, opções de classe. Os boxes contêm descrições das habilidades/perícias da raça/classe.

Ainda no tocante à citação supracitada, esta *representação persistente* do usuário lhe fornece meios de atuação, haja vista a dinâmica lúdica dos próprios RPGs. Assim, há implicações diretas no “funcionamento” do avatar se determinado jogador investe na melhoria de atributos como *força*, *vigor* ou *agilidade*. Da mesma forma, o personagem será outro se investir mais em *intelecto*, *espírito* ou *maestria*. A maneira como o avatar se apresenta aos demais é, se não de todo, mas muito, devedora da quantificação de tais atributos. As *guidelines* às quais estarei propenso são dependentes da distribuição de pontos nas categorias acima destacadas e em diversas outras²⁰². Ou seja, o que está em jogo no momento de construção de um personagem escapa à pura combinação de características “físicas” ou de aparência.

²⁰¹ Para adentrar o mundo de Warcraft, é exigido um cadastramento via Battle.net, ramo da Blizzard Entertainment que gerencia o acesso aos jogos da produtora. Atualmente, a assinatura mensal de WoW custa R\$ 12,90. A compra do jogo e das expansões lançadas até então somam cerca de R\$ 200,00 ao jogador iniciante.

²⁰² Além da divisão mais evidente de papéis sociais, há uma ampla variedade de possíveis combinações entre profissões, pontos de talento e habilidades. A partir do aprimoramento destas atividades secundárias, o jogador pode assumir o papel de ferreiro, cozinheiro, pescador, herbalista, alquimista, entre outros ofícios.

Em suma, o corpo gerado pela combinação das escolhas do jogador estará atado ao sistema de jogo do mundo de *Warcraft*. Entre o visual e o funcional, o avatar evolui a medida em que cumpre tarefas, assume profissões, desenvolve habilidades extras, desvela novos locais no mapa, entre outras ações. Inúmeras são as formas de *upar*²⁰³, porém, nesta vasta quantidade de possibilidades de atuação reside um aspecto fundamental: a necessidade de atingir determinada quantidade de *pontos de experiência* (*XP* ou *experience points*) para que tal evolução ocorra efetivamente. O tópico seguinte remete a esta discussão.

Da “experiência” em World of Warcraft.

É possível afirmar que o sustentáculo de toda ação em RPGs *online* é material – se o servidor “cair”, este outro mundo para de girar. Dito isto, pode-se então afirmar que o *database* é basilar à experiência: a partir do *código binário* e sua capacidade *modular*, percebemos formas, cores, diferenciamos o personagem sob nosso controle dos outros – e percebemos que eles, quando *NPCs*, agem como *autômatos* no processo de interação. A partir dos mesmos dados, organizados de diferentes modos, temos sensações auditivas, visuais e sinestésicas, que tornam possível nos situarmos espacialmente em ambiente simulado. Ou seja, o código é *transcodificado* em inputs cognoscíveis ao humano. Esta característica se aproxima dos cinco princípios fundamentais às novas mídias, apresentados por Lev Manovich em seu *The Language of New Media*, datado de 2001: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação (p. 27-48) resultam em ambientação, design de personagens e estrutura narrativa. Possibilitam dinâmicas sociais e a sustentação do sistema de jogo. Esta rede de associações nos leva a pensar *World of Warcraft* enquanto *dispositivo*²⁰⁴.

Ao refletirmos sobre a percepção de ambientes virtuais em outra perspectiva, torna-se útil, enquanto lente interpretativa, o campo da fenomenologia – sobretudo nas considerações de Merleau-Ponty sobre a relação olho/espírito²⁰⁵. Este nos diz:

“Basta que eu veja alguma coisa, para saber ir até ela e atingi-la, mesmo se não sei como isso se faz na máquina nervosa. Meu corpo móvel conta no mundo visível, faz parte dele, e é por isto que eu posso dirigi-lo no visível. Por outro lado, também é verdade que a visão pende do movimento. Só se vê aquilo que se olha.” (Merleau-Ponty, 1989, p. 278)

As operações que coordenam a exploração espacial – sejam elas de natureza computacional (através do código binário) ou biológica (estímulos e sinapses) – são misteriosas para aquele que simplesmente frui o transitar em *WoW*. A interface lhe

²⁰³ Expressão comum aos MMORPGs, *upar* deriva de *level up*, subir de nível. O momento em que o acúmulo de pontos de experiência resulta no *upgrade* de atributos. Tais níveis também são expressos numericamente. Atualmente, em *WoW*, o nível máximo é 90.

²⁰⁴ Tomamos “dispositivo” conforme Agamben (2009, p. 40): “(...) qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes.”

²⁰⁵ Espírito aqui é compreendido enquanto aquilo que fundamenta as “ciências humanas”. Merleau-Ponty, adepto à perspectiva fenomenológica, baseia muito de seu trabalho nas ideias de Husserl e Heidegger, por exemplo. Para os alemães, as Humanidades são *Geisteswissenschaften*, “ciências” ou “saberes” do espírito.

apresenta o cenário e as rotas à ação, mas o que está por trás (processamento, recombinação de dados, automações etc.) é oculto, encriptado. O exercício de examinar as duas dimensões – física e mediada – leva-nos novamente ao ponto nuclear deste trabalho: a reflexão em torno da sensação de “estar lá”, em um ambiente sintético. Emerge a ideia de presença, constantemente retomada nas páginas vindouras.

No tocante a ambientes navegáveis, foi dito que “a sensação artificial que o usuário possui no ambiente virtual que o leva a crer que o ambiente não é mediado”²⁰⁶ (Lombard e Ditton apud McMahan, 2003, p. 72) seria determinante para a sensação de presença. O que resulta da transparência do meio em ambientes virtuais é tão misterioso quanto instigante. Portanto, pensar o corpo enquanto invólucro e sinal, enquanto vidente e visível, nos remete a considerar aquilo que está para lá do perímetro que nos constitui. Pensar a si, em certa maneira, é também pensar o outro, alcançado a partir da experiência.

“O enigma reside nisto: meu corpo é ao mesmo tempo vidente e visível. Ele, que olha todas as coisas, também pode olhar a si e reconhecer no que está vendo então o ‘*outro lado*’ do seu poder vidente” (Merleau-Ponty, 1989, p. 278. Grifo nosso.).

O “outro lado” ao qual o francês se refere no parágrafo acima é também contemplado no trabalho de John Dewey, sobretudo em seu “A Arte como Experiência”. A relação limítrofe do observador com a coisa observada resulta em um movimento recursivo entre o interior e o exterior. Apreendo o que está do lado de fora a partir de meu ponto de vista; neste momento, isto que é externo passa a fazer parte do olhar que lanço novamente ao mundo. O resultado do meu enquadramento torna a influenciar meu ponto de vista. “A experiência ocorre continuamente, porque a interação da criatura viva com as condições que a rodeiam está implicada no próprio processo da vida.” (Dewey, 1980, p. 89). Ou seja, as noções de início e término são fundamentais para compreender o que é experiência. Comparativamente e com as fronteiras explícitas de início e final, as *quests* são um tipo de “fase” pela qual o avatar tem de passar para adquirir *XP*.

As premissas acima fornecem encaminhamentos ao percurso que se faz doravante neste trabalho. Novamente, questionamos o que está em jogo quando experienciamos habitar temporariamente mundos virtuais. Neste sentido, pensamos até que ponto este avatar é mera “representação do Eu” e não se torna, por assim dizer, um Eu *on itself*? Dessa relação, qual o grau de influência sobre aspectos cognitivos e emocionais? Quais são os mecanismos oferecidos para que o jogador se faça presente em espaços navegáveis desta natureza? José Carlos Ribeiro e Tarcízio Silva, em artigo publicado em 2013, debruçam-se sobre as formas de autoapresentação em ambientes digitais, constatando que este mesmo meio proporciona uma realidade alternativa, com regras e dinâmicas diferenciadas e oportunidades de comunicação peculiares. Da imbricação indivíduo/ambientes digitais surge a ideia do *technoself*, um constructo adequado às formas de dizer características às redes sociais e suas particularidades: persistência, replicabilidade, escalabilidade e buscabilidade (Boyd, 2011). Tais fatores resultam do conhecimento das ferramentas digitais e suas potencialidades e apresentam, desta

²⁰⁶ “The artificial sense that a user has in a virtual environment that the environment is unmediated.”
Tradução nossa.

maneira, modos de interação particulares.

Seguimos questionando: durante as sessões de jogo, o que é alterado na relação com o próprio corpo? A partir da experiência pessoal e de relatos de outros jogadores, parece não ser incomum, por exemplo, manter longas sessões de jogo sem sequer estar atentos a demandas básicas de ordem fisiológica. A construção de um outro – que também sou eu – deve ser vista enquanto uma extensão ou, por outro lado, é possível presumir que o próprio constructo incorpora-se de tal forma a problematizar a fronteira Eu/Avatar?

O corpo como prisão à qual a “alma” está confinada, a construção que se edifica no intuito de servir de habitação, o Ser que naquele corpo reside. A citação acima possui elementos a inúmeras reflexões. No sentido de avançar às considerações em *WoW*, resumiremos o percurso.

Falamos aqui sobre experiência enquanto processo retroalimentativo entre o sujeito e o mundo que o rodeia. Afirmamos ser este ente o criador de um personagem que o representa em um cenário fictício, programado; um simulacro de interação cujo foco é, primordialmente, a ludicidade. Este jogador sente o mundo virtual ao qual está inserido através do avatar, seu corpo sintético. A partir disso, problematizamos a fronteira que separa o jogador de sua representação. Neste momento, é cabível detalhar algumas características do sistema de jogo de *World of Warcraft*, para que questionemos com propriedade a aplicabilidade das reflexões apresentadas até então.

Sistema de jogo e ambientação como moldes de presença em MMORGP

Nesta atividade liminar entre o mundo físico e um outro (Murray, 2003), o jogador precisa, necessariamente, clicar no botão *Enter World* para que sua jornada em *Azeroth* seja iniciada ou retomada. No primeiro caso, ao aquiescer em entrar no mundo virtual, uma animação introdutória apresenta o contexto narrativo no qual a raça daquele avatar se encontra. Esta apresentação situa primeiramente o jogador na montagem visual-funcional que faz e elege como seu representante. O resultado desta criação é um ponto convergente com as ideias de McMahan (2003), quando este apresenta dois vieses ao conceito de *imersão*. Um deles refere-se ao nível de absorção pela história do *game*, por parte do jogador (nível diegético). O outro viés encaminha ao nível não diegético, ou seja, ao gosto pelo sistema de regras e pela estratégia a ser adotada naquele ambiente. A animação introdutória e as *quests* iniciais são formas de apresentar ao jogador seu próprio avatar. Simples, objetivas e de pouca valia em termos de recompensa, os primeiros desafios servem como tutoriais de jogabilidade e interface. Como nos traz Murray (2003, p. 101), “nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade tal que pode obliterar o mundo à nossa volta”. Acreditamos ser nestes passos iniciais que a distância eu-avatar começa a diminuir. O *gap* entre o que se deseja fazer e o que se faz torna-se mais estreito a partir do momento que o jogador executa, sem entraves técnicos, determinada sequência de ações.

Notavelmente, o processo de adaptação é parte fundamental da própria constituição

do personagem e de seu êxito no “mundo lá fora”. Mapear o teclado, alterar suas configurações e adicionar atalhos são necessidades que se apresentam no decorrer da “vida” deste avatar. O acúmulo de habilidades e profissões, exige uma reorganização da interface frente à grande quantidade de ícones à disposição. O jogador adaptado aos comandos tem a capacidade de rearranjar os controladores (*teclado e mouse*) em favor de suas necessidades. Seguindo a definição de Jull (2010), é possível classificá-los enquanto *hardcore players*, usuários que dedicam várias horas e recursos ao conhecimento do sistema de jogo, ao domínio técnico, às atividades relacionadas a determinado *game* de narrativa mais densa²⁰⁷.

Além deste aspecto (não diegético), o mundo de Warcraft possui uma história em desenvolvimento há quase vinte anos. A franquia transpõe o jogo eletrônico e a história é contemplada, complementada e recontada sob diversos formatos – livros, jogos de carta, quadrinhos. A nível diegético, o jogador que conhece a narrativa pode imergir mais profundamente naquele ambiente. “Narrativa e gêneros narrativos ocasionalmente são usados como formas de definir as convenções do mundo e para auxiliar o usuário a alinhar suas expectativas com a lógica de tal mundo²⁰⁸” (McMahan, 2003, p. 69). Vale reforçar, no tocante ao sistema de jogo, que o cumprimento de *quests* é a forma mais rápida de evoluir. Isto se dá pelo acúmulo de *XP* que é adquirido de uma vez, ao fim de uma missão. Novamente, chegamos à natureza quantificada deste sistema de jogo. Assim como o corpo do avatar é um composto numérico distribuído em diversas categorias, os resultados de suas ações são, acima de tudo, retribuições em pontos de experiência. O acúmulo de *XP* torna o personagem capacitado a resolver desafios mais árduos e complexos em relação àqueles situados no início de sua jornada.

Novos mapeamentos: pontos de experiência como condicionantes da evolução

A fim de ilustrar as considerações presentes neste tópico, tomamos como exemplo uma aventura inicial cumprida a partir de uma combinação aleatória de raça e classe²⁰⁹. A partir da descrição da estrutura básica de uma *quest* procuramos identificar elementos que reforcem a argumentação apresentada aqui até então.

Nas missões iniciais, o nível de exigência técnica é mínimo. Curtas e simples, as aventuras iniciais que se apresentam têm a finalidade de, como dito, ambientar o jogador em relação a seu personagem. A identificação do *questgiver* – a quem aquiescemos quando clicamos sobre “aceitar” (v. Figura 3) – se dá mediante um sinal de exclamação sobre sua cabeça. Ao interagirmos com um personagem nesta condição, imediatamente uma janela contendo as informações necessárias à execução daquela tarefa se abre. Resumidamente, janela é composta da descrição (do que se trata, qual a

²⁰⁷ Esta classificação contrasta dos *casual players*, jogadores de *games* casuais que, em linhas gerais, devem ser compreendidos enquanto jogos não exigentes de participação constante.

²⁰⁸ “Narrative and narrative genres are often used as a way of defining the conventions of a world and to help the user align their expectations with the logic of the world”. Tradução nossa.

²⁰⁹ Para maiores informações sobre raças e classes em WoW Cf. <<http://us.battle.net/wow/pt/game/>> Acesso em 10/07/2013.

história que ancora a ação porvir), dos objetivos da missão (o que é preciso ser feito para solucionar situação apresentada) e das recompensas oferecidas (pontos de experiência, dinheiro virtual e, muitas vezes, itens)²¹⁰.

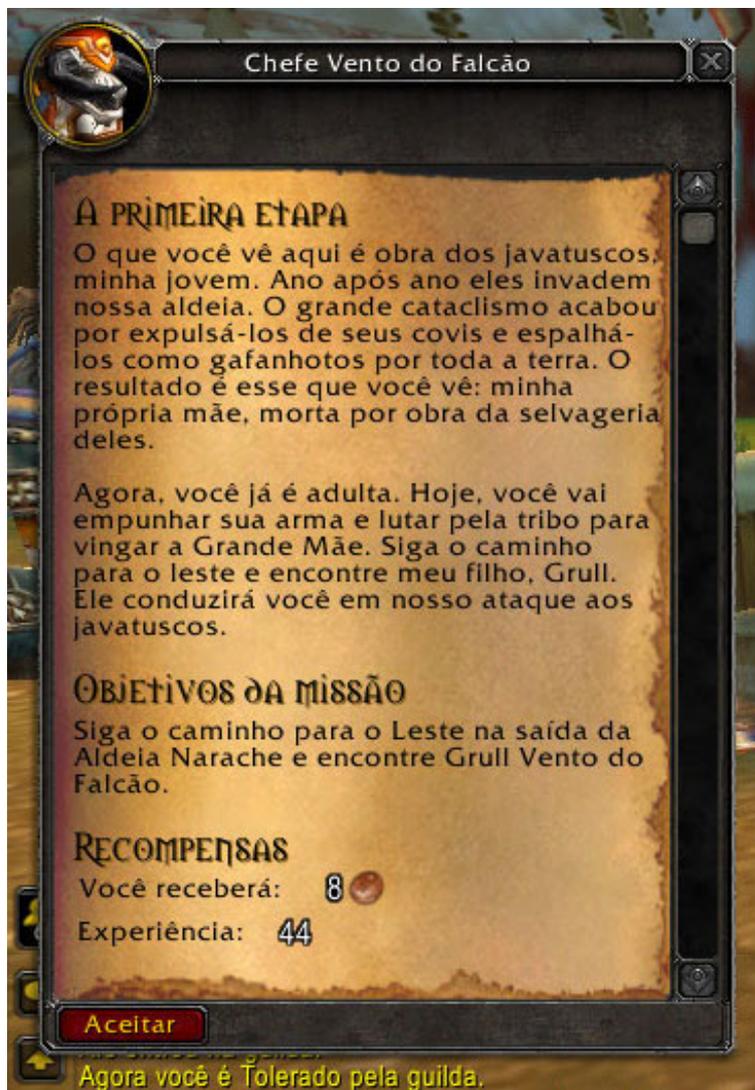


Figura 3 - Janela de informações sobre a *quest*. Destaque para a quantidade de experiência como recompensa, na parte inferior da imagem.

É no contexto de literacia estabelecido nos momentos iniciais, que o jogador mapeia suas rotas de ação, suas estratégias de interação com os outros e a disponibilidade de recursos para tal fluxo. Os primeiros níveis são facilmente transpostos e, em cerca de 30 minutos de jogo, o avatar já poderá ter evoluído ao nível 5, por exemplo. Afirmamos novamente: *subir de nível*, ou seja, tornar o avatar mais apto aos desafios propostos,

²¹⁰ Para uma análise mais rica sobre a estrutura das *quests* em *World of Warcraft* especificamente, recomendamos a leitura de KARLSEN, Faltin. *Quests in context: a comparative analysis of Discworld and World of Warcraft*. 2008. Disponível em <http://gamestudies.org/0801/articles/karlsen>. Acessado em 08/07/2013.

exige o acúmulo de determinada quantidade de pontos de experiência, que, por sua vez, são adquiridos pela exploração espacial, ao derrotar inimigos ou seres da “fauna” local e pelo cumprimento de *quests*. Nesta última tarefa, a quantidade de *XP* é mais substancial e por isso mesmo, o realizar *quests* se configura enquanto uma das atividades principais em *WoW*. Encadeadas uma à outra, as aventuras são experienciadas em sequência pelo jogador. A descrição situa, o objetivo traça o plano e os prêmios recompensam a execução da tarefa. Os pontos de experiência, neste sentido, podem ser pensados enquanto tradução, para o sistema de jogo, de um processo outro que ocorre no jogador. Este, ao experienciar o ambiente e sua dinâmica lúdica característica através do avatar, é naturalmente impelido a ler, interpretar e agir com êxito e rapidez sobre o ambiente simulado. Ao evoluir o personagem, este adquire mais habilidades, expressas em pequenos ícones na tela²¹¹. Enfim, maior o nível, tanto maior serão as variáveis técnicas disponíveis. Desta forma, é possível conjecturar que ao passar do tempo, não somente o avatar se torna mais capacitado (pela melhoria dos atributos) à ação, mas o próprio jogador se modifica. Com o tempo, aprende a lidar com as novas habilidades, localiza-se com facilidade no cenário e, desta forma, encontra-se mais habilitado a desempenhar seu papel com eficácia. Em suma, está em jogo não só a troca do avatar com o ambiente, mas também do jogador com o avatar e vice-versa. Neste sentido, Dewey nos auxilia a pensar:

“Em uma experiência, o fluxo vai de algo a algo. Como uma parte conduz a outra e como outra parte traz aquela que veio antes, cada uma ganha distinção em si própria. O todo permanente é diversificado por fases sucessivas que constituem ênfases de seus variados matizes” (Dewey, 2010, p. 90).

É curioso observar que, na medida em que o jogador cumpre as *quests* iniciais, ele é levado para ambientes mais populosos (maior concentração de jogadores e *NPCs*). A característica eminentemente social dos RPGs *online* passa a exigir, em determinado momento, a organização deste mesmo indivíduo em um coletivo. Neste sentido, conhecer o sistema de regras (saber, entre outras coisas, qual combinação raça/classe é mais efetiva) e a história do mundo de *Warcraft* (personagens com os quais se identifica), delineia a atuação esperada deste jogador *in game*. O avatar mais adaptado ao desafio possui, além itens de boa qualidade, um hábil controlador, ciente do que é possível ser feito a partir daquele constructo. Por exemplo, em *dungeons* - modos de jogo nos quais cerca de cinco avatares exploram calabouços e masmorras – os papéis são previamente definidos: três *DPS*, um *tank* e um *healer*. Comumente disposto desta forma, o grupo é um equilíbrio de habilidades variadas, onde um eventual equívoco por parte de qualquer um destes atores pode comprometer todo o ajuntamento.

Desta maneira, observamos que a natureza quantificável dos atributos do avatar influencia nas dinâmicas sociais estabelecidas. Neste sentido, traçamos um paralelo entre a ideia de “ocasiões sociais” de Goffman e as variadas linhas de ação *in game*, bem como suas consequências na jogabilidade em si.

“Cada classe destas ocasiões possui um ethos distintivo, um espírito, uma estrutura emocional que precisa ser criada, mantida e desfeita apropriadamente de forma que o participante perceba que ele é obrigado a ser tomado pela ocasião, independentemente de seus sentimentos pessoais. Estas

²¹¹ O nome dado às guias que organizam tais ícones é, apropriadamente, *barras de ação*.

ocasiões, que são normalmente programadas de antemão, possuem uma agenda de atividades, uma alocação da função de gerenciamento, uma especificação de sanções negativas para conduta inapropriada, e um desenrolar preestabelecido de fases e um ponto alto” (Goffman, 2010, p. 29).

No contexto do jogo, é possível observar que uma vez que o avatar possui mais pontos em vigor e armadura, espera-se que possa exercer a função de escudo de seus companheiros. Se isso não ocorre, entra em xeque o sucesso da empreitada e, conseqüentemente, a sustentação da narrativa. A evolução do personagem leva à complexificação da própria experiência de “estar lá”, uma vez que linhas de atuação mais específicas são desveladas ao jogador. Além disso, seu êxito é condicionante e derivado do êxito dos outros jogadores.

Vale salientar que a divisão triádica de papéis sociais exige conhecimento avançado das variáveis técnicas do *game*. Saber somente o básico dos comandos e regras já não garante a sobrevivência do avatar quando em disputa mais acirrada, em um ambiente povoado por inimigos. Dito de outro modo, o sucesso no percurso é dependente da habilidade em controlar o corpo digital em suas variadas funções. Assim, se o avatar morrer, o jogador deverá reconduzir o “espírito” liberado até o cadáver, de modo que este, a um clique, possa “reencarnar”. A narrativa é suspensa enquanto não se está “vivo”. A alma precisa do corpo para poder agir sobre o mundo e perceber os reflexos de sua ação. A premissa à experiência é a habitação no – e através do – corpo, vidente e visível, invólucro e sinal.

Tal corpo é montado a partir de determinadas peças, se apresenta como representação do jogador, aprendendo novos truques e aprimorando suas habilidades. Através deste constructo complexo de escolhas e talentos, *somos* em um mundo virtual povoado por milhões de outras pessoas. Neste sentido, McMahan [2003] compreende a interação social como um elemento constituinte do *sense of presence* em ambientes simulados. Estar com o outro resulta em uma percepção mais precisa da própria “estadia” nestes espaços. A sensação de ajuntamento, segundo o autor, contribui à sensação de presença e, portanto, de experiência. Ou seja, o que fundamenta a consideração acima é a percepção de que os efeitos ocasionados pelas ações de um serão percebidas pelos demais habitantes presentes naquele instante. Tal aspecto é condição básica para a organização coletiva em prol de objetivos comuns.

A necessidade de estar a par dos signos partilhados *in game* é reforçada nos níveis mais avançados (em média, a partir do nível 40). Nesta fase do avatar, diversas modalidades de jogo já estão disponíveis. A essa altura, espera-se que o domínio técnico não seja mais um entrave, caso contrário, comprometerá o sucesso da campanha à qual faz parte. Considerando o conhecimento adquirido pelo *char* (expresso por seu nível) e pelo jogador (compreensão e edição da interface), é perceptível o aumento no número de *quests* a serem solucionadas exclusivamente por grupos, o que exige que o jogador interaja e se organize em ajuntamentos para obter sucesso. Além disso, o constante encontro com avatares da facção oposta requerem estratégias de combate mais eficazes, uma vez que o objetivo geral dos duelos é jamais ser derrotado.

Transitar em locais mais distantes, possuir montarias variadas, evoluir nas profissões

e ser integrante de uma guilda²¹² são resultados comuns aos personagens que atingem níveis mais altos. Quanto maior o número de experiência acumulado, mais qualificado estará para as aventuras. Estes desafios, por sua vez, se tornam mais complexos à medida em que o avatar se torna mais apto à sua resolução. Consequentemente, maior é a recompensa quando do seu cumprimento. Há, porém, uma característica notável neste sentido: quanto mais elevado o nível, mais árduo se torna *upar*. Pensamos a partir disso o seguinte: para um principiante, informações básicas são de grande valia. Por isso, mesmo em quantidades menores de *XP*, as *quests* iniciais fornecem, em pouco tempo, a possibilidade de rápida evolução. Talvez este fator seja determinante no processo de “sedução” do jogador. A recompensa rápida e constante faz com que o avatar avance diversos níveis em pouco tempo. No entanto, evoluir até o nível máximo (90) é tarefa exigente de longas horas de *gameplay*. A sensação de prazer quando o personagem sobe de nível fica evidente no comportamento dos outros, quando estes parabenizam o jogador pela conquista, via chat. “*Grats*”, “*congrats*”, “*gratz!*” são congratulações recorrentes em situações desta natureza.

Novamente, estar presente e ter o resultado de suas ações contempladas pelos demais contribui à sensação de imersão em um ambiente mediado. Os jogadores/avatars partilham signos próprios. A partir de experiência própria e conforme diversos relatos, a sensação de contentamento e prazer que se costuma sentir ao evoluir o personagem é sentida no corpo físico, através de estímulos fornecidos pelo *corpo de bits*. O êxito e aprimoramento do avatar parecem gerar a sensação de bem estar no indivíduo que o controla e, neste âmbito, pode ocorrer em latência um processo misterioso que engloba identificação, projeção, liberação de hormônios etc. Tais suposições, no entanto, exigem aproximações posteriores que contemplem não somente flexões cognitivas/emocionais/comportamentais do sujeito, mas que sejam também sensíveis às formas como as dinâmicas sociais estabelecidas *in game* legitimam esta mesma experiência. É interessante notar que estas diversas sensações são fruto de uma relação limítrofe do jogador com o ambiente simulado (e temporariamente habitado) que, por sua vez, é consequência da tensão entre o indivíduo e seu avatar.

Tais dinâmicas apresentam novas perspectivas no que concerne à ideia de presença, experiência e percepção, visto que a natureza do espaço simulado é computacional, binária. Quais as maneiras de ler o espaço ao qual o indivíduo se projeta a partir de um corpo digital? Questões desta ordem pedem maiores reflexões. Acreditamos que os diálogos entre os campos da filosofia, da psicologia, da computação, da comunicação e do *gamestudies* podem fornecer instrumentos para examinar um fenômeno tão dinâmico e rico em possíveis abordagens.

Considerações finais

Há notáveis contribuições no campo do *gamestudies* que articulam campos variados do conhecimento. Mais que uma tendência, o próprio meio parece exigir uma mirada

²¹² Agrupamentos sociais mais organizados, com hierarquia e variados benefícios para os integrantes. O termo deriva das associações de comerciantes na Idade Média.

multidisciplinar, haja vista a miríade de possíveis abordagens. Neste sentido, o intuito deste trabalho foi estabelecer um diálogo entre a filosofia, a comunicação e o *gamestudies*, tomando *World of Warcraft* enquanto objeto de observação. Tal escolha se deve a característica espacial intrínseca a mundos virtuais desta natureza e ao fato de ser estes ambientes populados por milhões de jogadores, representados por seus avatares.

Após brevemente contemplar algumas reflexões referentes a “corpo”, partimos à discussão em torno do que nos foi compreendido enquanto “experiência” – onde as ideias de John Dewey vieram à baila. Feito isso, consideramos particularidades relacionadas ao sistema de jogo característico aos RPGs e a ambientação em mundos virtuais como determinantes da noção de “experiência” em ambientes desta natureza. O guia da reflexão orbitou em torno do modo como o jogador apreende o simulacro através do avatar e como a própria ideia de experiência pode ser ressignificada às regras do jogo. A partir de tais considerações preliminares, situamos as ações do avatar em uma dimensão social, as quais cumprem um papel determinado em função dos atributos que o personagem possui e das expectativas que giram em torno de suas ações.

Neste sentido, a apresentação de uma *quest* no jogo se deu no intuito de evidenciar alguns elementos apresentados preliminarmente no texto. A saber, a transposição da experiência em pontos – *XP*. Afirmamos que tais tarefa são basilares à condição de evolução do personagem. Em seguida, problematizamos novamente a fronteira avatar/jogador através do aumento de funções e habilidades disponíveis. Este acréscimo exige constante adaptação do jogador aos comandos, uma vez que as novas ações disponíveis ao avatar são figuradas em pequenos ícones na tela. Ou seja, a organização da *interface* é resultado do processo de aprendizado pelo qual o avatar passa *in game*. Dito de outro modo, à medida em que o avatar evolui e se torna mais apto ao desafio, o sistema de jogo passa a exigir do jogador maior adaptação aos comandos de controle e aos signos apresentados pela tela.

Obviamente que este artigo apresenta desdobramentos que ainda exigem atenção, sobretudo no que concerne à problemática fronteira que parece haver entre o jogador (ser biológico) e seu avatar (representação digital). Projetar-se em um ambiente simulado de características lúdicas é um fenômeno que problematiza a constituição do Eu (Goffman, 2009) nos modelos mais habituais. O curioso é que o que se compreende por “habitual” vem passando por transformações graduais pelo influxo das tecnologias digitais. Assim, o que nos chama atenção é a quantidade de pessoas engajadas em ambientes como *World of Warcraft* e os contínuos avanços das redes e do design digital. Este aspecto, por sua vez, nos instiga a pensar que – novamente – a fronteira que separa o ser físico de seus diversos avatares já não se encontra tão nítida. É neste sentido que se fazem necessárias reflexões futuras acerca das – ainda – novas possibilidades de interação através de espaços digitais navegáveis.

Referências

- Agamben, Giorgio. *O que é o contemporâneo?* e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.
Boyd, D. Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. In Papacharissi (Ed.). *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites*. New

- York: Routledge, 2011.
- Dewey, John. *A arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- Goffman, Erving. *As representações do Eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.
- _____. *Comportamento em lugares públicos*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2010.
- Heidegger, Martin. *Ensaio e conferências*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2008.
- _____. *Ser e Tempo*: Parte I. Petrópolis: Ed. Vozes, 2001.
- _____. *A caminho da linguagem*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2011.
- Huizinga, Johann. *Homo Ludens: o jogo como parte da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- Jung, Carl G. *O eu e o inconsciente*. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1985.
- Juul, Jesper. *A casual revolution: Reiventing video games and their players*. London: The MIT Press, 2010.
- Karlsen, Faltin. *Quests in context: a comparative analysis of Discworld and World of Warcraft*. 2008. Disponível em <http://gamestudies.org/0801/articles/karlsen>. Acesso em 18/07/2013.
- Klastrup, Lisbeth. *Towards a poetics of Virtual Worlds: Multi-user textuality and the emergence of story*. Tese de doutorado. Copenhagen: IT University.
- Manovich, Lev. *The language of new media*. London: The MIT Press, 2000.
- McLuhan, Marshall. *Jogos, as extensões do homem*. In: *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultix, 1979.
- McMahan, Alison. *Immersion, engagement, and presence: a method for analyzing 3D video games*. In: WOLF, Mark e PERRON, Bernard [org.]. *The Video Game Theory Reader*. New York and London: Routledge, 2003.
- Merleau-Ponty, Maurice. *O olho e o espírito*. In: *Textos selecionados*. São Paulo: Nova Cultural (Coleção Os Pensadores), 1989.
- Murray, Janet. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural - Unesp, 2003.
- Platão. *Teeteto – Crátilo* – Notas e tradução de NUNES, Carlos Alberto. Belém: EDUFPA, 2001.
- Ribeiro, José Carlos. *Um breve olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço*. In: Lemos, André (org.) e PALACIOS, Marcos (org.). *Janelas do ciberespaço*. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- Ribeiro, José Carlos; Silva, Tarcizio. *Self, self-presentation, and the use of social applications in digital environments*. In Luppincini, R. *Handbook of Research of Technoself: Identity in a technological society*. Pennsylvania: IGI Global, 2013.

Pedra, papel, tesoura, lagarto, Spock! Exercícios de análise estrutural de jogos

Guilherme Pinho Meneses²¹³

Resumo: O objetivo deste breve trabalho é fazer algumas reflexões acerca da possibilidade de aplicar-se, a partir da obra de Claude Lévi-Strauss, uma análise estruturalista a jogos. Para isto faremos uma breve discussão teórica de alguns conceitos como jogo, rito, estrutura, inconsciente, e em seguida, faremos um exercício de análise estrutural aprofundada de dois jogos: pedra-papel-tesoura (diversas variações) e campo minado.

Palavras-chave: estruturalismo; games; inconsciente; Lévi-Strauss; inteligência artificial.

Introdução

“Se eu fosse da “natureza estática e dada”, seria limitado por leis fixas, tendo que gemer em alguns casos, gozar em outros. Jogando-me, a natureza me relança para além dela mesma – para além dos limites e das leis que fazem que os humildes a louvem. Do fato de ser jogado sou um possível que não era. Excedo todo o dado do universo e coloco a natureza em jogo” (Bataille, 1988c, p. 19).

A análise estrutural foi mais utilizada pelas disciplinas de linguística, antropologia, psicologia, mitologia e narratologia no estudo de línguas, mitos, rituais, narrativas, letras de músicas, filmes, novelas, esculturas, entre outros assuntos. Poderíamos pensar em aplicar este mesmo método para a análise de jogos? Se, sim, haveria alguma especificidade neste tipo de análise? E em quê mais os jogos nos ajudariam a pensar?

Que fique claro não estamos propondo aqui um novo objeto. Não é a primeira vez que isto foi pensado, nem será a última. O próprio Lévi-Strauss já acenou com essa possibilidade no primeiro capítulo de “*O Pensamento Selvagem*” (“*A Ciência do Concreto*”) quando teceu uma comparação entre jogos e rituais. Mas não encontramos material suficiente que sistematize uma discussão focada na abordagem estruturalista de jogos. Esta é a contribuição esperada deste pequeno trabalho.

Partindo-se, pois, das ideias de Saussure (1915), Jakobson e Lévi-Strauss (1952) propomos uma análise de jogos segundos os quatro procedimentos básicos ao estruturalismo: examinando as infraestruturas inconscientes dos fenômenos culturais; considerando os elementos da infraestrutura não como entidades independentes, mas relacionados; procurando entender a coerência do sistema; e propondo uma contabilidade geral das leis para os testes padrões subjacentes no sentido da organização dos fenômenos.

A primeira vista esta ideia não parece nada muito diferente do que já foi feito com os outros objetos. Os jogos, em muitos casos, têm uma estrutura bem clara e evidente, pois

²¹³ Guilherme Pinho Meneses é Mestrando em Antropologia Social pela Universidade de São Paulo (Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social), Bacharel em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo e Bacharel em Administração de Empresas pela Fundação Getúlio Vargas. É pesquisador do Núcleo de Antropologia Urbana (NAU-USP) e coordenador do Grupo de Estudos em Antropologia Cibernética (CyberNAU). E-mail: guilherme.meneses@usp.br

podem ser entendidos como sistemas de significados. Portanto, seriam passíveis a uma análise estruturalista. Mas, antes de antecipar conclusões, iremos recuperar algumas definições de conceitos a fim de desenvolver o argumento com mais consistência.

Jogo e Rito

Podemos começar pela distinção entre jogo e rito, já que o próprio Lévi-Strauss iniciou esta discussão, que irá nos ajudar a definir com precisão o nosso objeto de estudo. Podemos afirmar que há conjuntos específicos de regras e normas que informam o comportamento de jogadores e de atores, tanto no jogo como no rito. Se jogos e ritos têm semelhanças, podemos ver qual seria a diferença fundamental entre um e outro para assim trabalhar na nossa análise estrutural, uma vez que a análise de rituais já é bem conhecida.

Para Lévi-Strauss, enfim, a diferença básica é que em um jogo os participantes começam iguais (formalmente todos têm a mesma chance de ganhar) e terminam diferentes (vencedores e perdedores), enquanto que no rito os participantes começam diferentes e terminam iguais. Lévi-Strauss põe então jogo como o simétrico e inverso do ritual.

“No jogo — que é disjuntivo — os adversários eram inicialmente tomados como iguais em tudo (e por isso capazes de competir) e se tornavam diferentes ao final pelo resultado de vencedores sobre vencidos. No rito — que é conjuntivo — começa-se por atuantes tomados como desiguais desde o início e procura-se alcançar um resultado final que iguale a todos” (Lévi-Strauss, 1970, p. 54).

No jogo, as regras exigem e estabelecem, ao mesmo tempo, as bases de uma igualdade inicial entre competidores ou entre equipes, a partir do que é possível esperar um resultado diferenciador produzido pelos atributos e qualidades individuais ou “de grupo” na atuação dentro de um jogo que existe para diferenciar, ao final, vencidos e vencedores, considerados ao princípio como iguais. Como as regras são prescritas igualmente para ambos os lados e como as diferenças se estabelecem ao longo do jogo pela atuação de “cada lado”, o jogo permite a reprodução de uma infinidade de partidas com lances e resultados diversos (Lévi-Strauss, 1970, p. 52-54).

O rito, por vez, lança mão de acontecimentos que possuam eles próprios a sua estrutura. No rito os acontecimentos é que são a estrutura: todas as atuações são previstas e qualquer um sabe os resultados. [...] O rito que começa por atuantes desiguais, procura igualá-los ao final passando todos para o “lado do vencedor”. Como nos mitos primitivos, o rito desdobra e recompõe conjuntos diferentes de acontecimentos situados em planos diversos, mas dentro de uma só estrutura que se propõe misturar atuações e produzir um só resultado: o esperado por todos (Lévi-Strauss, 1970, p. 54-55).

“Todo jogo se define pelo conjunto de suas regras que tornam possível um número praticamente ilimitado de partidas: mas o rito, que também se joga, se assemelha antes a uma partida privilegiada, retida entre todos os possíveis porque somente ela resulta num certo tipo de equilíbrio entre os dois times. A transposição é facilmente verificável no caso dos Gahuku-Gama da Nova Guiné que aprenderam o futebol mas jogam dias a fio tantas partidas quantas forem necessárias

para que se equilibrem exatamente o número daquelas perdidas e ganhas (apud Read, p. 429), o que é tratar um jogo como um rito” (Lévi-Strauss, 1962, p. 44).

Read (1959: 429) assinala, de fato, que, nas partidas de futebol Gahuku-Gama, "(...) cada time busca igualar os gols anotados pelo outro e nenhum time deveria vencer, isto é, estabelecer sua clara superioridade. Usualmente, os jogos seguem por dias, até que os placares sejam considerados iguais". A conclusão do artigo citado remete ao mesmo texto de Lévi-Strauss, explorando-o, todavia, num registro que diverge da discussão aqui empreendida:

“Se o rito é um jogo em que a partida já estaria decidida (Lévi-Strauss, 1962, p. 44), o movimento messiânico lança novamente os dados. O pensamento mítico pode, portanto, realizar um jogo no sentido próprio, ou seja, um conjunto de regras acionadas pelo evento, e é por aí que a história se reintroduz nesse pensamento intemporal” (cf. Lévi-Strauss, 1962, p. 248) (Carneiro da Cunha, 1987 [1973], p. 48).

Sem querer entrar na discussão sobre a proeminência de rituais nas sociedades ditas “primitivas” e de jogos nas sociedades modernas, encontramos em Sahlins um exemplo oposto daquele anteriormente citado entre os Gahuku-Gama:

“(...) com a mesma seriedade com que os Gahuku-Gama jogam por um empate, o futebol americano tem como única instância privilegiada o tornar-se vencedor. Um empate traz em si toda a desaprovação do tabu do incesto, como foi colocado pelo conhecido sociólogo Duffy Daugherty: 'um empate é como beijar a irmã'”. (Sahlins, 1979 [1976], p. 64).

No rito, pois, o controle do significado da experiência é mantido fixo não se arrisca o sentido da experiência. Já no jogo este sentido varia, pois o desfecho está aberto às possibilidades de acontecimentos imprevistos. É justamente tal incerteza sobre o resultado que demarca uma diferença conceitual significativa do jogo em relação ao rito.

“Uma noção de rito que o equipara a algo assim como um jogo viciado, ou mesmo que o exclui da categoria *jogo* se aceitarmos com Roger Caillois que “Um desenrolar conhecido de antemão, sem possibilidade de erro ou surpresa, que conduz claramente a um resultado inelutável, é incompatível com a natureza do jogo” (Caillois, 1967, p. 39); ou, ainda, que o torna análogo ao que Jacques Derrida, em seu ensaio sobre Georges Bataille e a transgressão do hegelianismo, chama de jogo menor: o falso jogo da dialética hegeliana que mesmo na *operação de maestria* jamais arrisca verdadeiramente o sentido” (Derrida, 1994a).

Scheibe (2006) complementa a seguir, no mesmo sentido:

“O sentido em que quero tratar do jogo se manifesta da melhor maneira no sintagma *colocar em jogo*. Risco, imprevisibilidade dos resultados, alegria da cegueira, aí são evocados. É nesse sentido de abertura aos possíveis, de amor à ignorância tocante ao porvir, que quero opô-lo (óbvio que não pela primeira vez) ao rito (e não só a ele) enquanto operação que visa um resultado de antemão estabelecido (Scheibe, 2006). É preciso, pelo contrário, que ela [a vida] esteja totalmente comprometida pelo jogo não apenas enquanto risco de morte, mas principalmente enquanto risco de vida, vale dizer, abertura ao conjunto dos possíveis” (Scheibe, 2006).

Portanto, entendemos que se, pelo menos inicialmente, uma análise da estrutura de jogos pode tomar o exemplo de estrutura de ritos, deve, ao invés de seguir um único roteiro já previsto, abarcar as diversas possibilidades de resultados do jogo, desmembrando as consequências de cada mudança de relações entre os elementos a

cada tomada de decisão por parte dos jogadores. Isto, dependendo do jogo, pode tornar a estrutura muito complexa – como veremos mais adiante.

Jogo e Estrutura

Partindo agora em direção uma definição conceitual de jogos entre os autores da área da ludologia (ou *game studies* como também o campo é chamado), Parlett nos fornece uma definição precisa de jogos formais, que são diferentes de brincadeiras e de outras formas lúdicas:

“Um jogo formal tem uma dupla estrutura com base em fins e meios.

Fins: é uma competição para atingir um objetivo. (A palavra grega para jogo é *agôn*, que significa competir). Somente um dos concorrentes, sejam eles indivíduos ou equipes, pode atingi-lo, uma vez que seu ato de atingir termina o jogo. Atingir esse objetivo é vencer. Daí, um jogo formal, pode definição, tem um vencedor; e vencer é o “fim” do jogo em ambos os sentidos da palavra, como termina e como objeto.

Meios: O jogo tem um conjunto acordado de equipamentos e “regras” procedimentais por meio das quais o equipamento é manipulado para produzir uma situação vencedora” (Parlett, 1999).

Aos ambos componentes – a ideia de vencer e a ideia de fazê-lo por meio de regras – são ideias-chave ao definir jogos e ao distingui-los dos outros tipos menos “formais” de interação lúdica. Prosseguindo o debate, Clark Abt (1970) propõe a seguinte definição: “Um jogo²¹⁴ é uma atividade entre dois ou mais tomadores de decisão independentes buscando alcançar seus objetivos em um contexto limitador [...] um jogo é um contexto com regras entre os adversários tentando conquistar objetivos”.

Avedon e Sutton-Smith (1971) formulam que “jogos são um exercício de sistemas de controle voluntário, em que há uma competição entre forças, limitadas por regras para produzir um desequilíbrio”. Já Costikyan (1994) coloca que “um jogo é uma forma de arte na qual os participantes, denominados jogadores, tomam decisões a fim de gerenciar os recursos por meio das fichas do jogo em busca de um objetivo”. Por sua vez, Bernard Suits (1990) teoriza que:

“Interagir em um jogo é engajar-se em uma atividade direcionada para produzir um determinado estado de coisas, usando apenas meios permitidos pelas regras, em que as regras proíbem meios mais eficientes em favor dos menos eficientes, e em que tais regras são aceitas apenas porque possibilitam essa atividade” (Suits, 1990, p. 34).

Todas estas definições apontam para alguns elementos em comum. Não vamos por hora entrar em detalhe sobre as divergências entre elas. Encontramos, pois, em Salen e Zimmerman (2012) uma conceituação de jogos que sintetiza tais elementos, com os quais trabalharemos mais detidamente. Assim, temos que: “jogo é um *sistema* no qual os *jogadores* se envolvem em um *conflito* artificial, definido por *regras*, que resulta em

²¹⁴ O problema dessa definição é que nem todos os jogos são disputas entre adversários – em alguns jogos, os jogadores cooperam para atingir um objetivo comum contra uma força obstrutiva ou situação natural que não é, em si, realmente um jogador, uma vez que não tem objetivos (ABT, 1970).

um *resultado* quantificável”. A noção de jogo como *sistema* nos coloca em uma posição de debate com o conceito de estrutura, assunto largamente debatido em nossa disciplina antropológica, sobretudo nesta linha de análise. Simplificadamente, podemos dizer que o sistema do jogo seria a sua estrutura, isto é, o sistema seria o conjunto das relações entre os elementos do jogo.

Um sistema, portanto, seria um conjunto de coisas que afetam umas às outras em um ambiente para formar um padrão maior que é diferente de qualquer uma das partes individuais. Como os sistemas, os jogos são contextos de interação, que podem ser espaços, objetos e comportamentos que os jogadores exploram, manipulam e habitam. (Salen; Zimmerman, 2012).

Por estrutura entende-se um sistema abstrato em que seus elementos são interdependentes e que permite, observando-se os fatos e relacionando diferenças, descrevê-los em sua ordenação e dinamismo. É um método que contraria o *empirismo*, que vê a realidade como sendo constituída de fatos isolados. Para o estruturalismo, ao contrário, não existem fatos isolados, mas partes de um todo maior.

Estrutura, pois, seria um conjunto de regras ou diretrizes que prescrevem como os signos podem ser combinados. Por certa perspectiva, um destes elementos seriam os *jogadores*. Os jogadores interagem com o sistema de um jogo para experimentar a interação lúdica do jogo. Por sua vez, um jogo é algo que um ou mais participantes jogam ativamente, isto é, eles intervêm no jogo por meio de suas ações.

As *regras* fornecem a estrutura a partir da qual surge o jogo, delimitando o que o jogador pode ou não fazer. As regras, por certa perspectiva, poderiam ser pensadas como o equivalente à cultura, isto é, elas criam as configurações de um mundo e indicam como o jogador deve jogar, mostra as suas possibilidades e impedimentos.

Os jogos, por fim, têm um objetivo ou *resultado quantificável* (não necessariamente numérico). Ao final de um jogo, um jogador venceu, perdeu ou recebeu algum tipo de pontuação. Um resultado quantificável é o que normalmente distingue um jogo das atividades lúdicas menos formais, tais como as brincadeiras.

O resultado é o que a jogada (ou ação) trará de mudança no sistema. É o que o jogo devolve, o seu *feedback* para os jogadores. Dessa forma, quando uma ou várias ações entram em interação com o sistema em geral (afetando todo o tipo de relação) o jogo como resposta, devolve um resultado.

Enfim, a reflexão que eu tentando propor aqui é que podemos ver um jogo como algo que é basicamente composto por jogadores, que agem em um sistema por meio de suas decisões (ou jogadas) conforme determinadas regras. Essas jogadas entram em interações com as ações dos demais jogadores afetando o sistema, que irá devolver uma nova situação para os jogadores no momento seguinte.

Vamos agora passar para a próxima etapa, que é um exercício de descrição de estruturas de jogos, começando por “Pedra-Papel-Tesoura” conhecido também por Jokenpô.

Pedra, Papel, Tesoura; um exercício de análise estrutural

As regras do jogo “pedra-papel-tesoura” são bem simples. É um jogo competitivo entre dois jogadores que, simultaneamente, terão que fazer uma escolha entre três possibilidades, sem saber o que o seu adversário irá escolher. Cada jogador deve mostrar a escolha de um destes símbolos com uma das mãos (pedra = punho fechado, papel = mão aberta; tesoura = dedo indicador e do meio esticados) assim que a última palavra do grito por dita (ex: “Jo-ken-pô!”). Depois de mostradas as mãos dos jogadores, é hora de ver quem é o vencedor. O resultado é determinado segundo a seguinte regra: pedra ganha de tesoura (que a quebra ou amassa), que ganha de papel (cortando-o), que ganha de pedra (embrulhando-a). Dois símbolos iguais significa empate; e os jogadores devem tentar outra vez até que um deles vença²¹⁵.

<i>Jogador 1 / Jogador 2</i>	<i>Pedra</i>	<i>Papel</i>	<i>Tesoura</i>
<i>Pedra</i>		-	+
<i>Papel</i>	+		-
<i>Tesoura</i>	-	+	

Tabela 1: Estrutura do Jogo *Pedra-Papel-Tesoura*.

Como Saussure (1915) mostra, na língua, o valor de um signo surge em relação aos outros signos. Em pedra-papel-tesoura, o conceito de “pedra” tem identidade apenas em oposição aos conceitos de “papel” ou “tesoura”. O significado de um signo não reside no signo em si, mas com base no sistema circundante do qual ele faz parte. Assim, não há nada no objeto físico “pedra” que justifique que este ganhe de “tesoura”. Quebrar, cortar ou embrulhar são significados criados pelos homens para explicar o funcionamento da estrutura (tanto que em outros idiomas isto varia), mas que não a determina²¹⁶.

É inegável que as propriedades materiais do significante informam a construção do significado, não há nada que seja puramente simbólico. Esta aproximação ajuda numa associação com outros elementos da cultura. Por exemplo, é mais fácil representar a tesoura com dois dedos esticados do que com a mão aberta porque já fazemos isto em outros contextos fora do jogo, mas isto não tem que proceder necessariamente desta

²¹⁵ O jogo é frequentemente empregado como método de seleção, assim como lançar moedas, jogar dados, entre outros. No entanto, diferentemente destes métodos que se baseiam exclusivamente em sorte, pedra-papel-tesoura pode ser jogado com um pouco de habilidade. Principalmente se o jogo se estender por vários turnos com o mesmo jogador, este pode reconhecer e explorar a lógica do comportamento do adversário (perceber e anteceder as jogadas do adversário).

²¹⁶ Eu poderia trocar estes verbos por: amassa, rasga ou cobre. Ou podemos pensar em inverter essa regra, dizendo que pedra ganha de papel, papel ganha da tesoura e tesoura ganha da pedra sem comprometer o funcionamento do jogo. Assim como poderia substituir o nome dos elementos pelos números 1, 2 e 3; estabelecendo que 2 ganha de 1, que 3 ganha de 2, e que 1 ganha de 3. Veja que não há uma explicação lógica (não é nem o número maior que ganha do menor, nem vice-versa); pois isso não reside na natureza das coisas, mas nas relações.

forma. Assim como poderia fazer mais sentido pensar que “pedra” ganha de “tesoura” (porque imaginando este embate fariamos uma rápida associação entre a dureza maior da pedra em relação à tesoura, que não poderia cortá-la), ou que “água” ganhe de “fogo” (porque nos lembraríamos da água apagando o fogo), mas nada impede do contrário, (por exemplo, o fogo venceria a água ao esquentá-la e transformá-la em vapor), pois a interação significativa que é oferecida ao jogador emerge do sistema projetado do jogo. Coloco abaixo uma pequena experiência que me ocorreu durante a redação deste trabalho.

Dona Zelita: Peraí, tem a pedra e a tesoura...

Eu: Mas quem ganha, vó?

Dona Zelita: Ah, a pedra!

Eu: Mas por quê?

Dona Zelita: Ah, porque a pedra amola a tesoura, ué!

Portanto, não há como falar em um símbolo universal, ou que um objeto signifique algo por si só sem colocá-lo em relação com os outros elementos da estrutura. “Pedra” não significa a mesma coisa em todos os contextos. De acordo com a nossa análise estrutural costumeira definiríamos *pedra* relacionalmente como o que seria *não-tesoura* e *não-papel*. Mas se tratando de um jogo poderíamos afirmar mais do que isso. Como vimos, um jogo formal precisa definir condições de vitória e de derrota. Assim, pedra não só significa *não-tesoura* e *não-papel* mas como pedra ganha de tesoura e perde de papel. Os sinais positivos e negativos são fundamentais não só para definir o tipo de relação entre os termos (tal como nas análises de estruturas de parentesco em que são usados para demarcar relações de intimidade/afinidade e afastamento/respeito), mas a significação da experiência do jogo.

A partir dessa estrutura básica podem-se criar variações. Há como jogar com mais de duas pessoas, em formatos de torneio, eliminando os perdedores. Também há como intercambiar os símbolos mantendo a mesma estrutura básica, como na Índia, onde é usado “homem”, “arma” e “tigre”, que segue a mesma regra de vitória (homem usa a arma, que mata o tigre, que mata o homem). Já o americano Sam Kass criou uma variação que altera expande a estrutura tradicional, baseada no seriado *The Big Bang Theory* chamada “*Pedra, Papel, Tesoura, Lagarto, Spock*”²¹⁷. Na variante acrescenta-se: pedra esmaga lagarto, lagarto envenena Spock, Spock quebra tesoura, tesoura decapta lagarto, lagarto come papel, papel contesta Spock, Spock vaporiza rocha.

²¹⁷ Ver em: <http://www.youtube.com/watch?v=iapcKVn7DdY>

	Pedra	Papel	Tesoura	Lagarto	Spock
Pedra		-	+	+	-
Papel	+		-	-	+
Tesoura	-	+		+	-
Lagarto	-	+	-		+
Spock	+	-	+	-	

Tabela 2: Estrutura do Jogo Pedra, Papel, Tesoura, Lagarto, Spock.

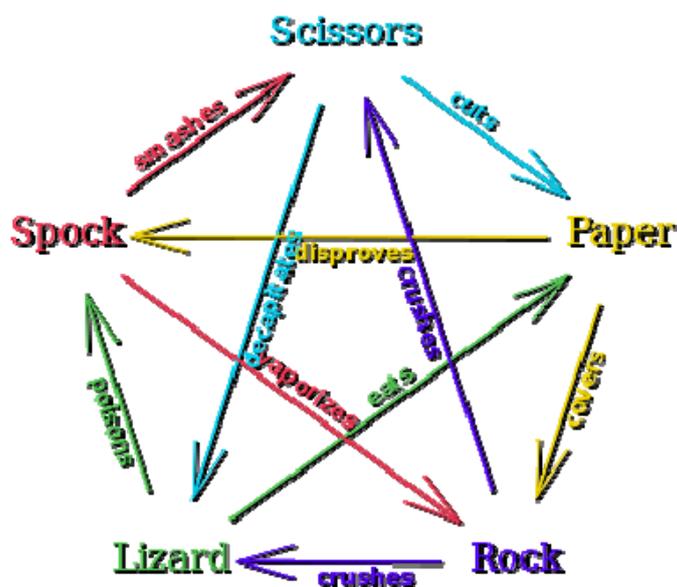


Figura 1: Pedra, Papel, Tesoura, Lagarto, Spock.

Com cinco opções em vez de três, esta é uma variação de maior complexidade. Há $5^2 = 25$ resultados possíveis. No entanto, essa forma tem uma vantagem sobre a tradicional que é reduzir o número de empates, de $1/3$ dos casos para $1/5$. Observe que todos os elementos tem a mesma quantidade de relações com sinais positivos e negativos, o que deixa o jogo equilibrado, teoricamente com mesmas chances de vitória ou de derrota qualquer que seja o símbolo escolhido.

Veja que uma variação deste jogo com dois símbolos seria impossível; pois um elemento sempre iria vencer o seu oposto, o que acabaria com toda a experiência lúdica pois o resultado seria previsível; a não ser quando trocássemos as regras reduzindo a complexidade para um jogo binário, como o “Par ou Ímpar” ou “Cara ou Coroa”, que

têm uma estrutura mais simples, baseada em dois elementos e quatro possibilidades de combinações, sem empates: um jogador vence quando os dois utilizam o mesmo símbolo (ex: dois número pares) e o outro vence quando se utilizam dois diferentes (ex: um par e outro ímpar). Tal jogo se aproximaria da forma mais elementar, podendo ser pensada como o “átomo do jogo”, pois tem somente uma jogada (apesar um termo no eixo sincrônico) e duas possibilidades de escolha (no eixo diacrônico), sem perder o caráter de jogo: a incerteza sobre o resultado, aberta pela diferentes possibilidades de desfecho conforme as decisões dos jogadores.

Já uma variação com quatro elementos (ou demais números pares) seria possível, porém não adequada, já que no caso de uma estrutura simétrica teríamos muitos empates (em 50% dos casos), pois um elemento venceria um, perderia de outro e empataria com outro, além dele mesmo.

“O jogo produz, portanto, acontecimentos partindo de uma estrutura pela qual se preordena a simetria inicial e necessária. A condição do jogo é uma estrutura inicial de regras que permita acontecimentos aleatórios diferenciadores (nada pior do que um jogo quando termina empatado)” (Brandão, 1974, p. 17).

Já no caso de uma estrutura de quatro elementos assimétrica os resultados seriam desequilibrados (dois elementos ganhariam de outros dois e perderiam somente de um, e os outros dois ganhariam de somente um e perderiam de dois; além de empatar consigo mesmo).

	Pedra	Papel	Tesoura	Agulha
Pedra		-	+	+
Papel	+		-	-
Tesoura	-	+		-
Agulha	-	+	+	

Tabela 3: Estrutura da variante *Pedra, Papel, Tesoura, Agulha*.

Veja que neste caso há uma assimetria na estrutura do jogo, pois “pedra” e “agulha” são mais eficientes que papel e tesoura pois possuem dois resultados positivos, um negativo e um neutro, ao contrário destes últimos que perdem em 2/4 dos casos e vencem somente em 1/4. Os jogadores assim serão induzidos a utilizar somente estes dois símbolos (pedra e agulha), o que, por consequência, trará uma vantagem especial para “pedra”, que vence “agulha”. Tal reação poderia fazer, em contrapartida, uma adoção do “papel”, que vence “pedra”, mas que por sua vez perde de “tesoura” e de “agulha” novamente. Portanto, não podemos dizer que esta estrutura terá um resultado previsível, mas que, pelo menos, é desbalanceada.

Essa complexificação não tem limite. Nesta versão (a seguir) encontrada com 25

símbolos, apesar de ser bem equilibrada, dificilmente o jogador conseguiria lembrar-se de todas as combinações sem consultar a tabela. Há $25^2 = 625$ combinações possíveis (ainda há versões com 101 símbolos, que geram 10.201 combinações). Apesar de diminuir consideravelmente o número de empates, esta solução não se mostra como sendo das mais simples e, possivelmente, nem a mais adequada. Pois, se a mecânica-base continua a mesma (dois jogadores tentando prever o movimento um do outro), assim como as habilidades trabalhadas pelo jogo, a complexificação vai exigir cada vez mais cálculos do sistema. Esta estrutura assim não seria a fundamental, ou o “átomo” do jogo, como diria Lévi-Strauss. O tradicional *Pedra-Papel-Tesoura* de três elementos se mostra, enfim, uma solução mais econômica.

 <p>GUN</p> <ul style="list-style-type: none"> TARGETS ROCK SHOOTS AT SUN (GUN) FIRES DESTROYS SCISSORS CHIPS AXE SHOOTS SNAKE SHOOTS MONKEY SHOOTS WOMAN SHOOTS MAN TARGETS TREE SHOOTS COCKROACH SHOOTS WOLF 	 <p>DYNAMITE</p> <ul style="list-style-type: none"> OUTCLASSES GUN EXPLODES ROCK SMOKE BLOTS OUT SUN STARTS FIRE EXPLODES SCISSORS EXPLODES AXE EXPLODES SNAKE EXPLODES MONKEY EXPLODES WOMAN EXPLODES MAN EXPLODES TREE EXPLODES COCKROACH 	 <p>NUKE</p> <ul style="list-style-type: none"> OUTCLASSES DYNAMITE OUTCLASSES GUN INCINERATES ROCK HAS POWER OF SUN STARTS MASSIVE FIRE INCINERATES SCISSORS INCINERATES SNAKE INCINERATES AXE INCINERATES MONKEY INCINERATES WOMAN INCINERATES MAN INCINERATES TREE 	 <p>LIGHTNING</p> <ul style="list-style-type: none"> DEFUSES NUKE IGNITES DYNAMITE MELTS GUN SPLITS ROCK STORM BLOCKS SUN STARTS FIRE MELTS SCISSORS MELTS AXE STRIKES SNAKE STRIKES MONKEY STRIKES WOMAN STRIKES MAN 	 <p>DEVIL</p> <ul style="list-style-type: none"> CASTS LIGHTNING INSPIRES NUKE INSPIRES DYNAMITE INSPIRES GUN HURLS ROCK STARTS SUN BREATHES FIRE IMMUNE TO SCISSORS STRIKES SNAKE EATS SNAKES ENRAGES MONKEY TEMPTS WOMAN
 <p>DRAGON</p> <ul style="list-style-type: none"> COMMANDS DEVIL BREATHES LIGHTNING LIVED BEFORE NUKES FLORES WITH DYNAMITE IMMUNE TO GUN BETS UPON ROCK BLOTS OUT SUN BREATHES FIRE IMMUNE TO SCISSORS IMMUNE TO AXE SPAWS SNAKE CHASNS MONKEY 	 <p>ALIEN</p> <ul style="list-style-type: none"> VANDERIZES DRAGON NON-BELIEVER IN DEVIL SHOOTS LIGHTNING DEFUSES NUKE DEFUSES DYNAMITE FORCE-FIELDS GUN VAPOORIZES ROCK BREATHES SUN FUSES FIRE FORCE-FIELDS SCISSORS FORCE-FIELDS AXE MUTATES SNAKE 	 <p>WATER</p> <ul style="list-style-type: none"> TOXIC TO ALIEN DROWNS DRAGON BLESSES DEVIL CONDUCTS LIGHTNING SIDORT-CIRCUTTS NUKE DEFUSES DYNAMITE BURSTS GUN ERODES ROCK REFLECTS SUN PUTS OUT FIRE RUSTS SCISSORS RUSTS AXE 	 <p>BOWL</p> <ul style="list-style-type: none"> CONTAINS WATER SHAPES CRAFT OF ALIEN DROWNS DRAGON BLESSES DEVIL FOCUSSES LIGHTNING ENCASES CORE OF NUKE SPLASHES DYNAMITE SPLASHES GUN ONCE MADE OF ROCK FOCUSSES SUN SNUFFS OUT FIRE COVERS SCISSORS 	 <p>AIR</p> <ul style="list-style-type: none"> TIPS OVER BOWL EVAPORATES WATER CHOKES ALIEN FREEZES DRAGON CHOKES DEVIL CREATES LIGHTNING BLOWS AWAY NUKE BLOWS OUT DYNAMITE TARNISHES GUN TERDDES ROCK COOLS HEAT OF SUN BLOWS OUT FIRE
 <p>MOON</p> <ul style="list-style-type: none"> HAS NO AIR HOWLS LIKE BOWL HAS NO WATER HOUSES ALIEN SHINES ON DRAGON TERRIFIES DEVIL PAR ABOVE LIGHTNING TOO FAR FOR NUKE SUBVOCATES DYNAMITE MOONSHINE-GUNFIGHT SHINES ON ROCK REFLECTS SUN 	 <p>PAPER</p> <ul style="list-style-type: none"> (PAPER) MOON BEANS ALE MACHE BOWL FLOATS ON WATER DISPROVES ALIEN REBUKES DRAGON REBUKES DEVIL DEFINES LIGHTNING DEFINES NUKE ENCASES DYNAMITE OUTLAWNS GUN COVERS ROCK 	 <p>SPONGE</p> <ul style="list-style-type: none"> SOAKS PAPER LOOKS LIKE MOON USES AIR POCKETS CLEANS BOWL ABSORBS WATER INTRIGUES ALIEN CLEANS DRAGON CLEANSES DEVIL CONDUCTS LIGHTNING CLEANS NUKE SOAKS DYNAMITE CLEANS GUN 	 <p>WOLF</p> <ul style="list-style-type: none"> CHUWS UP SPONGE CRUSHES UP PAPER HOWLS AT MOON BREATHES AIR DRINKS FROM BOWL DRINKS WATER CHASNS ALIEN SOUTRUNS DRAGON BITES HEINY OF DEVIL OUTRUNS LIGHTNING "WOLF-2" LAUNCHES NUKE OUTRUNS DYNAMITE 	 <p>COCKROACH</p> <ul style="list-style-type: none"> SLEEPS IN FUR OF WOLF NESTS IN SPONGE NESTS BETWEEN PAPERS NOCTURNAL WITH MOON BREATHES AIR HIDES UNDER BOWL DRINKS WATER SHOWS AWAY WITH ALIEN EATS LOCHS OF DRAGON MAKES MEN DEVILS HIDES FROM LIGHTNING SURVIVES NUKE
 <p>TREE</p> <ul style="list-style-type: none"> SHELTERS COCKROACH SHELTERS WOLF OUTLIVES SPONGE CREATES PAPER BLOCKS MOON PRODUCES AIR WOOD CREATES BOWL DRINKS WATER ENSNARES ALIEN SHIP SHELTERS DRAGON IMPRISONNS DEVIL ATTRACTS LIGHTNING 	 <p>MAN</p> <ul style="list-style-type: none"> PLANTS TREE STEPS ON COCKROACH TAMES WOLF CLEANS WITH SPONGE WRITES PAPER TRAVELS TO MOON BREATHES AIR EATS FROM BOWL DRINKS WATER DISPROVES ALIEN SLAYS DRAGON EXORCISES DEVIL 	 <p>WOMAN</p> <ul style="list-style-type: none"> TEMPTS MAN PLANTS TREE STEPS ON COCKROACH TAMES WOLF CLEANS WITH SPONGE WRITES PAPER ALIGNS WITH MOON BREATHES AIR EATS FROM BOWL DRINKS WATER DISPROVES ALIEN REBUKES DRAGON 	 <p>MONKEY</p> <ul style="list-style-type: none"> FLINGS POOP AT WOMAN BINES POOP AT MAN LIVES IN TREE EATS COCKROACH ENRAGES WOLF RIPS UP SPONGE RIPS UP PAPER SCREECHES AT MOON BREATHES AIR SMASHES BOWL DRINKS WATER ENRAGES ALIEN 	 <p>SNAKE</p> <ul style="list-style-type: none"> BITES MONKEY BINES WOMAN BITES MAN LIVES IN TREE EATS COCKROACH BITES WOLF SWALLOWS SPONGE NESTS IN PAPER NOCTURNAL WITH MOON BREATHES AIR SLEEPS IN BOWL DRINKS WATER
 <p>AXE</p> <ul style="list-style-type: none"> CHOPS SNAKE CLEAVES MONKEY CLEAVES WOMAN CLEAVES MAN CHOPS DOWN TREE CHOPS COCKROACH CLEAVES WOLF CHOPS SPONGE SLICES PAPER REFLECTS MOON FLIES THROUGH AIR CHOPS BOWL 	 <p>SCISSORS</p> <ul style="list-style-type: none"> SHARPER THAN AXE STAB SNAKE STAB MONKEY CUT WOMAN'S HAIR CUT MAN'S HAIR CHOPS TREE STAB COCKROACH CUT WOLF'S HAIR BERNS SPONGE CUT UP SPONGE CUT PAPER REFLECT MOON SWISH THROUGH AIR 	 <p>FIRE</p> <ul style="list-style-type: none"> MELTS SCISSORS FORGES AXE BURNS SNAKE BURNS MONKEY BURNS WOMAN BURNS MAN BURNS DOWN TREE BURNS COCKROACH BURNS WOLF BURNS SPONGE BURNS PAPER CAMPFIRE BY MOONLIGHT 	 <p>SUN</p> <ul style="list-style-type: none"> MADE OF FIRE MELTS SCISSORS MELTS AXE WARMS SNAKE WARMS MONKEY WARMS WOMAN WARMS MAN BREES TREE WARMS COCKROACH WARMS WOLF DRLES UP SPONGE SHINES THROUGH PAPER 	 <p>ROCK</p> <ul style="list-style-type: none"> SHADES SUN POUNDS OUT FIRE SMASHES SCISSORS CHIPS AXE CRUSHES SNAKE CRUSHES MONKEY CRUSHES MAN CRUSHES WOMAN BLOCKS TREE ROOTS SQUISHES COCKROACH CRUSHES WOLF CRUSHES SPONGE

Figura 1: Estrutura de “Pedra, Papel, Tesoura” com 25 opções.

Chegamos, enfim, numa discussão sobre a in/consciência das estruturas dos jogos. Pelo que vimos até agora, suspeito que não haja estruturas inconscientes nos jogos mais simples. Em *Pedra, Papel, Tesoura*, sobretudo em sua versão mais elementar, os jogadores são conscientes das regras, seja dos símbolos, de suas representações físicas, seus respectivos atributos (ganha e perde de quais outros) e das possibilidades de resultados. É imprescindível conhecê-las tanto para jogar e como para auferir o resultado do jogo. Elas não estariam escondidas num inconsciente desconhecido (desvelado apenas pelo cientista). Portanto, parece que a estrutura destes jogos é totalmente consciente.

Mas, ao mesmo tempo, suspeito que isto tenha a ver com a simplicidade da estrutura do jogo que tomamos como análise. Assim, crio a hipótese de que: quão mais complexo o jogo, mais inconsciente a estrutura se torna aos operadores (jogadores) da estrutura. Nos jogos que vimos até agora, o eixo sincrônico (da sucessão) de uma partida única seria muito simples, pois teria só um elemento e o diacrônico (da seleção) mais variável (uma opção entre duas no *Par ou Ímpar*, três no *Jokenpô* tradicional, quatro, cinco, 25, ou até 101 nas formas mais complexas).

Isso seria um pouco diferente no modo “melhor de três”, onde haveria três movimentos para determinar o vencedor (o jogador que vencer duas partidas é o vencedor geral). Mas ainda não seria uma mudança radical, pois estes três movimentos seriam de certo modo independentes (teriam um vencedor parcial) de forma que o resultado anterior não determina o modo de jogar a próxima rodada – eles não estão ligados em uma cadeia sequencial de interdependência, tal como em diversos outros jogos, como o Xadrez²¹⁸ e o *Campo Minado*, que serão agora objeto de nossa reflexão.

Campo Minado, inconsciente e inteligência artificial

O jogo *Campo Minado* pode nos levar a aprofundar nossas reflexões em relação ao conceito de estruturas inconscientes para o estruturalismo. A discussão que quero trazer aqui é sobre a inteligência artificial contida nas operações realizadas pelo computador.

Campo Minado é um jogo de computador para uma pessoa. Seu objetivo é revelar um campo de minas sem que alguma seja detonada. A área de jogo consiste num campo

²¹⁸ No jogo de xadrez, o eixo sincrônico é composto por uma sequência de escolhas, em que a ordem é relevante: a jogada anterior abre/fecha possibilidades para jogada seguinte. Desta forma, cada partida cria uma história/narrativa diferente, com um significado que vai mais além do que o simples resultado final “vitória” ou “derrota” – pois também importa como o jogador constrói essa vitória, com toda a sequência de jogadas e acontecimentos. No eixo diacrônico, o jogador terá até 16 possibilidades de escolher qual das peças irá movimentar. Depois de selecionar a peça, irá escolher qual movimento irá executar com tal peça. Cada tipo de peça (peão, cavalo, torre, bispo, rainha e rei) tem uma característica específica de movimentação e de captura (vertical, diagonal, horizontal, em forma de “L”, etc.). Há 64 casas, no máximo, como opção de lugares. As possibilidades de resultados parciais são múltiplas, apesar de existir um vencedor e um perdedor ao final. O jogo se torna mais complexo para o jogador à medida que este não consegue dar conta de todas as possibilidades de ação que o jogo abre por conta das modificações das relações internas entre as posições reais das peças no tabuleiro.

de quadrados retangular. Cada quadrado pode ser revelado clicando sobre ele, e se o quadrado clicado contiver uma mina, então o jogo acaba. Se, por outro lado, o quadrado não contiver uma mina, uma de duas coisas poderá acontecer:

1. Um número aparece, indicando a quantidade de quadrados adjacentes que contêm minas;
2. Nenhum número aparece. Neste caso, o jogo revela automaticamente os quadrados que se encontram adjacentes ao quadrado vazio, já que não podem conter minas;



Figura 2: Jogo Campo Minado nível Intermediário

Este jogo funciona especialmente no computador porque ele faz operações as quais o jogador não precisa estar ciente para poder jogar. O sistema não é auto-evidente para o jogador, uma vez que o computador processa informações “escondidas” segundo uma lógica interna.

“Essa relação entre a estrutura, contexto e significado nos diz que o ato de interpretação está, em parte, no movimento entre as informações conhecidas e desconhecidas. Os significados que são conhecidos e familiares geram outros significados, em virtude das relações formais entre os signos conhecidos e desconhecidos [...] Os elementos reais que constituem a estrutura e o contexto são fluidos” (Salen; Zimmermann, 2012).

Veja que a alta complexidade do jogo inserida dentro do computador simplifica o procedimento de jogar o jogo, pois ele opera os processos lógicos dentro da estrutura e deixa o jogador mais livre para concentrar-se na decisão sobre qual quadrado irá clicar – que seria a sua atividade mais significativa dentro do jogo. Imagine uma tentativa de um

jogo de campo minado na forma de um jogo físico, por exemplo, com cartas e tabuleiro. O próprio jogador teria que saber como operar o sistema e além do procedimento ser bem complicado, pois exigiria diversas operações lógicas a cada ação. No computador, o jogador somente precisa escolher qual quadrado quer revelar que o sistema irá atualizar-se instantaneamente para ele, mantendo a estrutura do jogo oculta para muitos dos jogadores, principalmente para os menos experientes.

O código de programação por trás do jogo, no entanto, contém a estrutura do jogo, apesar dela poder aparecer como inconsciente para o jogador inexperiente. Para tornar-se um bom jogador, quanto mais ele conseguir fazer as operações lógicas e quanto mais da estrutura do jogo ele conhecer, mais chances ele terá de vencer (mesmo que a adivinhação seja às vezes necessária). O fato de a estrutura estar contida dentro do *software* não a torna, pois, impossível de ser trazida à consciência do jogador. Mas para isto é necessário todo um trabalho intelectual como se o próprio jogador estivesse recriando o jogo, desde as suas operações mais simples até as mais complexas.

Nesta linha de pensamento, se Lévi-Strauss chegou à conclusão de que todo pensamento humano opera através de pares de oposição, o computador, nesse ponto, não é diferente, pois ele também opera por meio de pares de oposição (passagem ou não de energia pelos transistores, codificados como 0 e 1), além de ser programado pela própria ação do homem. Assim, o computador pode ser entendido como um processador de sistemas ou de estruturas, além de depositário de uma inteligência humana tornada artificial, pois passa a não depender mais do humano.

Considerações finais

Procuramos demonstrar aqui que, além de sistemas matemáticos, os jogos podem ser tomados como objetos antropológicos para uma análise estruturalista, entendendo a Antropologia num sentido mais abrangente, “como uma teoria geral das relações” (Lévi-Strauss, 2008, p. 109). Creio que a análise estrutural de jogos seja um esforço viável pelo que discutimos até aqui. Vimos também que nestes jogos mais simples as estruturas se mostraram bastante evidentes. Porém, em quê mais poderíamos pensar além de analisar as suas regras internas?

Poderíamos sim ter escolhido outros jogos não tão elementares e não tão matemáticos; tal como a briga de galos descrita por Geertz (1973), em que pudéssemos fazer análises mais amplas sobre a interpretação dos significados envolvidos na experiência. Mas como foi nossa opção, diferentemente de análises de músicas ou mitos, a análise destes jogos simples como jogo da velha, campo minado, pedra-papel-tesoura, par ou ímpar, em sua dimensão de objetos de jogo, nos leva a conclusão de que as regras do jogo formariam as suas próprias estruturas. Seria, então, o jogo uma forma simbólica fundamental, ou estaríamos perto de um objeto fundamental de significação? Ainda não estamos em condições de concluir tais suposições, mas pelo menos o jogo nos parece uma forma muito simples de auferir sentido às coisas e à vida de forma geral.

Em relação ao tema do inconsciente dentro da tradição estruturalista, os jogos trazem

uma importante suspeita. Pois, se para jogar um jogo é necessário o conhecimento das regras por parte dos jogadores, O jogador tem que saber jogar o jogo, e nesta empreitada ele vai se aprimorando e descobrindo o funcionamento de pelo menos parte da estrutura. Chegamos à ideia de que quão mais simples é a estrutura do jogo, mais ele é consciente. E quão mais complexa, em virtude da quantidade de relações interdependentes (não só reais como possíveis) nos dois eixos, paradigmático e sintagmático, mais difícil é se tornar consciente da mesma.

Por fim, assim como os mitos e ritos que falam, em geral, sobre o tema da vida e da morte, os jogos também o fazem de suas formas específicas. Ganhar e perder poderiam ser entendidos como análogos a viver ou morrer – esse é o significado básico de muitos jogos. Mas, diferente dos ritos, cada jogo tem uma história específica toda vez que é jogado, pois, por sua própria definição, os resultados deverão ter um componente de risco e imprevisibilidade; não há um controle sobre o sentido da experiência tal como nos ritos, tal como “o bem ganhará do mal”, pois o inverso, em teoria, pode acontecer.

Referências

- ABT, Clark. *Serious Games*. Nova York: Viking Press, 1970.
- Avedon, Elliott; SUTTON-SMITH, Brian. *The Study of Games*. Nova York: John Wiley & Sons, 1971, p. 405.
- Bataille, Georges. La volonté de l'impossible. In: *Oeuvres Complètes*, XI. Paris: Gallimard, 1988c.
- Brandão, Carlos Rodrigues. “O Rito e o jogo: uma incursão a Lévi-Strauss” in: Cavalhadas de Pirenópolis – um estudo sobre representações de cristãos e mouros em Goiás. Goiânia: Oriente, 1974. 208p.
- Caillois, Roger. [1957] *Os jogos e os homens*. Lisboa: Portugal, 1990.
- Carneiro da Cunha, Manuela. [1973] “Lógica do mito e da ação. O movimento messiânico canela de 1963”. Em (da autora): *Antropologia do Brasil*, SP: Brasiliense, 2ª edição, pp.: 13-52, 1987.
- Costikyan, Greg. “I Have No Words and I Must Design”. *Interactive Fantasy*, no. 2, 1994.
- Derrida, Jacques. De l'économie restreinte à l'économie générale: un hégélianisme sans réserve. In: *L'écriture et la différence*. Paris: Seuil, 1994a.
- Geertz, Clifford. [1973] “Um jogo absorvente: notas sobre a briga de galos balinesa”. Capítulo 9. In: *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- Lévi-Strauss, Claude. [1952] *Antropologia Estrutural*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- Lévi-Strauss, Claude. *O Pensamento Selvagem*. São Paulo: Cia. Ed. Nacional, 1970.
- Huizinga, Johann. (1938) *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- Parlett, David. *The Oxford History of Board Games*. Nova York: Oxford University Press, 1999.
- Sahlins, Marshall. [1976] - *Cultura e razão prática*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1979.
- Salen, Katie; Zimmermann, Eric; *As Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos*. São Paulo: Blucher, 2012.
- Saussure, Ferdinand de. (1915) *Curso de Linguística Geral*. São Paulo: Ed. Cultrix, 2006.
- Scheibe, Fernando. “Jogo e limitação”. *Crítica Cultural*, vol. 1, n. 1, 2006.
- Suits, Bernard. *Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. Boston: David R. Rodinge, 1990.
- Vianna, Fernando Brito. A bola, os “brancos” e as toras: futebol para os índios xavantes. Dissertação de mestrado em Antropologia Social, PPGAS-USP, 2001.

Pensamento técnico: paradoxo da ilusão de onipotência humana

Tales Tomaz²¹⁹

Resumo: A promessa da modernidade era de que o ser humano finalmente assumiria o controle da realidade e da história. A ciência e a tecnologia seriam os instrumentos privilegiados dessa tarefa. Este artigo busca discutir o questionamento a essa visão de mundo a partir do pensamento de Martin Heidegger. Ao ligar a técnica ao pensamento metafísico, Heidegger propõe uma chave de reflexão que questiona a tecnologia como instrumento. Trata-se antes de pensamento técnico, em lugar de objeto técnico. No mundo contemporâneo, em que as tecnologias dominantes são os equipamentos digitais, a questão volta à tona. Parece que o ser humano finalmente apreendeu toda a realidade. Entretanto, o questionamento levantado por Heidegger permanece atual da perspectiva de pensadores contemporâneos como Jean Baudrillard.

Palavras-chave: técnica; tecnologia; modernidade; virtual; sujeito.

Introdução

No mundo contemporâneo, as tecnologias são vistas como instâncias decisivas no dia a dia. Elas estão por toda a parte, alterando nossa forma de nos relacionar com a natureza, com o outro, enfim, com toda a realidade. Em especial os computadores e demais equipamentos digitais emergem como os principais condutores tecnológicos das mudanças do dia a dia, sugerindo inclusive que nomeemos a vida atual como *vida digital* ou ainda *cibercultura*.

Essa realidade levanta uma série de questionamentos e sem dúvida o principal deles, que está longe de ser respondido adequadamente, é o que é exatamente a tecnologia, o que a existência dela significa para o ser humano. A definição de tecnologia passa pela compreensão da relação que o ser humano adquire para com os apetrechos e instrumentos propriamente ditos, mas também com a realidade ao ser entorno.

Sabe-se bem que a modernidade se construiu sobre a expectativa de que o ser humano finalmente se libertasse do jugo do destino ao assumir as rédeas da história, sendo a ciência e a técnica instrumentos privilegiados dessa realização. Assim, a relação do homem com a realidade seria a de um sujeito em relação a um objeto. As tecnologias seriam tanto os meios para isso quanto o próprio objeto sob o comando do ente humano. Juntas, razão, ciência e tecnologia permitiriam à humanidade atingir o ápice do seu desenvolvimento. Hoje, porém, essa noção de sobredeterminação da realidade parece inviável. Fica cada vez mais evidente, como diz Rüdiger (2006), que isso não era mais do que uma ilusão de onipotência humana.

Diante desse quadro, surge a questão: afinal, qual é o papel do ente humano na relação com a técnica moderna, a tecnologia? Como se manifesta a questão do domínio e do controle exercidos pelo ser humano no mundo a partir da emergência da técnica moderna? Ao que tudo indica, e esta é a aposta deste texto, a tecnologia não vigora

²¹⁹ Doutorando em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA/USP.

como um mero objeto ou instrumento, mas como um modo de pensar que se instala no ser humano, levando-o a se ver investido da capacidade autônoma de controlar toda a realidade. A questão é que isso não se realiza de fato, sendo o ser humano muito mais um reproduzidor do mundo tecnológico atual do que um dirigente.

Um dos pensadores que se propôs a pensar a questão justamente a partir desse ponto de vista foi o filósofo alemão Martin Heidegger, considerado por muitos como um dos principais pensadores a respeito do tema da tecnologia e da técnica no século XX. Ao abordar a questão da técnica, o pensamento de Heidegger parece fornecer ideias importantes para a reflexão sobre essas perguntas.

Finalmente, nesta reflexão sobre a natureza da tecnologia, convém tecer considerações sobre a atualidade (ou não) dessa concepção a respeito do domínio e controle da realidade, na medida em que a contemporaneidade se desdobra na direção de tecnologias aparentemente muito diferentes daquelas com as quais o filósofo alemão lidava em meados do século XX. Não apenas os equipamentos são diferentes, mas o próprio capitalismo parece inteiramente remodelado, embora não superado, diante do aparecimento do digital. Pode-se considerar em que medida as tecnologias do virtual, na chamada cibercultura, representam uma ruptura e/ou uma continuidade na relação do ser humano com a natureza típica da técnica moderna analisada por Heidegger. Nesse sentido, parecem ser úteis especialmente as ideias de Jean Baudrillard, às quais este texto irá recorrer.

Técnica e tecnologia em Martin Heidegger

Tecnologia é um termo moderno que está relacionado com o conceito milenar de técnica. Para alguns, uma coisa seria sinônimo da outra. Para outros, tecnologia seria a forma contemporânea da técnica, para mencionar apenas dois pontos de vista sobre a questão. Assim, convém entender melhor o que se toma por técnica, antes de partir para a tecnologia.

O principal texto em que o filósofo alemão Martin Heidegger discutiu a técnica foi *A questão da técnica* (2007), apresentado em sua versão final em uma conferência no início da década de 50. Embora sua reflexão sobre o tema não se restrinja a essa obra, nela foram desdobrados os principais conceitos que fundamentam seu raciocínio, em especial aquele que se tornou mais popular, *Gestell*.

De acordo com Ihde (2010), em linhas gerais, Heidegger faz três grandes afirmações a respeito da técnica. A primeira é a de que a essência da técnica é algo não técnico, ou seja, está para além do próprio objeto técnico em si. A segunda é a de que a técnica moderna, ou seja, a que aparece na modernidade, é significativamente diferente da técnica anterior, embora aparentada. Esse postulado marca uma posição diferente, por exemplo, em relação à posição antropológica naturalista, que entende os objetos técnicos contemporâneos apenas como a atualização dos mesmos instrumentos que o ser humano sempre mobilizou para intervir no dia a dia. A terceira, que para muitos é a mais instigante, é a de que a técnica é uma perspectiva metafísica, uma visão de mundo.

Como se poderá perceber mais adiante, as três afirmações heideggerianas apontadas por Ihde estão, na realidade, intimamente interligadas. A distinção é meramente analítica. Começamos pela primeira afirmação, a de que a essência da técnica é algo não técnico. Normalmente nomeia-se como “técnica” os equipamentos, instrumentos e saberes que o ser humano utiliza com uma finalidade específica. Isso é o que Heidegger (2007, p. 376) chama de “determinação instrumental e antropológica da técnica”. É uma visão de mundo que concebe a técnica de maneira utilitária e a toma “como algo sempre à mercê da vontade do homem, algo sobre o qual este, alçado à categoria de sujeito onipotente, tem total domínio” (Coletivo, 1996, p. 245). Em contraposição, Heidegger (2007, p. 376) abre seu ensaio sobre a técnica dizendo que sua essência “não é de modo algum algo técnico”, ou seja, o decisivo dela não está em empregar objetos e saberes ditos técnicos para se chegar a determinados fins.

Para Heidegger, o decisivo da técnica é que ela é um *modo* de desocultar as coisas. “A técnica não é, portanto, meramente um meio. É um modo de desabrigar [*Entbergen*, no original alemão, que é traduzido também como descobrir ou desocultar]” (Heidegger, 2007, p. 380). Como modo, não é objeto em si, mas um tipo de saber que está aquém e além do próprio instrumento técnico. Assim, técnica não se restringe aos computadores e demais equipamentos digitais, que são o objeto primário desta reflexão. Heidegger opera essa mudança estratégica na análise da técnica para permitir pensá-la naquilo que mais lhe interessa, que é a relação dela com o pensamento metafísico, o que este texto discutirá mais adiante. De qualquer forma, pensar a técnica como um modo de descobrir a realidade faz com que ela abranja diversas coisas para além dos equipamentos técnicos e tecnológicos, como a natureza modificada, as artes, as ideias e mesmo a política (Coletivo, 1996, p. 248). Mas o que Heidegger entende por “modo de descobrir”? Mais especificamente, Heidegger fala da técnica como uma *poiesis* ou seja, como uma forma de produzir, um modo de fazer aparecer algo que não estava na existência. “O produzir [*Her-vor-bringen*] leva do ocultamento para o descobrimento. O trazer à frente [*Her-vor-bringen*] somente se dá na medida em que algo oculto chega ao desocultamento”, diz Heidegger (2007, p. 380). Se produzir for tomado nesse sentido, o de fazer algo aparecer, então fica mais claro por que a técnica é um modo de desocultar ou descobrir. Ela faz com que algo que não aparecia seja trazido à luz.

Heidegger acrescenta ainda um aspecto importante ao diferenciar técnica (*techné*) de natureza (*physis*). Ambas seriam formas de produzir, mas a técnica é um produzir cuja irrupção está intimamente ligada com uma intervenção humana. Por sua vez, a natureza é aquilo cujo surgimento não tem participação humana. Em outras palavras, no surgimento de uma flor também há um produzir – também há algo que é desocultado. No entanto, esse desocultar não tem originalmente a intervenção humana. Quando o homem se vale de conhecimentos específicos – oriundos de qualquer fonte – para proteger a planta, assegurar sua produção, otimizar as condições naturais, enfim, para cultivá-la, então o mesmo processo de produção da flor deixa de pertencer à *physis* para se tornar produto da *techné*. Daí já é possível perceber o quanto a noção de retorno a uma natureza intocada, que ora aparece de forma nostálgica em meio ao turbilhão da vida urbana, consta de longa data inapropriada. Há muito não existe mais, na relação com o homem, natureza intocada (*physis*). Há muito a própria natureza já passou para o âmbito da técnica.

Tendo em conta essa compreensão a respeito da técnica, é possível operar uma diferenciação básica em relação à tecnologia, a técnica moderna. Se restringirmos o conceito de técnica aos instrumentos, realmente não há muito o que dizer sobre a técnica moderna. Ela seria somente a forma contemporânea de algo que sempre existiu. O ser humano seria desde sempre tecnológico. Mas, se tomarmos a técnica a partir dessa concepção mais ampla, que a vê como um modo de desocultar as coisas, surge espaço para pensarmos as tecnologias atuais em outro sentido. Heidegger usa o conceito de *técnica moderna* para se referir à técnica específica da sua época, isto é, às tecnologias que a Revolução Industrial legou ao século XX. As usinas de energia são o típico exemplo do filósofo. Para ele, assim como a técnica anterior, a técnica moderna também é um modo de desencobrir. A diferença é que esta última é um modo de desocultar *desafiante*, e isso muda tudo. O acréscimo do adjetivo *desafiante* está posto para indicar como a relação entre a técnica moderna e aquilo que ela toca é diferente daquela da técnica artesanal.

Os pré-socráticos viam a natureza como um destino do ser humano. Embora este pudesse lutar contra seu destino, no final sempre se via apanhado em suas tramas, como o mito de Édipo o mostra bem. Assim sendo, a relação com a natureza começa muito mais com assombro e reverência do que com intervenção. Entretanto, a intervenção nunca está ausente. Na realidade, ocorre o tempo todo, como já mencionado acima. A diferença é que ela se faz muito mais como uma adequação do homem aos reclamos do destino do que como qualquer outra coisa. Mesmo na magia, tanto em sua forma antiga quanto na medieval, embora esteja ali implicada a tentativa de manipular a natureza, esta continuava como uma entidade com substância própria – por vezes com “alma” – cujos favores poderiam recair sobre os seres humanos que soubessem agradá-la.

Heidegger vê a técnica moderna justamente como uma mudança de perspectiva. Na técnica moderna, natureza e realidade deixam de ser vistas como instâncias com substância própria, com uma certa “intocabilidade”, para se apresentarem como matéria-prima para as aventuras humanas. Em vez de seu guardião, o ente humano é convidado a adotar a postura de seu senhor. Daí dizer que a técnica moderna é também um modo de trazer à luz coisas que não existiam, mas isso a partir de uma postura *desafiante*, provocadora. A postura que desafia e provoca é uma espécie de intervenção na natureza e na realidade que se faz pela lógica do senhorio, do asseguramento e do controle. Isto significa que o modo de desocultar desafiante que caracteriza a técnica moderna é uma tentativa de controlar as coisas. Fundada na ciência moderna, a técnica moderna busca nela os recursos para assegurar o controle da realidade, residindo no *número* a síntese da medida de certeza desse modo de saber, ou seja, na capacidade de tudo mensurar, de tudo representar numericamente (Mickle, 1998).

Tecnologia, portanto, seria o nome dessa técnica que provoca, que desafia para assegurar o funcionamento das coisas. Assim, embora aparentada com a técnica clássica – ambas são modos de desocultar –, a técnica moderna guarda sua especificidade. O inverso também é igualmente válido: embora a tecnologia traga consigo uma forma singular de se relacionar com a natureza e com a realidade, ela também é, tanto quanto a técnica, um modo de produzir.

Rüdiger (2006) utiliza a expressão “pensamento técnico” para falar da essência da técnica, porque vê em ambas uma forma de pensar em cujo cerne está o ímpeto à intervenção na realidade. Mas, vendo bem, o decisivo na técnica moderna é que esse modo de pensar interveniente se torna hegemônico. A técnica sempre conviveu bem com outras formas de pensamento e conhecimento – na linguagem de Heidegger, com outras formas de produzir, de *poiesis*. A técnica era uma forma entre outras de se relacionar com a realidade. Era um saber entre outros. A arte e a própria *physis* eram admiradas como saberes próprios, portadores de tanta verdade quanto a própria técnica. Aliás, Heidegger chama a técnica de um *modo da verdade*, *aletheia*, tomando verdade como *desvelamento* (e não como *certeza*, conforme o faz o pensamento metafísico desde Platão, procedimento levado ao clímax com o *cogito ergo sum* de Descartes).

Se é somente com a técnica moderna que a legitimidade de outras formas de saber fica comprometida, então é preciso na realidade resguardar a expressão *pensamento técnico* exclusivamente para a era em que essa técnica se hegemoniza. Antes, o pensamento era multifacetado, *mesmo contando também com a técnica*. Entretanto, quando o desafiar a natureza se torna a verdade, quando mensurar e representar o real se tornam o único modo correto de agir, e não apenas mais uma forma de conhecimento, aí estamos verdadeiramente no pensamento técnico.

Era da técnica como consumação da metafísica

Na vigência do pensamento técnico, nada mais natural do que chamar a época de *era da técnica*, que é o que faz o próprio Heidegger. A mudança de perspectiva na era da técnica não é, porém, uma guinada de 180° graus em relação ao correr da história, e este é o terceiro ponto do pensador alemão. A técnica moderna – diríamos, o pensamento técnico – é o ponto final de uma trajetória de 2.600 anos de pensamento ocidental, que remonta a Platão e Aristóteles, e que atende pelo nome de *metafísica*. Desde a instalação desse modo de pensamento vigora no Ocidente uma cisão entre ser e aparências, ser e devir (Casanova, 2006). De acordo com esse pensamento, a realidade é dividida em duas esferas, a das coisas estáveis e imutáveis e a das coisas aparentes, em permanente alteração. A verdade estaria na primeira esfera, para além das aparências, da realidade transitória da existência. Seriam as coisas estáveis que dariam sentido à realidade, ou seja, que explicariam a vida. “A metafísica ocidental tenta representar o ser (que aparece) como o que é estável, como o que é fixo, rígido e permanente” (Rüdiger, 2006, p. 147). Ao apresentar uma realidade estável para além da transitoriedade da vida aparente, “a metafísica procurava conferir sentido à morte, senão de algum modo negar esse destino inexorável que nos está imposto” (Rüdiger, 2006, p. 53).

A questão da metafísica é que, uma vez que se assuma a existência dessa realidade imutável, para além dos fatos, como alcançá-la? Como se despir da nossa ligação originária com o mundo das aparências para aceder de forma adequada a uma tal realidade? Para Casanova (2006), toda a filosofia ocidental tem sido a tentativa de responder adequadamente a essas perguntas. Se o procedimento da metafísica é buscar uma estabilidade, ou seja, um fundamento das coisas, o seu objetivo é, em outras

palavras, fixar, delimitar e desvelar o sentido da existência²²⁰. Mas Heidegger (2006) defende que, justamente pela impossibilidade de nos liberarmos do nosso modo originário de relacionamento com a realidade, é impossível desvelar o ser, ou seja, o sentido da existência. Assim, a cisão entre ser e aparência, como tentativa inicial de pensar o ser, se transformou na própria trajetória de esquecimento do ser. Heidegger diz: passamos a contar o ser entre os entes. Dessa forma o Ocidente entrou no caminho do esquecimento do ser em prol dos próprios entes.

Semelhantemente, quando Descartes conferiu ao ente humano a primazia da verdade colocando-a na certeza da consciência, fez do homem o sujeito e da realidade o objeto. Ele situou a verdade na esfera do sujeito, estabelecendo uma natureza humana imutável e autodeterminante. A ideia de Descartes rompe as ligações do ente humano com o tempo e o espaço, com o contexto, e funda nele mesmo a certeza das coisas. É a chamada filosofia da subjetividade (Casanova, 2006). Assim, entra em cena, na escalada da metafísica, outro conceito crucial para o pensamento ocidental: o humanismo. “Segundo Heidegger, a metafísica ocidental é em si mesmo humanista, na medida em que pretende definir a essência do homem sem investigar o problema da verdade; à medida que propõe uma interpretação do ente sem problematizar a questão do ser e de sua história” (Rüdiger, 2006, p. 145).

Quando Descartes estabelece essa forma de pensar, é dado mais um passo rumo ao esquecimento do ser. Isso porque, se com o pensamento platônico já havia o problema da tentativa de determinar o ser, contando-o entre os entes, em Descartes o próprio ente humano vige como o âmbito de constituição da verdade, e a problematização do ser fica ainda mais distante. A escola fenomenológica, da qual deriva o pensamento de Heidegger, buscou reparar essa dificuldade do pensamento cartesiano ao mostrar que o ser não pode ser determinado por categorias mentais abstratas dadas *a priori*, mas somente no contexto em que está colocado. Há uma ligação irremediável com o mundo em que cada indivíduo se vê jogado, são os “fios intencionais” dos quais fala Merleau-Ponty (2011, p. 10). Os próprios conceitos de ser-no-mundo e ser-aí, consagrados por Heidegger, são tentativas de corrigir o equívoco da metafísica e do humanismo, que tentava “oferecer soluções para o mistério da existência, através da completa determinação do sentido do humano pelo pensamento” (Rüdiger, 2006, p. 147).

Finalmente, nem mesmo Nietzsche, no entendimento de Heidegger, escapou do pensamento metafísico. Heidegger (2006, p. 68) chamou a proposição de vontade de poder do seu conterrâneo de “revirada do platonismo”, que, embora revirada, “permanece teimosamente no interior da metafísica”. Para ele, Nietzsche inverte os pólos platônicos e coloca no sensível a verdade e no suprassensível a inverdade. Com isso, propõe uma transvaloração dos valores, até então fundados no âmbito do suprassensível. Essa transvaloração se efetiva no estabelecimento da vontade de poder como explicação máxima da realidade. A vontade de poder se coloca então como uma conjuntura, que dá sentido a todas as ações humanas unicamente quando relacionadas à

²²⁰ Sentido da existência: expressão que está sendo adotada neste trecho como solução para simplificar a compreensão desse difícil vocábulo heideggeriano *Ser*, embora o conceito original seja mais abrangente.

autoexpansão dessa vontade. Heidegger nota que, como o cerne da vontade de poder está, então, na sua própria expansão e reprodução, a determinação de sentido das coisas volta a repousar inteiramente sobre o ente e seu poder crescente. A leitura heideggeriana de Nietzsche aponta que, na vontade de poder, ocorre o total abandono do ser em prol da verdade do ente. “A filosofia de Nietzsche é, assim, tomada por fim como o derradeiro enredamento no niilismo²²¹ porque ela corporifica o acabamento dessa tradição e desse primado do ente sobre o ser vigente em toda a história da metafísica” (Casanova, 2006, p. 150).

Heidegger (2006, p. 69) defende explicitamente que a era da técnica é o ápice da metafísica: “Compreende-se aqui o nome “técnica” de modo tão essencial que, em seu significado, chega a coincidir com a expressão – acabamento da metafísica.” Heidegger enxerga na era da técnica o auge da trajetória da metafísica, ou a sua consumação²²², porque leva ao clímax o esquecimento do ser. A técnica moderna é um modo de pensar que vê o ente humano como sujeito e todas as demais coisas como objetos ao dispor da sua vontade. Nesse contexto, não se problematiza o fundamento das coisas em si, da natureza, da realidade. Tudo vale apenas por sua relação com a conjuntura mais ampla. Agora fica ainda mais clara a relação que Heidegger vê entre a vontade de poder nietzschiana e a técnica moderna. Assim como a técnica, a vontade de poder também vê as coisas unicamente como elementos do seu próprio esquema de autoexpansão. Por isso, Heidegger vê na técnica moderna a síntese da vontade de poder. O típico homem da era da técnica pergunta apenas pela serventia das coisas. Tanto é que Heidegger afirma que as coisas tocadas pelo pensamento técnico aparecem como fundo de reserva (no original alemão, *Bestand*), ou seja, como coisas dispostas para uma outra finalidade. Isso significa que elas constam esvaziadas de sua substancialidade própria para serem tão somente aquilo que fornece alguma outra coisa. Uma outra tradução para o conceito de fundo de reserva é subsistência, que também tenta transmitir essa ideia de algo que meramente subsiste.

No exemplo clássico de Heidegger, o rio deixa de ser efetivamente rio para se tornar a fonte de energia que gira as turbinas da hidroelétrica. Esta, por sua vez, não é nada em si a não ser a geradora da energia que será transmitida para a cidade. A energia também não tem estatuto próprio, uma vez que está posta para o funcionamento da fábrica a vapor. E assim por diante. Na era da técnica, as coisas adquirem uma posição em relação às próprias demandas técnicas, e é somente dessa forma que subsistem. No final das contas, todas as coisas se tornam puros “nadas”, como Casanova (2006) nota bem. Tudo consta arranjado e posicionado pela técnica. Tudo é convocado para assim

²²¹ Não será possível neste texto trabalhar com a questão do niilismo, embora Casanova a relacione inteiramente com a dinâmica tecnológica do presente. Para o entendimento desta passagem em específico, basta mencionar que, para Heidegger, a metafísica é o próprio niilismo. Logo, o enredamento no niilismo de que Casanova fala é o enredamento na própria metafísica, ou, nas palavras de Heidegger (2006, p. 69), “o envolvimento definitivo com a metafísica”.

²²² Cabe frisar, antes de passarmos ao próximo ponto, que por “consumação” não se entende necessariamente a cessação da metafísica, mas o atingimento de todas as suas possibilidades. Nas palavras de Heidegger (2006, p. 62), “depois da superação, a metafísica não desaparece. Retorna transformada e permanece no poder como a diferença ainda vigente entre ser e ente.”

comparecer.

O ente humano e o domínio da realidade

As considerações anteriores serviram para fundamentar a ideia de pensamento técnico como o modo de desvelar as coisas que o faz desafiando tudo aquilo que toca a servir como fundo de reserva para a autorreprodução do esquema técnico. Vale ressaltar: quando o ente humano adota o pensamento técnico, ele tem a tendência de se sentir senhor da natureza e da realidade. Como diz Heidegger (2007, p. 390), “parece que o homem em todos os lugares somente encontra mais a si mesmo”, ou seja, ele sente como se todas as coisas carregassem o selo da sua intervenção e prestassem reverência ao seu senhorio. Ele sente como se tivesse em expansão tão somente a sua própria vontade de poder. Mas o pensamento técnico admite essa compreensão? Será que a era da técnica finalmente entregou o controle do mundo nas mãos do ente humano?

Para responder a essa questão, passemos em definitivo ao conceito de *Gestell*, que Heidegger usa para denominar a essência da técnica moderna e que normalmente é traduzido em português como armação. A técnica moderna é um modo de desocultar desafiante. A essência dela está na armação, *Gestell*. Embora não haja consenso sobre o que Heidegger queria dizer exatamente com o termo original, sabe-se ao menos que há uma vinculação com o verbo alemão *stellen*, que significa pôr, colocar. Alguns entendem que o “ge” acrescentado é uma referência a coletividade ou pluralidade – é o caso do Coletivo NTC (1996) –, enquanto outros entendem que o prefixo é uma referência de Heidegger ao pretérito – é o caso de Casanova (2006). A segunda opção parece mais convincente à primeira vista, pois a principal característica do pretérito alemão é de fato o acréscimo do prefixo “ge”, logo, esta é uma aproximação que soaria mais natural para o leitor conterrâneo de Heidegger. Mas na primeira vez em que Heidegger apresenta o termo no seu texto, ele o coloca em um paralelo com outros termos que representam coletivos – ele compara a armação, por exemplo, com a serra como sendo o coletivo de montanha. Então é preciso admitir que, como o filósofo gostava de fazer, há certa ambiguidade no termo. O fato é que o termo foi escolhido cuidadosamente para dizer que a essência da técnica está em *pôr* as coisas como fundo de reserva, ou subsistência. A armação é um grande esquema *posicionador*, que tira das coisas a sua substancialidade própria para colocá-las numa *posição* que faz sentido apenas em relação ao todo técnico. Heidegger chama a essência da técnica de *Gestell*, ou armação, para dar justamente o sentido daquilo que faz com que as coisas apareçam posicionadas. Para posicionar as coisas de tal forma, a armação requisita o ser humano como sendo aquele que efetivamente atende ao apelo para ordená-las de tal forma. A armação provoca o ente humano a desafiar a natureza e a realidade para se apresentarem como fundo de reserva e tomarem parte no esquema técnico posicionador. O ente humano é aquele que atende ao apelo desse modo de saber para aplicá-lo na sua relação com o real.

Dessa forma, a essência da técnica moderna repousa no apelo desse modo de descobrir para que o homem faça as coisas aparecerem dessa forma, como

subsistência/fundo de reserva. Esse apelo é a armação, também definida como “invocação desafiadora que reúne o homem a requerer o que se descobre enquanto subsistência” (Heidegger, 2007, p. 384). A essência da técnica moderna está no apelo, e não no objeto técnico. Daí o fato de ela ser algo não técnico.

Mas o ponto-chave para responder à pergunta que abriu este tópico é a respeito do papel do homem. Se a essência da técnica está na armação, no apelo, então o homem desempenha um papel bem mais modesto do que muitas vezes imagina. Ele não é senhor da técnica nem da realidade do seu entorno. “Em termos não heideggerianos, poderíamos dizer esquematicamente que ele [o homem] é antes um agente, enquanto a técnica exerceria uma função próxima a algo ‘sobredeterminante’” (Coletivo, 1996, p. 250). Em outra passagem a seguir: “O homem é ‘provocado a provocar’ e essa seria a ‘essência da técnica’” (Coletivo, 1996, p. 250).

Ao fazer uso do pensamento técnico e obter relativo sucesso, fazendo a natureza se dobrar e servir ao esquema posicionador, o homem acredita que finalmente assumiu o controle da história. De fato, parece que ele cada vez encontra mais a si mesmo. Mas ele nunca esteve tão distante de encontrar a si mesmo e de se saber.

“O homem está tão decididamente preso à comitiva do desafiar da armação, que não a assume como uma responsabilidade, não mais dá conta de ser ele mesmo alguém solicitado e, assim também, não atende de modo alguma ao fato de que, a partir de sua essência, ele ek-siste no âmbito de um apelo e que, por isso, *nunca pode* ir somente ao encontro de si mesmo” (Heidegger, 2007, p. 390).

O problema é que, na realidade, o homem não está fazendo a pergunta pelo ser das coisas. Essa pergunta se tornou “inútil” diante do *fato técnico de que tudo funciona*. Sem fazer a pergunta pelo ser, ele abandona o ser, e o seu próprio projeto de ek-sistência²²³ fica comprometido. Ou seja, o pensamento metafísico, que começou como a pergunta pelo ser – embora abordando-o de forma equivocada, pois tentava fixar, determinar, desencobrir o ser – chega ao seu auge com o total abandono da pergunta pelo ser.

Quando o ente humano perde o seu projeto de ek-sistência, que dava a ele significado e que o constituía de fato como um existente, ele está posto diante do perigo que a técnica moderna apresenta: o risco de ele mesmo se tornar uma subsistência, ou seja, um elemento do esquema posicionador da técnica. O perigo da armação é de que mesmo o ente humano, ao lançar mão do pensamento técnico, também se torne uma posição no esquema posicionador, ou seja, um fundo de reserva para a reprodução do posicionamento técnico.

Outro problema é que a armação não se deixa ver como tal, a não ser mediante uma reflexão mais detida. Na realidade, justamente ao contrário, a armação parece sugerir

²²³ Não é possível explicar aqui, neste trabalho, todas as implicações teóricas do conceito de ek-sistência de Heidegger. O importante é notar que a essência do ser humano, para o pensador alemão, está em existir e, de acordo com o sentido original do termo no grego, ek-sistir, isso tem a ver com o fato de ele estar “fora de si”, isto é, constituir o sentido da vida apenas enquanto ente jogado no mundo e em relação com este. Sem interesse pelo ser, o ente humano se contenta consigo mesmo e, no entender de Heidegger, compromete seu projeto de existência.

para o homem que a técnica é, sim, um mero instrumento nas suas mãos e que a técnica moderna é a forma mais acabada desses instrumentos, ou seja, a que lhe concede mais poder. Assim, aparece um paradoxo: na era da técnica, em que a vontade humana perde força como vetor de estruturação do social-histórico, amplia-se a ilusão de que o homem é o sujeito do mundo e da história. A essência da técnica – e não o objeto técnico – é a responsável por essa ilusão. A armação não se apresenta como é, isto é, como algo que provoca o ente humano a se valer de um saber específico, dentre outros disponíveis. Ela aparece como a derradeira e única solução. Assim, o homem da era da técnica tende a abordar o real de uma única forma, a forma técnica. Para ele, as outras formas de saber são relegadas ao lugar de mitos ou despesas inúteis. Basta ver o desprezo que muitas vezes se tem para com a arte – especialmente de natureza mais abstrata –, desprezo este que revela no seu bojo o pensamento técnico.

De certa forma, o conceito de racionalidade tecnológica de outro pensador alemão, Herbert Marcuse, também auxilia na compreensão do papel do ser humano no relacionamento com a técnica e o mundo. Para ele, que foi aluno de Heidegger, o que deu origem à técnica moderna foi justamente a razão moderna, com sua expectativa de autonomia do indivíduo. Entretanto, no momento em que essa razão se converteu em racionalidade tecnológica, isto é, numa lógica que mede as coisas unicamente em termos de eficiência, o aparato tecnológico realizou outros objetivos. A relação do homem com a realidade passou a ser muito mais de submissão ao aparato e à sua racionalidade. Diante da eficiência da tecnologia, a própria autonomia individual passou a ser *irracional*. “A questão é que, atualmente, o aparato ao qual o indivíduo deve ajustar-se e adaptar-se é tão racional que o protesto e a libertação individual parecem, além de inúteis, absolutamente irracionais” (Marcuse, 1999, p. 82).

Aparece novamente, portanto, o paradoxo bem no seio da relação do homem com a técnica moderna. Ela dá ao homem uma sensação de eficiência e produtividade nunca antes sentida. Mas, com isso, ela se afirma como única saída. O homem se vê atado a ela, tolhido da sua capacidade de instaurar outra ordem de coisas e destinado a reproduzi-la *ad infinitum*. Neste ponto, o pensamento de Marcuse parece tocar sensivelmente o de Heidegger, ao mostrar como, no fim das contas, o homem acaba sendo tragado para dentro de uma estrutura – para Marcuse, a “racionalidade tecnológica”; para Heidegger, a “armação”: “Racional é aquele que mais eficientemente aceita e executa o que lhe é determinado, que confia seu destino às grandes empresas e organizações que administram o aparato” (Marcuse, 1999, p. 97). No âmbito em que tudo funciona, parece não caber o questionar. Heidegger (2009, p. 83) coloca a questão nos seguintes termos: “A racionalização técnico-científica que domina a era atual justifica-se, sem dúvida, de maneira cada vez mais surpreendente através de sua inegável eficácia” (Heidegger, 2009, p. 83).

Computadores e tecnologias do virtual

O pensamento técnico que caracteriza a era da técnica é, portanto, um pensamento que responde em boa parte pela criação e pelo sucesso da técnica moderna. Nesse pensamento, o ente humano se vê como o senhor da natureza e da realidade,

determinando os rumos da história por meio dos aparatos técnicos. Entretanto, a realidade da era da técnica é que o ser humano, antes de comandar o processo, atende a um apelo para pensar todas as coisas de uma forma específica, isto é, para organizar tudo de maneira técnica. Essa análise foi feita com respeito à era da técnica, que é o conceito de Heidegger que define o momento tecnológico que ele vivia quando fez a sua análise, ou seja, meados do século XX.

O cenário atualmente é outro. Para muitos pensadores, aquela sociedade caracterizada por Heidegger era a industrial. Estaríamos, agora, na sociedade pós-industrial, em que os meios de comunicação se tornam os principais condutores das transformações tecnoculturais. Mais: a informática traz a digitalização, fazendo com que praticamente todo desenvolvimento tecnocientífico de alguma forma tenha que lidar com informatização e troca de informação. Nesse mundo, é a imagem o verdadeiro produto. Diante desse contexto, ainda é possível falar do ente humano como o ser que atende ao apelo da técnica para abordar a realidade como fundo de reserva?

Pelo menos alguns pensadores apontam reflexões interessantes nesse sentido. O sociólogo francês Jean Baudrillard se ocupou do tema em vários momentos da sua trajetória, embora certamente essa tenha sido a sua contribuição que talvez menos atenção recebeu. O pensador é conhecido mais pela discussão a respeito dos simulacros, de uma sociedade que seria regida por cópias que não têm original. Essas cópias seriam as imagens mediáticas (Baudrillard, 1991). Mas Baudrillard também chama a atenção para o fato de que as tecnologias do virtual se apresentam como instrumentos. De forma singular, elas permitem intervir na realidade através do conjunto de signos que forjam. O próprio fato de esta ser uma sociedade de simulação e de simulacros evidencia que as tecnologias do virtual se apresentam como instrumentos humanos para a construção de toda uma nova realidade. Nunca o ser humano teve tantos recursos à mão para contar a história que lhe apetece, cada qual definindo a sua própria narrativa (em detrimento das metanarrativas) para dar sentido à vida. Além da própria geração de imagens e de narrativas propiciadas pelas tecnologias do virtual, o tempo real individualizado típico da internet (em sobreposição ao tempo real massificado dos meios de comunicação tradicionais) acrescenta relevância a essa realidade das imagens. Isso porque, com a interatividade, a realidade signica pode receber investimento de qualquer usuário dessas tecnologias, o que reforça a sensação de domínio sobre a realidade. Finalmente parece ser possível para o homem banir a imperfeição, a impureza, o erro, o diferente ou o “mal”, como Baudrillard (2003) prefere.

Assim, as tecnologias do virtual condensam a tentativa final da racionalidade ocidental de dominar o real através da criação de uma realidade signica mais perfeita e “real” do que o próprio cotidiano, proeza que Baudrillard chamou de hiper-realidade. Aliás, o discurso contemporâneo é o de que as coisas só existem de fato se estão vinculadas à hiper-realidade, como bem notou Trivinho (2008) com o conceito de visibilidade mediática. Somente o que se faz visível nos *media*, isto é, aquilo que se converteu em signo mediático é digno de nota. Para confirmar essa constatação bastaria lembrarmos as caras de espanto que se sucedem a uma afirmação do tipo “Não tenho Facebook”. O não-portador-de-Facebook é visto como um jurássico, um espécime de outros tempos. Em resumo, as tecnologias do virtual proporcionam à humanidade uma

realidade tecnológica, a hiper-realidade, que parece muito mais acurada, precisa e efetiva do que as tentativas anteriores ilusórias de dar sentido à vida. Por isso mesmo arrastam para si tudo o mais.

Sob esse ponto de vista, é perfeitamente possível relacionar a hiper-realidade proporcionada pelas tecnologias do virtual com a consumação da metafísica de que falava Heidegger. Se a consumação da metafísica se dá pela tecnicização de tudo, uma vez que todas as coisas passam a ser tão somente posições na conjuntura técnica, a criação de uma nova realidade – um novo sentido para o mundo das aparências –, em que as coisas só fazem sentido como parte da dinâmica do virtual, se configura como a versão contemporânea desse processo. Na vigência da hiper-realidade, é como se todas as coisas de fato tenham se tornado subsistência ou fundo de reserva, isto é, matéria-prima para a retroalimentação dos *media*. Não é por acaso que as tecnologias do virtual também espalham a sensação de que o homem está no controle de tudo e finalmente se assenhorou do mundo. De fato, parece mesmo que é a democratização, ao dar a possibilidade de cada pessoa intervir no mundo de maneira pública. Essa é a perspectiva, por exemplo, de Pierre Lévy (1999), para quem, note-se de passagem, as tecnologias do virtual estariam cumprindo os verdadeiros princípios do iluminismo europeu, seja lá o que isso signifique.

Entretanto, Baudrillard acredita que isso não passa de uma ilusão e acrescenta um aspecto importante. A hiper-realidade, como síntese daquilo que as tecnologias do virtual produzem, parece cumprir as finalidades humanas, assim como na técnica moderna de Heidegger o homem parecia encontrar a si mesmo em cada nova produção. De fato, a técnica moderna, bem como as tecnologias do virtual – se é possível diferenciar uma coisa da outra –, se apresenta como a realização das finalidades humanas, mas, Baudrillard acrescenta, estas sucumbem pelo seu desenvolvimento excessivo. É aquilo que Baudrillard (1991, 2003) e Sfez (1994) chamam de hipertelia – ausência de finalidade pela saturação.

Embora a técnica moderna tenha aparecido originalmente como aquilo que permitia à humanidade atingir suas mais nobres finalidades, o desenvolvimento tecnológico atingiu nas tecnologias informáticas um ponto em que não há “finalidade” a ser alcançada, a não ser a autorreprodução da hiper-realidade e, por consequência, do aparato tecnológico cibercultural. Assim, a relação do homem com o aparato tecnológico passa a ser muito mais de atendimento às necessidades de reprodução daquele do que de realização das suas próprias finalidades, assim como Marcuse havia notado através do conceito de racionalidade tecnológica. Por isso, Baudrillard (1996, p. 101-102) crava, a posição de sujeito teria se tornado “insustentável”: “Hoje, a *posição de sujeito tornou-se simplesmente insustentável*. Hoje, ninguém está em condições de se assumir como sujeito de poder, sujeito de saber, sujeito da história.” E ainda acrescenta: “Chegamos portanto ao paradoxo de que, nessa conjuntura em que a posição de sujeito se tornou insustentável, a única posição possível é a do objeto. A única estratégia possível é a do objeto.”

Considerações finais

O pensamento técnico contém em si mesmo um paradoxo: ele se apresenta para o ente humano como o auge do domínio do sujeito sobre o objeto – a ilusão de onipotência humana de Rüdiger (2006) –, ao mesmo tempo em que ele é justamente o que evidencia o esgotamento dessa visão de mundo. Assim, a consumação da metafísica é aquilo que marca o ápice do esquecimento do ser – isto é, o fim da reflexão –, enquanto coloca diante da humanidade a oportunidade de um novo começo, de uma nova forma de pensar. Uma vez que o pensamento técnico levou a metafísica ao limite, ele mesmo preparou o caminho para a sua superação. Isso se assemelha à lógica de superação pela saturação que Baudrillard vê nos sistemas contemporâneos.

O que é superar o pensamento técnico e conseqüentemente a forma mais acabada da metafísica? Definitivamente não é acabar com as tecnologias do virtual ou viver em um mosteiro em pleno século XXI. Se a essência da técnica é algo não técnico, a superação do pensamento técnico também não significa o fim dos objetos técnicos e tecnológicos. É uma nova postura de pensamento. É entender a técnica moderna como uma forma de saber, um modo da verdade, tão verdadeiro quanto outras formas de saber, como a poesia e a natureza. É perceber-se como um ente a quem a armação provoca para abordar a realidade de uma forma específica, e não como aquele que em toda produção técnica encontra mais de si mesmo. É por isso que Baudrillard propõe que a única estratégia possível é a do objeto. E, como tal, ele quer dizer agir com um pouco mais de ironia e desconfiança em relação às benesses do presente, em vez de pretender ter todas as respostas (técnicas).

Referências

- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Baudrillard, J. (1996). *As estratégias fatais*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Baudrillard, J. (2003). *A transparência do mal: ensaio sobre os fenômenos extremos*. 7. ed. Campinas: Papirus.
- Casanova, M. (2006). *Nada a caminho: impessoalidade, niilismo e técnica na obra de Martin Heidegger*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Coletivo NTC. (1996). *Pensar-pulsar: cultura comunicacional, tecnologias, velocidade*. São Paulo: Edições NTC.
- Heidegger, M. (2006). *Ensaio e conferências*. 3. ed. Petrópolis/Bragança Paulista: Vozes/São Francisco. (Coleção Pensamento Humano).
- Heidegger, M. (2007, Julho/Setembro). A questão da técnica. *Scientiae Studia*, 5(3), 375-398.
- Heidegger, M. (2009). *Sobre a questão do pensamento*. Petrópolis: Vozes.
- Ihde, D. (2010). *Heidegger's technologies: postphenomenological perspectives*. Nova York: Fordham University Press.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.
- Marcuse, H. (1999). *Tecnologia, guerra e fascismo*. São Paulo: Unesp.
- Merleau-Ponty, M. (2011). *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes. (Coleção Biblioteca do Pensamento Moderno)
- Mickle, E. (1998). *Techné y técnica, ousía y materia*. In Centro de Estudos da Antigüidade Grega do Departamento de Filosofia da PUC-SP. *Technê* (pp. 18-27). São Paulo: Educ/Palás Athena.
- Rüdiger, F. (2006). *Martin Heidegger e a questão da técnica: prospectos acerca do futuro do Homem*. Porto Alegre: Sulina.
- Sfez, L. (1994). *Crítica da comunicação*. São Paulo: Loyola.

Trivinho, E. (2008, Junho). Visibilidade mediática e violência transpolítica na cibercultura: condição atual da repercussão social-histórica do fenômeno glocal na civilização mediática avançada. XVII Encontro Nacional da Compós.

Videogame, pós-história e a emergência de novos códigos

Fabrizio Augusto Poltronieri²²⁴

Resumo: Embora a cultura tenha suas raízes no ato de jogar, existe um fator contemporâneo que aumenta a percepção da importância do jogo para o homem. Este fator reside na influência crescente dos dispositivos técnicos nos processos de mediação. Estes dispositivos foram chamados de aparelhos pelo filósofo Vilém Flusser, que os apontou como sendo responsáveis por libertarem o homem do trabalho. Esta mudança traz implicações profundas para a condição humana, como a produção de novos códigos baseados em jogos, sendo estes mais eficientes do que a escrita para a produção de linguagem. A partir deste cenário pretendemos refletir como os videogames podem afetar a produção de linguagem poética, científica e filosófica. Será possível, como indicado por Flusser, que os códigos destes aparelhos sejam realmente mais eficientes do que a escrita linear para a produção de linguagem?

Palavras-chave: Linguagem; aparelhos; epistemologia; pós-história; videogame.

Este texto tem por objetivo iniciar um processo que busca verificar a validade das colocações realizadas pelo filósofo Tcheco-Brasileiro Vilém Flusser (1920–1991) ao longo de sua trajetória como filósofo da linguagem e pensador da comunicação, do design e de diversos códigos midiáticos, principalmente, na última fase de suas reflexões, dos que encontram como suporte o que foi por ele conceituado como “aparelho”: Sistemas técnicos que podem ser programados em vista de funções diversas e que surgem a partir de textos científicos que possibilitaram a superação das máquinas, fazendo surgir uma nova configuração no panorama da civilização ocidental, que o autor chama de pós-história, marcada, entre outros fatores, pela superação do modelo de pensamento linear encontrado na escrita, incluindo a científica, em prol de um modelo constituído por imagens sintéticas²²⁵, produzidas pelo saltar entre pontos calculados em um espaço de grande abstração, chamado de zerodimensional²²⁶.

²²⁴ Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, realizou estágio de Pós-Doutoramento no Royal College of Art, em Londres, com uma pesquisa sobre o início da arte computacional na Europa, financiada pela CAPES. Atualmente, em estágio de Pós-Doutoramento na PUC-SP/TIDD com auxílio da FAPESP, desenvolve a pesquisa “Videogames e produção de conhecimento em uma era pós-histórica: Problematizações nos campos da ciência, design e epistemologia”. Pode ser contactado através do email fabriziopoltronieri@maiszero.org

²²⁵ Estas imagens são pós-históricas, produzidas por aparelhos. São, portanto, o tipo de imagens encontradas nos videogames, por exemplo. Elas utilizam um código de comunicação novo – abstrato e formado por pontos – que sucede os textos e a história (Flusser, 2009).

²²⁶ A zerodimensionalidade é o último nível da escala da abstração que Flusser (2009) propõe para explicar a história da cultura. Esta escala geometrizava a experiência do homem com a cultura e a insere em mundos que se estendem da quadridimensionalidade do espaço/tempo (horizonte concreto) aos pontos da zerodimensionalidade (horizonte abstrato). Esta escala é composta por cinco níveis ontológicos, criados a partir de quatro movimentos negativos rumo à abstração: Da quadridimensionalidade do mundo concreto à tridimensionalidade dos corpos (ferramentas e esculturas) através da manipulação. Da tridimensionalidade para a bidimensionalidade das superfícies (imagens) através da observação. Da bidimensionalidade a unidimensionalidade das linhas (textos) através da conceituação e, de lá, para a zerodimensionalidade dos pontos (imagens sintéticas) através do cálculo. Para o autor, calcular é projetar sobre este espaço zerodimensional e é aqui que se

Tal superação se revela pragmaticamente no próprio cerne da diferenciação entre máquinas e aparelhos. Enquanto as máquinas são índices de uma era marcada pelo pensamento industrial, pois operam através do encadeamento linear da produção de bens de consumo em larga escala e da maximização do trabalho, os aparelhos seguem uma lógica estocástica, onde a linearidade do trabalho maquinico, da escrita e da história linear abrem espaço para o surgimento de aparelhos eletrônicos que são dedicados a produção simbólica baseada não no trabalho, em seu sentido de produção de bens de consumo indiferenciados, mas sim em jogos simbólicos que estão contidos no núcleo da programação encontrada no interior dos aparelhos, sendo “produtos da técnica que, por sua vez, é texto científico aplicado” (Flusser, 2002, p. 13). Sintetizando, a linearidade do texto escrito dá lugar ao que Flusser chama de imagem sintética: Um tipo de imagem calculada e projetada no interior dos aparelhos através de algoritmos e que é composta por pontos não lineares, produtos indiretos de textos, com uma posição história e ontológica distinta das imagens tradicionais, que antecedem o texto escrito (Flusser, 2002). É importante ressaltar que, para Flusser, o texto surge de imagens pré-históricas – isto é, imagens chamadas de “tradicionais”, planos superficiais decodificados pelo vaguear circular do olhar e que antecederam os textos –, que foram rasgadas para originarem a escrita linear. Segundo o autor,

“O método do rasgamento consistia em desfiar as superfícies das imagens em linhas e alinhar os elementos *imagéticos*. Eis como foi inventada a escrita linear. Tratava-se de transcodificar o tempo circular em linear, traduzir cenas em processos. Surgia assim a *consciência histórica*, consciência dirigida contra as imagens. Fato nitidamente observável entre os filósofos pré-socráticos e sobretudo entre os profetas judeus” (Flusser, 2002, p. 9).

Para trazer legibilidade a suas ideias Flusser empenhou-se na elaboração de uma teoria que considerasse o caráter existencial, antropológico e histórico como aspecto central de toda comunicação; procurando alinhar a organização social e cultural à sua teoria comunicológica, definindo esta como o estudo de como o homem processa, armazena e transmite informações adquiridas culturalmente²²⁷. Do ponto de vista existencial, a comunicologia parte do princípio de que a comunicação humana é um sistema imune, artificial, que distrai o homem com relação à consciência da morte. Neste contexto, a imagem sintética é um dos principais anticorpos, ou seja, tem, atualmente, a função de nos fazer esquecer da morte, assim como já o fizeram outros códigos que a antecederam. Na realidade pós-histórica o processo de codificação é transferido para fora do corpo, localizando-se no interior de um aparelho técnico ou social. A transferência da capacidade codificadora para um agente externo cria um

encontram os aparelhos e a pós-história.

²²⁷ Ressaltamos aqui que “nós nos comunicamos não tanto para trocar informações entre um receptor e um emissor ligados por um canal, mas antes para criar com os outros uma razão para viver. A comunicação é um ato coletivo, dialógico, intencional e artificial de liberdade, visando a criar códigos que nos ajudem a esquecer a morte inevitável e a falta de sentido de nossa existência absurda. No modelo clássico da comunicação entre emissor e receptor, a atenção é focalizada em como passar a mensagem de maneira segura, com o mínimo possível de perda e alteração. Nesse modelo clássico, a questão básica seria: como posso reduzir os mal-entendidos graças a dificuldades de interpretação e a interferências no canal, por exemplo um ruído? No modelo flusseriano, a questão é diversa: como conseguimos criar, armazenar e distribuir informação com o objetivo de tornar aceitável nossa condição de seres humanos?” (Guldin, 2008, p. 79).

vínculo de ligação entre técnica e homem que se apresenta na figura do complexo aparelho-operador. Deste modo, aparelho e operador – também chamado de funcionário ou “técnico para aparelhos” –, formam uma unidade e não podem ser pensados separadamente. O conceito de aparelho-operador é fundamental para a compreensão da atual situação cultural, pois, junto com as imagens sintéticas, reconfigurou a relação entre homem e técnica, pois,

“[...] o complexo “aparelho-operador” é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é *caixa preta* e o que se vê é apenas *input* e *output*. Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da *caixa preta*. Toda crítica da imagem técnica²²⁸ deve visar ao branqueamento dessa caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las” (Flusser, 2002, p. 15).

Flusser condensa suas ideias sobre a superação do paradigma da escrita pelo das imagens sintéticas – produzidas através da atualização do cálculo de possibilidades programadas através do ato de jogar com os aparelhos – em seu livro “A escrita. Há futuro para a escrita?” (2010). O pensador faz este exercício no plano teórico, antevendo algumas características dos códigos pós-históricos que hoje encontramos nos aparelhos de videogames. Assim investigamos a viabilidade do cenário antevisto por Flusser com relação a produção e divulgação de conhecimento científico, poético e filosófico em uma realidade pós-histórica por intermédio dos códigos híbridos encontrados nos videogames e nas estratégias de seus códigos, cada vez mais difundidos em nossa sociedade.

O filósofo (2008, 2010) aponta para um questão que parece central no estágio de desenvolvimento atingido pela civilização ocidental. Tal questão diz respeito a competência dos métodos tradicionais de produção, armazenamento e acesso ao conhecimento produzido pelo homem em face aos novos códigos que surgiram ao longo das últimas décadas, colocando em xeque a autoridade do código da escrita e dos métodos mentais linearizantes que este código traz em seu cerne diante do advento de um mundo que, no decorrer do século XX, atomizou-se com uma velocidade nunca antes experimentada na história, fragmentando-se em pontos que não se encadeiam mais de um modo linear para produzirem sentido e que formam pequenos núcleos, unidos através de saltos que não necessariamente conectam-se aos pontos próximos ou contínuos, resultando em ligações muitas vezes inusitadas e improváveis.

Esta fragmentação é um outro índice da pós-história, época onde a civilização também deixou de ser sedentária, imóvel, e é novamente nômade, fenômeno causado pelo abandono da história em prol da imersão em um tempo onde os nossos territórios firmes – marcados principalmente pela segurança iluminista encontrada no texto linear – ruíram e deram lugar, precariamente, a uma nova configuração cultural, marcada pela onipresença de aparelhos computacionais dedicados a produção de imagens sintéticas. O sedentarismo foi superado, entre outros fatores, pela onipresença das mídias, principalmente as baseadas em aparelhos, e pela indiferenciação entre o espaço público e o espaço privado que estas provocam.

²²⁸ Em seus textos iniciais sobre as imagens sintéticas, como é o caso desta citação, Flusser adota a nomenclatura “imagem técnica”.

Assim, Flusser passa sistematicamente a questionar, no campos da filosofia, comunicação, design e linguagem, a validade da escrita como um sistema unívoco para a apreensão, crítica e registro de uma realidade pós-histórica que mostra-se dispersa e não-linear, pontuada pela onipresença de aparelhos que produzem códigos baseados em cálculos e projeções de pontos que se unem por lógicas probabilísticas contidas em seu núcleo programado. Trata-se de um salto da certeza linear para a teoria das probabilidades e dos jogos. O autor questiona, a partir deste salto, por que continuamos utilizando sequências de sinais gráficos alfanuméricos como códigos para transmissão maciça de informação se dispomos, hoje, de possibilidades mais eficientes para produzir, transportar, receber e arquivar conhecimentos relacionados a todas as áreas do saber humano, incluindo a ciência, a filosofia e a poesia.

Procurando apontar razões para tal situação, Flusser (2002) diz que a civilização ocidental adotou o hábito de escrever em detrimento da inscrição de cenas em superfícies. Ou seja, o ocidente deixou de produzir imagens – conjuntos de símbolos conotativos, cujo tempo de percepção é circular e vago –, para passar a produzir textos, que pretendem-se denotativos e são lineares. Houve a passagem de um modo circular de estar no mundo para um outro linear, já que o tempo da imagem não é causal: Um evento não necessariamente explica o evento seguinte. O olhar que escrutina a superfície imagética vagueia, volta para contemplar elementos já vistos, perde-se neste passeio pela superfície e assim o que era antes torna-se depois e o depois torna-se antes (Flusser, 2002). O fenômeno não escrito não torna-se significativo por conta de um processo linearizante, mas sim pelo estabelecimento de relações entre pontos distantes, conectados pelos saltos do olhar. A escrita é um sintoma convencional – isto é, um hábito simbólico que fixou-se na cultura –, de tal maneira ancestral que a esmagadora maioria das informações produzidas pelos códigos de comunicação contemporâneos – incluindo os realizados com o auxílio de dispositivos computacionais, como os videogames – continua sendo baseada no pensamento linearizante da escrita.

Flusser (2010) aponta como principal motivo para a não aceitação da substituição do código da escrita por outros tipos de códigos o fato de que os modelos culturais que regem o pensamento são inertes. Diante da facilidade do uso de um código culturalmente já adquirido existiria uma rejeição ao aprendizado e emprego de novos códigos. Esta rejeição também se assentaria na inevitável sacralização do legado humano escrito. Sendo a cultura um processo de cultivo, de algo que cresce para ser colhido (Flusser, 1979), é inegável o legado cultural criado pela escrita desde que esta foi desenvolvida há cerca de 4.000 anos. A emergência de novos códigos não determinaria o abandono de tal legado, mesmo que a improvável afirmação de que “no futuro, apenas os historiadores e outros especialistas terão de aprender a ler e a escrever” (Flusser, 2010, p. 17) se confirme. Desta maneira, buscamos investigar a validade da seguinte colocação de Flusser (2010, p. 17):

“Hoje em dia, há códigos que transmitem melhor a informação do que o dos sinais gráficos. O que até então foi escrito pode ser mais bem transportado por fitas cassetes, discos, filmes, fitas de vídeo, discos de vídeo (CD-ROM) ou disquetes. E muito daquilo que não pôde ser escrito pode ser codificado nesses novos códigos. As informações codificadas nesses moldes são mais fáceis de serem produzidas, transportadas, recebidas e arquivadas do que em textos escritos”.

O autor, como teórico, fez poucas incursões na efetiva produção de linguagem com os códigos que ele aponta como sendo mais adequados para a pós-história na altura da redação de seu texto. É curioso observar como nos dias atuais a maior parte dos suportes acima indicados por Flusser como meios de transporte mais eficientes do que o código verbal impresso tornaram-se, em pouco tempo, praticamente inacessíveis²²⁹: Os computadores não possuem mais leitores de disquetes, a indústria não produz mais reprodutores de fitas cassetes, nem vitrolas capazes de tocar discos de vinil ou videocassetes para o acesso a fitas de vídeos. Até mesmo o CD-ROM caiu no ostracismo e caminha para o desuso completo. O que resta da lista de Flusser são os filmes e aqui temos uma indicação de que o autor ainda tinha muito em mente os meios de armazenamento e transmissão de informações e não os códigos propriamente ditos, situação que indica o enraizamento de seu pensamento em uma época onde a presença da indústria ainda era mais evidente do que a imaterialidade do código, dos pontos calculados em um espaço de abstração que ele bem aponta e conceitua. A fita cassete, o disco, as fitas de vídeo, os CD-ROMs e os disquetes não suportaram a prova pragmática do tempo. Pelo contrário, muitos dos dados armazenados nestes meios encontram-se menos acessíveis hoje do que o que está publicado nos livros impressos, cujo código primordial é a escrita linear.

Outro ponto a ser expandido é a observação de que boa parte do conteúdo que foi e que continua sendo produzido com o auxílio de aparelhos prossegue baseado no modelo de pensamento linearizante da escrita. A cada vez maior presença de aparelhos móveis computacionais, como *smartphones* e *tablets*, também indica a presença maçica da escrita em trocas de mensagens baseadas em textos. Portanto, embora as mensagens nestes meios computacionais sejam realmente mais fáceis de serem transportadas, recebidas e arquivadas, elas continuam sendo predominantemente escritas. Um tipo específico de aparelho, porém, foge desde o seu início a esta regra: Trata-se do aparelho de videogame que, desde o começo de sua produção em maior escala, tem proporcionado com suas características lúdicas uma grande hibridização dos códigos culturais, através da utilização de imagens e sons sintéticos como mecanismos mediadores por excelência para os fenômenos que deles emergem, além de desde sempre incluir o corpo do jogador como parte do processo de construção dos discursos propostos. Assim os videogames mostram-se como complexos representantes do jogo de cálculo e projeções processado no interior dos aparelhos e preconizado por Flusser como sendo um autêntico código pós-histórico.

Além disso, os métodos de produção e de acesso a linguagem dos videogames se dão de maneira não-sequencial e com uma hierarquia aberta de modo que eles apresentam o potencial para realizar, se devidamente programados, a previsão de Flusser de que “Em breve, com o auxílio desses novos códigos, será possível corresponder-se, produzir conhecimentos científicos, fazer política, fazer poesia e filosofar melhor do que com o alfabeto ou com os numerais arábicos” (2010, p. 17).

A maior barreira para o uso efetivo dos aparelhos para a produção de linguagem no sentido em que Flusser indica está relacionada a programação destes. A programação é

²²⁹ É importante notar que Flusser escreveu, originalmente, este texto no meio da década de 1980.

um tipo de escritura constituída por um código técnico extremamente especializado, que demanda, na maioria das vezes, uma equipe multidisciplinar para que o jogo possa ser concluído. Flusser aponta para este problema e indica que uma geração já habituada ao uso dos aparelhos como uma espécie de língua mãe não encontrará dificuldades para dominar os códigos técnicos requeridos. Para estes, o processo de codificação técnica se dará de um modo absolutamente lúdico, como a escritura de um poema.

Para Flusser o conceito de aparelho está intimamente relacionado ao conceito filosófico de jogo, como conceituado, anteriormente, por autores como Gadamer e Schiller. Como conclusão a esta breve apresentação, a difusão irrefreável dos aparelhos na paisagem cultural e civilizatória aponta para estes como sendo os veículos das linguagens emergentes, portadoras de semânticas antes improváveis. O homem que porta aparelhos é, mais do que nunca, jogador e a linguagem é o lugar onde os jogos acontecem.

Referências

- Flusser, V. (2010). *A escrita. Há futuro para a escrita?* São Paulo: Annablume.
- _____. (2002). *Filosofia da caixa preta. Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- _____. (1979). *Natural:mente. Vários acessos ao significado de natureza*. São Paulo: Duas cidades.
- _____. (2008). *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume.
- _____. (1983). *Pós-história. Vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Duas cidades, 1983.
- Guldin, R. (2008). Comunicação e teoria dos *media* in: Bernardo, G., Finger, A. & Guldin R. *Vilém Flusser: Uma introdução*. São Paulo: Annablume.

Antecedentes cinematográficos da imagem para a produção sintática e semântica nos games

Eliseu Lopes Filho²³⁰ e Luís Carlos Petry²³¹

Resumo: O artigo apresenta o percurso histórico da imagem técnica no Cinema que conduziu até a técnica atual do *matte painting*. A partir de uma metodologia de pesquisa histórica, apresenta os passos inaugurais do processo, na descoberta da parada de câmera como elemento fundamental para a expansão da narrativa fílmica. Mostra a sua derivação na técnica do *glass shot* com a entrada da pintura em vidro na composição de cenários realistas e impressionistas. Situa o processo da pintura em vidro com a crescente produção cinematográfica de cenários gigantescos e realistas. Culmina com a efetiva técnica do *matte painting*, a entrada da produção e edição digital no cinema, evidenciando a sua incorporação nas técnicas digitais de produção de cenários de fundo nos games. O artigo prepara os fundamentos para uma discussão da questão do *matte painting*, do *sky box* e do *sky dome* nos atuais motores de jogos na produção de trabalhos de qualidade artística profissional.

Palavras-chave: *games*; cinema; *matte painting*; pintura digital; topofilosofia.

Introdução

O background também denominado: cenário, fundo ou simplesmente “BG”, consiste em todos os elementos que podem estar no fundo de uma cena ou imagem. Eles possuem um papel importante na composição geral da imagem e sua estrutura semântica. Eles ocupam a função narrativa de apresentar a atmosfera dentro da qual são produzidas as ações. Algumas vezes apresentando elementos que completam a narrativa, outras prenunciando algum evento ou atitude, e até mesmo, em alguns casos, revelando o estado de espírito das personagens. Com uma forte, e, dedicada presença artística nos games, de *Myst* (1993) a *Last of Us* (2013), as imagens que compõem o plano de fundo das cenas dos games, do ponto de vista técnico-artístico, remontam às técnicas desenvolvidas nos últimos cem anos pelo cinema, a partir do conhecimento acumulado em pintura desde o Renascimento.

²³⁰ Eliseu Lopes Filho: Doutorando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD-PUCSP), Mestre em Comunicação e Semiótica (COS-PUCSP), Bacharel em Cinema (FACOM-FAAP), Cineasta e Amimador. Vice Coordenador do Curso de Cinema da FACOM-FAAP. Professor no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da PUCSP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2986913790403614>. E-mail: eliseulopes@pucsp.br.

²³¹ Luís Carlos Petry: Doutor em Comunicação e Semiótica (COS-PUCSP). Professor e Pesquisador no Programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD-PUCSP). Formação em Liceu de Artes, Filosofia e em Psicanálise pelo CEF. Artista Digital, Professor no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da PUCSP. Site de Pesquisa: <http://topofilosofia.net>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9933939386282163>. E-mail: alletsator@gmail.com.



Figura 12: *Wasteland beautiful* no game *Last of Us* (2013) da *Naughty Dog*.

O presente artigo irá abordar aspectos do percurso da expressão artística da pintura no cinema, dos inícios da utilização de cenários, a parada de câmera e a correspondente edição dos fotogramas e sua evolução para a pintura de cenários em camadas, o surgimento da técnica do *glass shot* e a sua progressiva evolução na técnica do *matte painting*. Apresenta os exemplos históricos e os processos de linguagem como elementos basilares para o desenvolvimento das correspondentes técnicas de pintura digital e *matte painting* para os atuais games,

Uma pequena história: dos cenários ao *matte painting*

Nos mais de cem anos de evolução da linguagem cinematográfica, de certa forma o público adquiriu uma maturidade no entendimento desses mecanismos, os quais combinam diversas funções simultâneas em uma única imagem de fundo. O cinema utilizava, no seu nascimento, a “cena real” como fundo a partir do qual tudo se desenrolava no filme. O posicionamento de câmera estática²³², diante do tema que se desenvolvia de forma absolutamente natural frente à objetiva, tal como na sua arte precursora, a fotografia, o resultado dinâmico em imagens captadas, incorporando e respeitando todos os seus preceitos técnico-artísticos.

Ao mesmo tempo, as restrições técnicas e impulsos conceituais e narrativos caminhavam pari-passo em uma história que era construída em meio a realizações. Cada modificação ou avanço nos recursos técnicos abria novas possibilidades conceituais e,

²³² O kinoscópio de Dickson (1860-1935) / Edison (1847-1931) devido a suas características não permitia nenhuma mobilidade a não ser colocado sobre algum veículo como uma carroça, automóvel ou trem. O Cinematógrafo Lumière (1895) permitia essa mobilidade, mas apenas depois da experiência de Alexandre Promio (1868-1926) em Veneza essa possibilidade passou a ser considerada.

sobretudo, um horizonte na construção de uma linguagem nascente. Dessa forma, os rolos de negativo usados pelo cinema eram os rolos inicialmente preparados para a fotografia, bem como a duração das cenas estava vinculada ao tamanho máximo possível no processo de sua fabricação. Mesmo as primeiras encenações feitas pelos irmãos Lumière [F01], na França, ou por Edison [F02], nos estados Unidos, estavam limitadas ao tempo possível expresso na metragem do filme e a ambientes externos reais²³³.



Figura 13: F01: *L'Arroseur Arrose* (1895); F02: *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895).

Méliès e a parada de câmera: a expansão da narrativa

George Méliès²³⁴, logo na primeira exibição do Cinematografo Lumière, reconheceu que o cinema seria um grande sucesso. Após várias tentativas frustradas em adquirir um Cinematografo, construiu em 1896 o Kinetograph Robert-Houdin, adaptando o Bioscope de William Paul²³⁵. Lenda ou não, a descoberta da parada de câmera²³⁶ por Méliès permitiu que, com sua inventividade, vislumbrasse as possibilidades que essa descoberta acrescentaria ao espetáculo.

²³³ Embora se atribua os filmes aos irmãos Lumière os principais realizadores foram: Alexandre Promio e Francis Doublier (1878-1948), o mesmo acontece em relação a Edison cujos principais realizadores foram: Laurie Dickson (1860-1935), Willian Heise (*sd* -1910), Alfred Clark (*sd*). Os Lumière estiveram mais envolvidos e participativos nessas primeiras experiências que seu correspondente americano, Thomas Edison.

²³⁴ George Méliès (1861-1938), filho de um rico fabricante de sapatos na França, nutria grande admiração tanto pelas artes plásticas como pelos espetáculos de ilusionismo. Ele vende sua parte da empresa familiar para seus irmãos em 1888 e compra o teatro, que pertenceu ao grande ilusionista Jean-Eugène Robert-Houdin (1805-1871), com toda a sua estrutura e equipamentos. Será nesse espaço de arte e cultura, que Méliès irá iniciar a sua carreira filmica.

²³⁵ R. William Paul (1869-1934) construiu na Inglaterra, em 1896, o Bioscope, adaptando o Kinetoscope de Edison, valendo-se de uma falha no registro da patente inglesa.

²³⁶ A parada de câmera consiste na técnica de interromper a filmagem para substituir, suprimir ou adicionar algum elemento à ação filmada. Embora antes de Méliès, nos Estados Unidos Willian Heise e Alfred Clarck tenham usado essa técnica no filme *The Execution Of Mary, Queen Of Scots* é pouco provável que Méliès tivesse conhecimento dessa possibilidade. Nesse período, os filmes realizados com um tipo de câmera só podiam ser exibidos pelo projetor correspondente.

Em uma filmagem externa, a câmera de Méliès trava em função de algum problema mecânico. Após a resolução do problema, o cineasta volta a filmar. Ao olhar posteriormente as imagens, ele percebe que o fenômeno do travamento e posterior continuação é responsável pela impressão de que algumas elementos são substituídos repentinamente por outros. Esse é o impulso para a expansão narrativa no cinema. Será a partir daí que Méliès começa a imaginar nas suas possibilidades filmicas. Sua primeira experiência consistiu, com o recurso da *parada de câmera*, na recriação cinematográfica de um dos principais números de Houdin, *Escamotage d'une dame* (1896) [esquema de Houdin, F06, F07 e F08], criando assim as bases para o desenvolvimento das trucagens e efeitos visuais que conhecemos hoje.



Figura 14: F06, F07 e F08, o esquema original de Houdin.

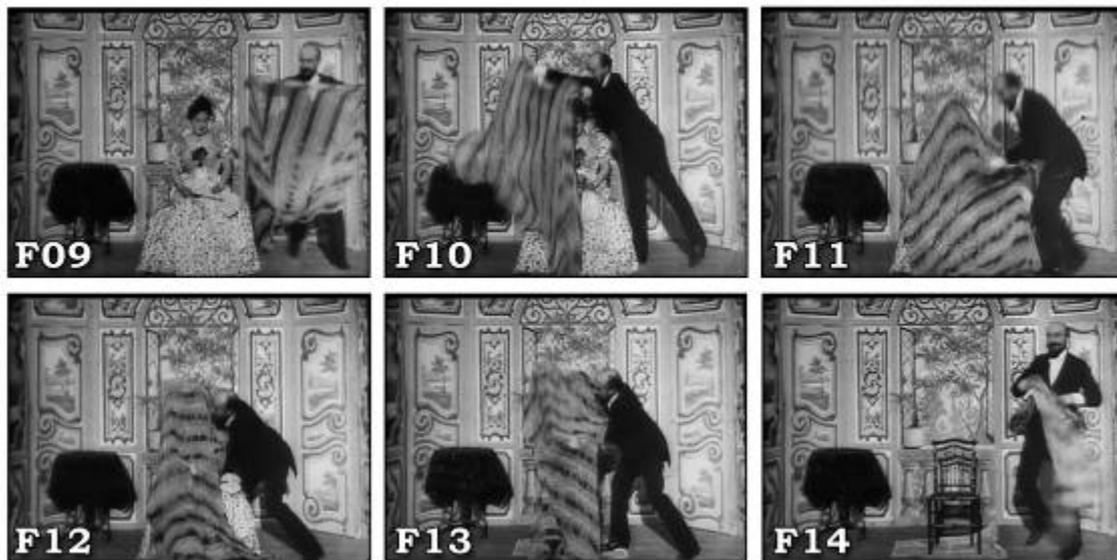


Figura 15: F09 a F14 as etapas do processo de Méliès com a parada de câmera

A recriação filmica de *Escamotage d'une dame* (1896) [F09 a F14] abre para o cineasta as portas de um cinema mágico, dentro do qual a expansão da narrativa é um dos elementos centrais. Nesse caminho, ele cria, para além dos truques de câmera, a possibilidade da existência de mundos imaginários no cinema, somando as possibilidades fotográficas da composição de câmera com os artifícios cênicos já conhecidos pelo teatro e pelo ilusionismo.



Figura 16: F15, Méliès e equipe pintando um cenário em seu estúdio.

Será nesse contexto da expansão da narrativa fílmica, que Méliès introduz outro elemento, recolhido de sua experiência no teatro: as pinturas de fundo. Com elas, o artista plástico entra no cinema e introduz a possibilidade da criação realista de uma fantasia representativa adaptada a um mundo idealizado. Com esses dois elementos: a *parada de câmera* e a *pintura de fundo*, o cinema encontra a vocação da narrativa fantástica, na qual objetos, personagens e pinturas dialogam na produção de contextos narrativos dos mais diversos. É nesse sentido que o segundo elemento fornece o contexto para a ambientação, permutação e transformação dos objetos e personagens que serão administrados pelo primeiro.

O advento do glass shot: a pintura entra no cinema

A utilização de pinturas para a criação de uma atmosfera idealizada e mágica, amplamente utilizada por Méliès, inspirou Norman Dawn²³⁷ na criação do processo de trucagem cinematográfica, batizada pelo termo *glass shot*. A técnica consiste em posicionar uma lâmina de vidro entre a câmera e a ação, permitindo que se substitua parte da paisagem real por elementos desenhados diretamente sobre o vidro alterando o background e permitindo a criação de um novo ambiente, muitas vezes impossível de

²³⁷ Norman Dawn (1884-1975), ilustrador e fotógrafo contratado pela *Thorpe Engraving Company* em 1905 para fazer fotografias comerciais de edifícios. O fotógrafo de gravuras Max Handschiegl (1880-1928) sugeriu a Dawn a utilização de árvores pintadas sobre vidro a fim de “esconder” elementos indesejáveis como postes de iluminação, lixeiras, etc. Em 1907, Norman Dawn aprimorou essa ideia em seu primeiro filme *Missions of California* (1907).

ser filmado de forma direta.

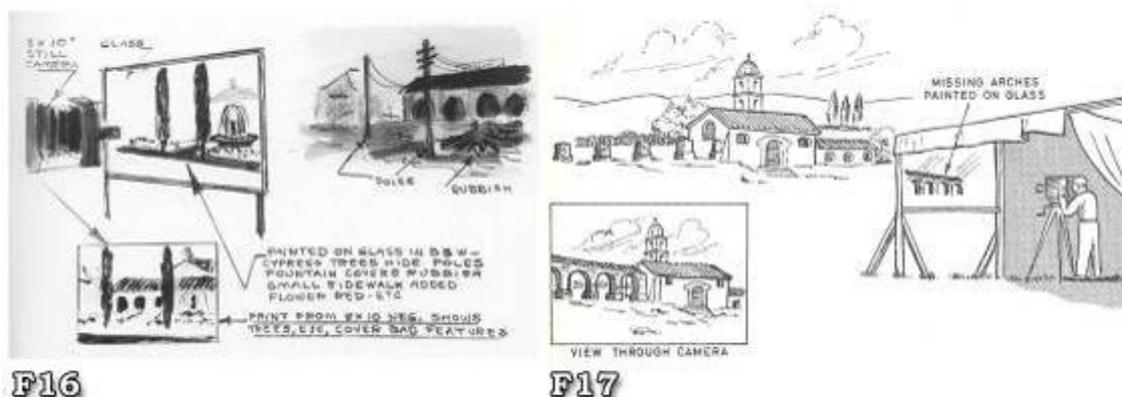


Figura 17: As etapas do processo em vidro de Dawn [F16 e F17].

Com a técnica desenvolvida por Dawn, temos um avanço nas possibilidades expressivas e narrativas filmicas na direção de uma idealização da representação. Ora, o cinema sempre perseguiu tal idealização: do mundo submarino, filmado por Méliès através de um aquário com peixes ornamentais [F18 esquema] em *Le Royaume des Fees* (1903) [F19, a finalização], o processo de diálogo entre planos pintados e atores já se encontrava presente.

Ao observarmos o esquema construído por Méliès para o filme *Le Royaume des Fees* [F18], visualizamos uma estrutura: o aquário de peixes é posicionado diante da câmera; adiante dela temos o espaço para um plano de terreno e a personagem (a sereia)²³⁸. Após estes dois elementos, duas camadas, seguidas cada uma de estreitos corredores para o trânsito dos monstros são colocadas diante do fundo. Uma contabilização das estruturas pode nos levar a calcular ao menos sete níveis para a filmagem, mostrando que o planejamento de Méliès introduz aqui, a noção de *multicamada* ou *multiplanos*, tal qual é utilizada atualmente em qualquer software de edição de imagens, pintura e composição digitais.

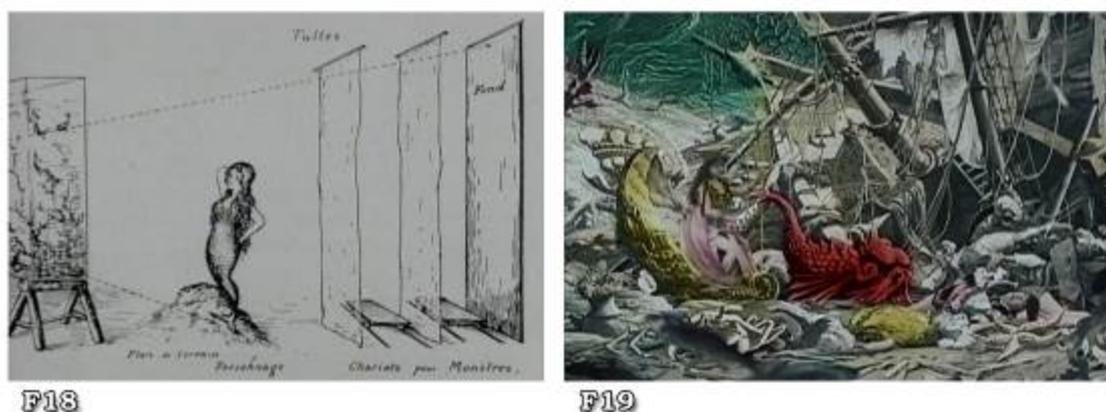


Figura 18: O processo da edição com o aquário e os planos.

²³⁸ Méliès chama de *planos (tulle)*, o que hoje nós denominamos de *camadas (layers)*.

Da mesma forma, o trabalho cooperativo entre pintura, planos, atores e parada de câmera também está igualmente presente na perspectiva do espaço sideral nos filmes *Le Voyage dans la Lune* (1902) [F20] e *L'Eclipse Du Soleil en Pleine Lune* (1907) [F21], ambos de Méliès, para citar somente dois:

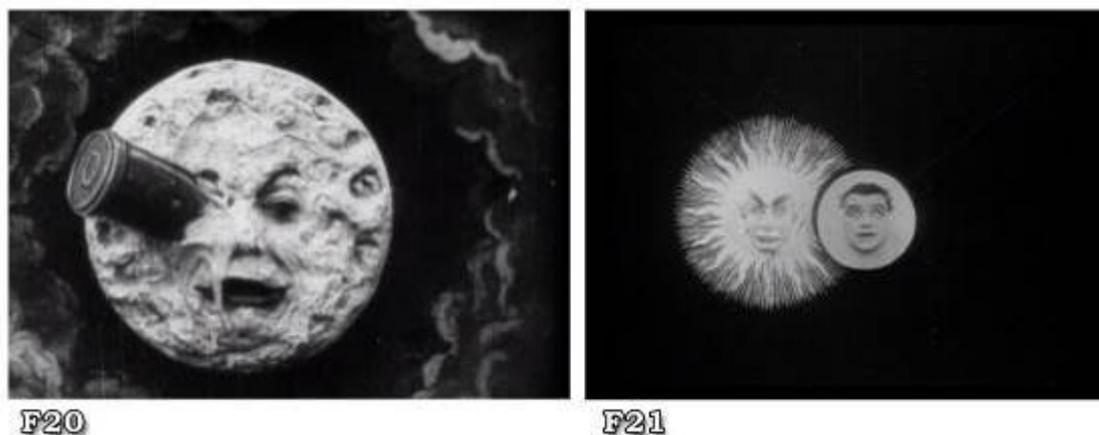


Figura 19: Espaço Sideral

Os trabalhos de Méliès e Dawn são pontos de partida históricos fundamentais para os artistas que se dedicam à produção de imagens digitais, nos quais não somente podem encontrar fortes fontes de inspiração, bem como servem de matéria para o aprendizado da técnica e da linguagem neles desenvolvidos. Desse início da produção de imagens complexas para filmes, como referências fundamentais para a composição de cenários em jogos, encontramos o próximo passo do caminho histórico, o qual nos conduz para a produção de cenários, ao mesmo tempo grandiosos e realistas.

Imagens grandiosas: a produção realista de cenários

A construção de cenários filmicos gigantescos aparece com a produção de *Intolerância* (1916) de D. W. Griffith (1875-1948) [F22]. Nessa obra, o cenário é construído e filmado em dimensões gigantescas, apresentando a possibilidade de uma visualização de dimensões inusitadas. Dez anos após, temos as composições futuristas de *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang (1890-1976) [F23], as quais foram criadas a partir de um processo de composição idealizado pelo fotógrafo Eugene Schüfftan (1893-1977):

O processo de produção desse tipo de cenas em *Metrópolis* contou com a sobreposição do vidro com miniaturas refletidas em espelho a 45° da câmera, com recortes que abrigavam o espaço para a filmagem de planos afastados nos quais veículos futuristas e grupos de personagens transitavam e compunham o cenário. A pintura aqui funciona como uma máscara que permite produzir uma nova realidade futurista.



Figura 20: Intolerância [F22] e Metrópolis [F23].

Nesse caminho, chegamos ao processo das múltiplas composições desenvolvidas por Chesley Bonestell (1888-1986) para *O Corcunda de Notre Dame* (1939) [F24, F25 e F26]. Na pintura do *Background* [F24], se procede à inserção das pessoas no passeio [F25] e, posteriormente, para a sua utilização em *back projection*, das personagens [F26]. A própria Vila que circundava a *Notre Dame* foi construída e utilizada como cenário. O resultado é uma experiência com forte apelo estético e verossimilhança.



Figura 21: O processo da montagem: de F24 a F26, no *Corcunda de Notre Dame*.

Fora da janela, a pintura produzida por Bonestell trabalha como o cenário que organiza tematicamente o mundo a partir do qual se desenrola a ação e ao qual as personagens se reportam. O interessante é que esse procedimento *camadas* e, realizado sequencialmente, sugere uma antecipação dos procedimentos técnico-artísticos utilizados nos games, como no apresentado na *Figura 1*, na qual temos uma cena de *Last of Us* (2013) da *Naughty Dog*, que deverá ser atravessada pelo jogador para que a narrativa do game prospere.

Já na década de 1970, na busca de representação de grandes ambientes e catástrofes futuristas, encontramos as impressionantes devastações “pintadas” por Maththew Yuricich (1923-2012) para *Fuga do século XXIII* (1973) [F27 com o F28 e o F29 com o F30]. Múltiplas fotografias associadas ao processo da edição e pinturas resultam em *backgrounds* absolutamente impressionantes e realistas:



Figura 22: os processos de sobreposição da pintura no filme *Fuga do Século XXIII*.

Personagens filmados em fundo azul, fotografias retiradas de uma paisagem e pintura sobre vidro (*matte painting*) são compostas. O capitólio e a vegetação são acrescentados pela pintura [F28], produzindo uma fantasia narrativa. Com a mesma forma expressiva, a fusão de uma construção de uma escada com as personagens sendo filmadas é aplicada em composição com a pintura [F30], resultando em um efeito surpreende. Ainda que o processo mostre as assinaturas históricas de Méliès e Dawn no conceito, ele possui o tratamento da composição em pós-produção.

Outro exemplo primoroso da produção artística pode ser dado com o trabalho de pintura em vidro de Albert Whitlock (1915-1999), para o filme *Terremoto* (1974) [F31 e F32]:



Figura 23: Whitlock pintando [F31] e o resultado na tela [F32].

A produção da pintura artística para o cinema no final da década de 1990, graças ao acelerado processo de evolução tecnológico, alcança então o estágio do hiper-realismo

fotográfico. Tal situação possibilitou a recriação do Coliseu e da Roma Antiga. O trabalho é realizado pela equipe liderada por John Nelson (1953-) para o filme *Gladiador* (2000) [F33 a F38]. Trata-se de um importante marco, pois no filme temos a participação do 3D na produção e composição dos cenários, agora digitais, no cinema.

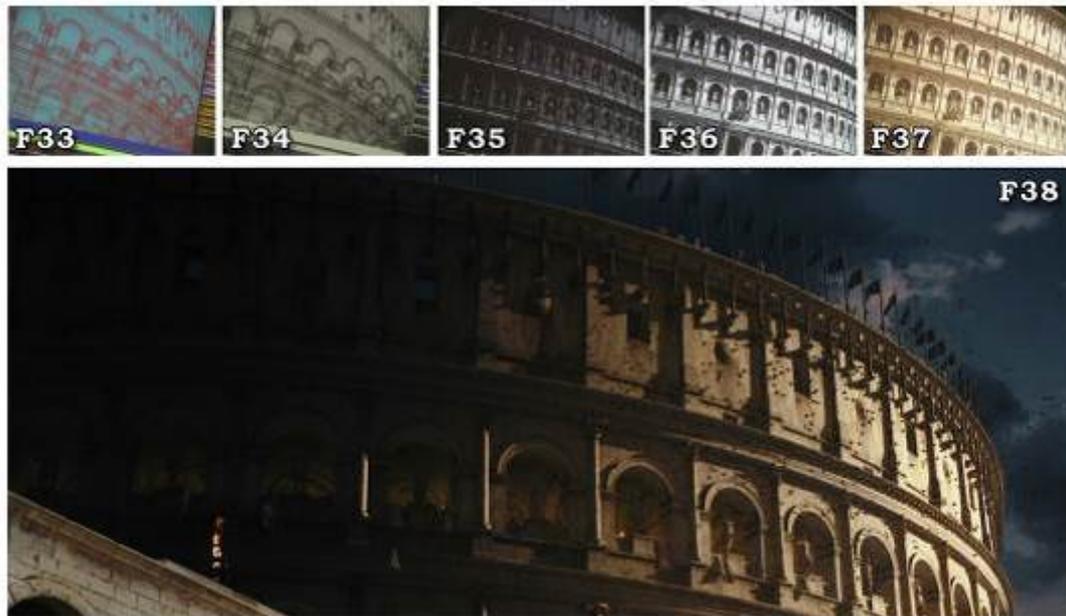


Figura 24: legenda



Figura 25: A Paris de Méliès recriada digitalmente: F39 a F42.

O grupo de imagens apresenta a estrutura de produção da imagem final. Nos fotogramas F33 e F34 podemos visualizar os arames tridimensionais que foram modelados do Coliseu romano, os chamados *meshes*. Nos fotogramas F35, F36 e F37,

temos respectivamente a produção dos canais de materiais, *difuso*, *iluminação* e *especular*. O resultado é apresentado no fotograma F38, que mostra a produção resultante, agora acrescida à composição do céu, outro elemento dramático. Novamente o conceito de *camadas* se faz presente na produção fílmica, porém, já com a presença de elementos tridimensionais produzidos digitalmente.

Também temos a recriação de Paris do final do século XIX [F39 a F42], precisamente na época em que viveu George Méliès, para o filme “Hugo” (2011).

O matte painting

O *glass shot* também conhecido como *matte painting*, *matte shot* ou simplesmente *matte*, evoluiu na técnica e na aplicação com a mesma velocidade que os materiais, câmeras, objetivas e sistemas de composição.

Uma visão sintética dessa evolução nos levaria a alguns dos principais avanços na técnica de composição. Podem ser elencados os seguintes: em 1898, a *sobreimpressão* e *máscaras* com *imagem latente* (*in camera*), realizada por George Méliès, para o filme *Um Homme de Têtes*; em 1907, a criação do *glass shot*, por Norman Dawn, para o filme *Missions of California*; em 1911, as produções de *matte/split screen*, para o filme *The Right to Happiness*; em 1913, a *rear projection*, para o filme *The Drifter*; na década de 1920 surge o *bi-pack process* e, em 1926, o *schufftan process* para o filme *Metrópolis*; em 1929, o *optical printer*, realizado por Linwood Dunn, para o filme *King Kong*; em 1949, o *front projection*, do MPRC e *Stanford Research Institute*, para o filme *On Her Majesty's Secret Service*; finalmente, na década de 1980, iniciam-se dos processos digitais de composição.

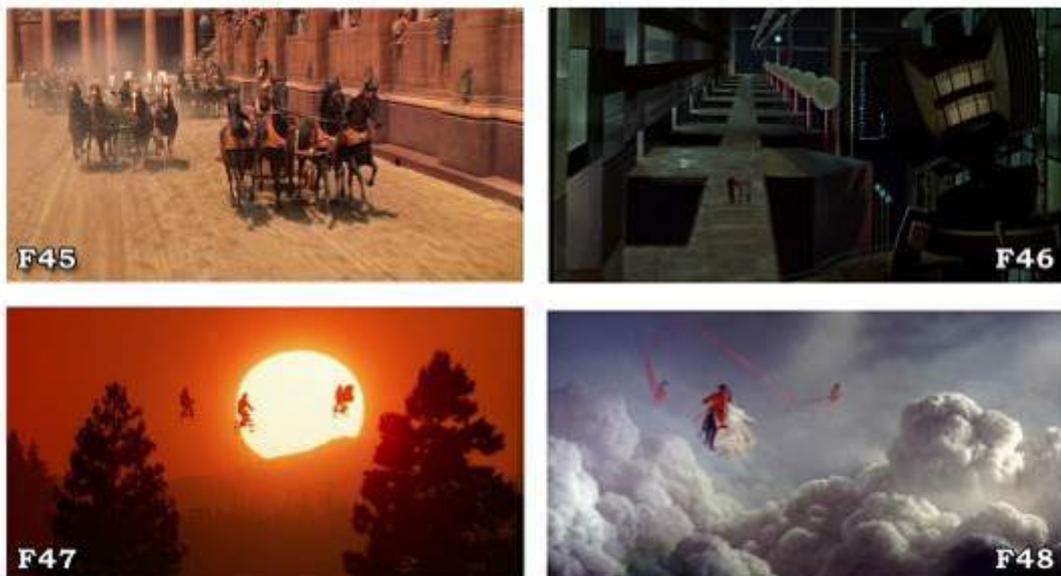


Figura 26: Duas composições de cenários [F45 e F46], nos filmes *Bem Hur* e *Planeta proibido* e dois céus expressivos [F47 e F48], nos filmes *ET* e *As aventuras do barão de Münchausen*.

Nas primeiras utilizações do *glass shot*, toda a equipe precisava aguardar que o artista terminasse a pintura, sujeito inclusive a mudanças nas condições de luz e variações climáticas. Isso implicava severas dificuldades para o resultado final da produção. Com a possibilidade da *composição posterior* em meados dos anos 1910, os artistas só precisavam “pintar” uma *máscara preta* na área em que seria aplicada a imagem. Esse processo permitiu o trabalho com toda tranquilidade e, principalmente, ampliar os detalhes necessários, ao mesmo tempo em que os filmes também evoluíam em definição e nitidez.

No período áureo da utilização do *glass shot* no cinema entre as décadas de 1940 e final dos anos 1980, os realizadores são capazes de criar mundos históricos [F45], futuristas [F46], impossíveis [F47], fantásticos [F48], mas principalmente expressivos.

Temos aqui um alargamento do conceito, sendo delegado ao *matte painting* a tarefa de construir sentidos dos mais diversos, permitindo que os cenários ou fundos, servissem às necessidades narrativas da história e, em muitos casos, complementares à própria ação, explicitando o estado psicológico dos personagens [F49 e F50]. Nesse sentido, o cenário de fundo e o céu adquirem uma forma expressiva de caráter impressionista, ou como disse Petry (2008), a *imagem fala e pensa*, construindo um espaço de diálogo, o qual é, ao mesmo tempo, cognitivo e afetivo. Principalmente, o céu [F47, F48, F49 e F50] expressa e transmite os sentimentos e emoções das personagens e do contexto atual da narrativa.



Figura 27: O céu marca o momento mais dramático dos filmes [F49] “E o vento levou” (1939) e [F50] *Duelo ao sol*.

Outras vezes até participando como agentes ou personagem [F51 e F52]. As pinturas permitem ainda a possibilidade de pontos de vistas que seriam impossíveis de se alcançar de forma natural, ângulos em perspectiva que nenhum conjunto ótico alcançaria [F53 e F54].

As características principais dessas pinturas estão na sensação de realidade que elas adquirem no conjunto visual da cena, são imagens para serem vista através das lentes da câmera, e devem servir incondicionalmente à proposta narrativa visual.



Figura 28: Como agentes, [F51], *A velha Chicago* e [F2], *Cabo do medo*; como pontos de vista impossíveis, [F53], *Vertigo/Um corpo que cai* e [F54], *O sombra*.

Geralmente as personagens precisam de um universo coerente para determinar tanto seu *status quo*, quanto suas habilidades e objetivos. Esses ambientes precisam ser favoráveis e compatíveis com as ações, tanto no cinema como nos games. Campbell (1904-1987) sugere que o herói deve ser tirado de seu *habitat* e levado a uma nova terra onde possa exercer suas habilidades (Campbell, 1995). No entanto, o que determina uma personagem são suas ações, e o que determina o *como* as ações se desenvolverão são os ambientes. Temos aqui a indicação de seu estatuto ontológico.

O matte painting precisa ser visto como um todo e não em detalhe, da mesma forma que a imagem fotográfica é apresentada na tela. A projeção, ótica ou digital, é composta por *elementos de cor*²³⁹ que, combinados, formam a ilusão da imagem. O que vemos não é o real, mas sim um efeito da luz. Sendo assim, a pintura precisa manter essas características. Se olharmos atentamente, próximas às lâminas, são sugeridas características *impressionistas*²⁴⁰ com pinceladas evidentes e manchas de cor aparentemente displicentes, formando a “ilusão” da imagem em que não percebemos um desenho evidente. Quando se olha uma paisagem não se percebe um desenho definido, mas um conjunto de formas e cores que reconhecemos como imagem. É o que

²³⁹ A imagem ótica ou fotográfica é composta por grãos. A imagem digital é composta por pixels. Não existe e nem é possível fazer qualquer comparação entre grãos e pixels, mas o resultado na projeção se comporta de forma semelhante.

²⁴⁰ Os pintores impressionistas, não misturavam cores para obter outra, usavam pinceladas de cores puras próximas umas das outras de forma que fossem misturadas pelo olho do observador criando a impressão de cor e formando uma imagem proveniente dessas combinações desassociada do desenho ao contrário dos movimentos artísticos anteriores.

pode ser observado na apresentação das próximas duas cenas que mostram o processo do *matte painting* no filme *As aventuras do Barão de Münchhausen* (1989).

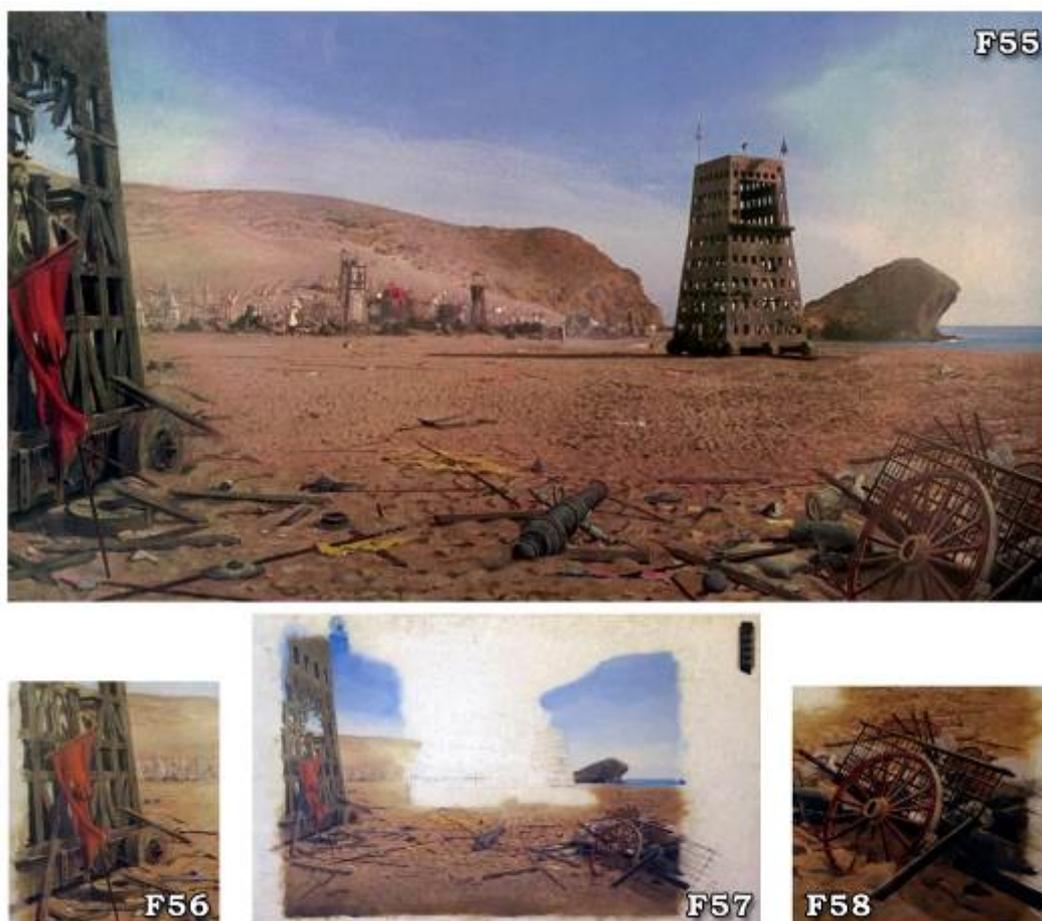


Figura 29: Os elementos da composição no filme *As aventuras do Barão de Münchhausen* (1989).

O grau de detalhe que se aplica à pintura está relacionado à proximidade do foco principal da ação. Quanto mais próximo maior o nível de detalhes [F56 e F58], quanto mais distante menor o detalhe e maior expressividade.

Embora as características das pinceladas impressionistas sejam fundamentais para a eficiência desse tipo de *matte*, a perspectiva rigorosa da fotografia precisa ser respeitada para uma composição “invisível”. O tempo de exposição de uma cena com *matte painting*, também deve ser considerado. Quanto maior a sua duração, maior a possibilidade de ser percebida como pintura e não como fundo real. Se prestarmos atenção aos exemplos apresentados até aqui, veremos que, em sua maioria, os planos são abertos, isso porque uma das aplicações pretendidas pelos diretores era a expansão de *set* de filmagem. A referência histórica ao processo evolutivo se justifica porque, desde a consolidação dos processos digitais de captação e composição, essa técnica vem sendo substituída pelo processo de modelagem 3D e composição fotográfica, mas mantendo as mesmas características de linguagem do *matte painting*, só que agora em

softwares de ilustração, retoque, composição e cenários digitais²⁴¹.

Ora, a plataforma de trabalho artística exposta aqui permitiu que fosse possível a apresentação de cenas com um maior realismo até mesmo nos detalhes bem próximos da câmera, mas sempre lembrando que, embora a modelagem seja tridimensional, a composição com as imagens ao vivo (*live-action*) serão bidimensionais.



Figura 30: a forte característica impressionista no *matte painting* no filme *As aventuras do Barão de Münchhausen* (1989).

Não importando em qual plataforma a composição é realizada, uma questão é comum a todas elas: a *expressão narrativa dos céus*. Seja no cinema, na televisão, na animação ou nos games, os céus permitem exprimir conceitos abstratos que muitas vezes são difíceis de perceber por meio das personagens animadas. O magnífico céu expresso em [F59] nos prenuncia o clímax da personagem nos momentos finais do filme, certamente um céu, que além de beleza, expressa a força da imaginação que dominava o espírito da personagem da narrativa: desde os alvores da história humana as nuvens do tipo *cumulos nimbus* foram as mais propícias para a imaginação de formas e

²⁴¹ Podemos destacar softwares como: Vue, Painter, Photoshop, After Effects e Nuke entre outros. Discutimos esses softwares e processos digitais em outro artigo.

afeitas ao devaneio. Esse pode ser o elemento chave que se busca significar quando dizemos que os cenários e, sobretudo os céus, são pautados por uma força expressiva de caráter impressionista.



Figura 31: O cenário como força expressiva, fazendo parte da narrativa.

Assim como observamos que *a imagem fala* no cinema, o céu que é retratado no processo artístico do *matte painting*, expressa o tônus emocional da cena. Nesse sentido, os nossos quatro últimos exemplos [F62 a F65] são modelares.

Talvez por influência dos renascentistas, sem dúvida alguma o céu seja o

componente do cenário que admite maior expressividade, os outros elementos da cena, de certa forma, o acompanham a fim de corresponder ao visual. No filme *O cabo do medo* (1991) [F62], o céu expressa o tônus emocional da cena da saída da prisão: nuvens densas que prenunciam a proximidade da tempestade. Na minissérie *Os Maias* (2011), [F63] o céu apresenta a cena melancólica, na qual, em meio ao tempo chuvoso, anuncia-se um arco-íris. Já no filme de animação *O rei Leão* (1994) [F64] a noite densa e trágica pesa doloridamente na comunidade dos animais. Enfim, no game *Myst Exile* (2001) [F65], os céus da era *Anamateria*, construídos em panoramas ao modo *matte painting*, expressam a tensão emocional dominante da era das dinâmicas em constante interação, dentro da qual vivemos a resolução do puzzle da esfera de cristal que conduz o jogador a um sobrevoo verdadeiramente alucinante.

A incorporação do *matte painting* nos games: *sky box* e *sky dome*

Com a técnica do *matte painting*, especialmente a apresentada em [F65], durante o trabalho de desenvolvimento do game *Myst Exile*, nós atingimos as imagens panorâmicas que dão origem ao conceito de *sky box* (ou *skybox*) nos motores de jogos. Do ponto de vista técnico-artístico, o *sky box* é um método e um resultado. Um método que consiste na criação de fundos (*backgrounds*), colocados no plano de fundo dos games lhes proporcionando uma aparência realista ou verossímil, na qual poderemos ter nuvens, edificações, natureza (como rochedos) ou todos estes elementos incluídos. O conceito técnico do *sky box* remonta a ideia do cubo, no qual aplicadas seis imagens (*front, left, back, right, top e down*), renderizadas, fotografadas ou pintadas dentro de uma perspectiva de visão em uma câmera simulando uma determinada abertura de lente da câmera²⁴².

As seis imagens do *sky box* [SB01] são renderizadas pelo motor de jogos em um cubo que envolve a cena do jogo, produzindo uma sensação visual panorâmica no ambiente visual, tal como aparece em [F65] e na imagem acima.

O processo e técnica do *matte painting* é considerado dentro de elemento da composição e/ou pintura digital associados a produção das imagens finais. No caso dos softwares de renderização e paisagismo como o *Vue Infinite*, o céu e as nuvens que envolvem o ambiente e os demais elementos são geradas por algoritmos completamente configurados pelo artista, podendo ele recorrer a inúmeros métodos de trabalho, inclusive a introdução de elementos externos discretos, tais como texturas, letras, e tantos outros. Um exemplo deste tipo de aplicação pode ser dado na produção que foi realizado para o ciberpoema *Poemas no meio do caminho* (2008)²⁴³, no qual as nuvens

²⁴² Por exemplo, no *Vue Infinte* (www.e-onsoftware.com) usamos uma abertura simples de câmera com 18°. Já no Cinema 4D até a versão R13 (www.maxon.net) usamos uma composição de *Focal Lenght* de 25° e *Aperture Width* de 50°. Caso não sejam usados os parâmetros de abertura de lente e campo de visão corretamente calculada, a imagem do cubo apresentará defeitos definidos como *emendas* ou *vincos*.

²⁴³ *Poemas no meio do caminho* é um trabalho de ciberliteratura de Ruit Torres que recebeu o *4th Premi Internacional "Ciutat de Vinaròs Digital Literature Award" in 2009*. O trabalho artístico tridimensional e a programação dos panoramas interativos foi realizado por Luís Carlos Petry. Mais

foram construídas com letras alfabéticas que participavam do próprio ciberpoema [SB02].



Figura 32: a organização técnica de um sky box.

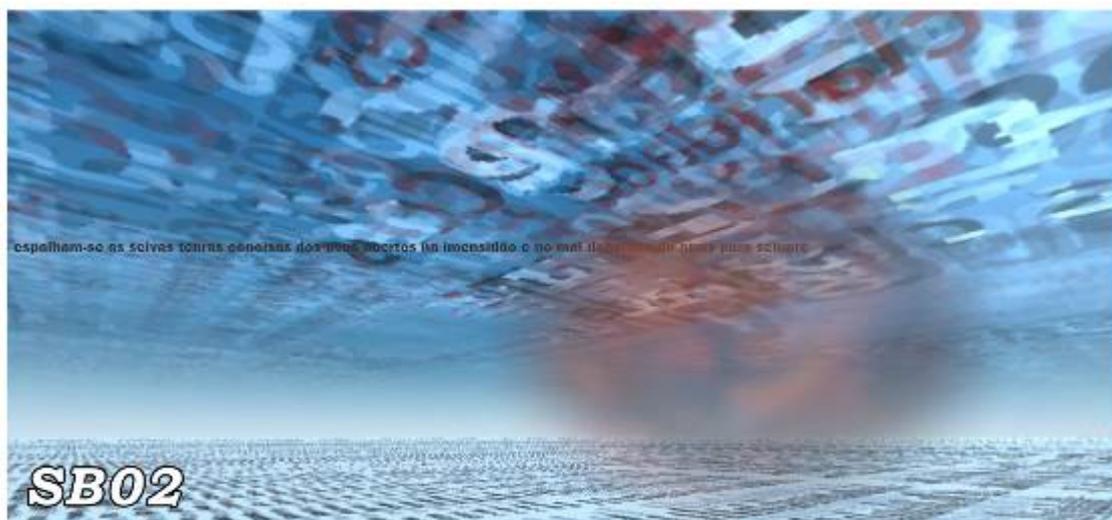


Figura 33: captura de tela do mundo digital de *Poemas no meio do caminho* (2008).

detalhes em: http://collection.eliterature.org/2/works/torres_poemas_caminho.html. Acesso em 05/08/2013.

Outro modelo de trabalho e método de produção é o chamado *sky dome*, o qual consiste na mesma estrutura adotada para o *sky box*, com a diferença de que a imagem (ou imagens) são aplicadas pelo motor de jogo em uma *esfera* ou *hemiesfera*. Em alguns casos a renderização da imagem a ser aplicada em uma esfera pode ser na forma de um panorama esférico [SD01] ou, ainda em uma imagem esférica.



Figura 34: imagem renderizada na forma de um panorama esférico.

Em alguns casos, dependendo da necessidade conceitual do trabalho artístico no jogo, a imagem que será colocada no *background* como um *sky box* ou como um *sky dome*, pode sofrer tratamentos por filtros ou ser pintada digitalmente pelos artistas para imprimir uma força expressiva, impressionista ou outra qualquer. Um desenho ou uma pintura podem ser digitalizados e formarem o *background* ou parte dele, dependendo do conceito que esteja em trabalho na produção do ambiente do *game*.

Como se pode observar em [SD02], a imagem que forma o panorama esférico pode ser produzida por uma mescla de técnicas, dependendo das necessidade e conceitos em operação no desenvolvimento do *game*. Finalizamos esta seção com a apresentação de uma captura de tela de um *game acadêmico*, o *Labirinto Artístico-filosófico 1260* (2011)²⁴⁴, na qual se pode visualizar a integração de um *sky box* integrado no ambiente do *game* [G01].

²⁴⁴ O *Labirinto Artístico-filosófico 1260* é uma realização de Luís Carlos Petry e participou da Bienal de Cerveira de 2011. Mais detalhes em: http://www.topofilosofia.net/bienal_2011/. Acesso em: 05/08/2013.



Figura 35: a imagem do panorama esférico trabalhado ao modo do desenho a lápis.

O céu e as núvens foram desenvolvidos o *Vue Infinite* e trabalhados digitalmente através de sistemas de pintura digital e compõem o sistema do *background* do mundo digital oferecendo o suporte para a ambientação da *árvore das letras*, do *prego e o tecido aramado*, a *figura topológica em permante morph*, o *elefante marchando ao longe* e outros elementos que estão fora do campo de visão, como *uma porta mágica*, um *toro moebiano* e a *esfera de Arnaldo*. Como dito anteriormente, a função do *background (sky box)* é de proporcionar uma ambientação para o jogador que lhe proporcione uma sensação visual de verossimilhança, de ambiente crível (no caso acima) oferecendo um suporte adequado aos desenrolares das personagens no mundo digital do game. Ao mesmo tempo, o *background* imprime no ambiente uma tonalidade expressiva que confere a cena o caráter visual e emoção pretendida.



Figura 36: Captura em tempo real do game acadêmico Labirinto Artístico-filosófico 1260

Considerações Finais

Com a apresentação do processo histórico da composição filmica da imagem, da *parada de câmera* ao atual processo do *matte painting*, nós buscamos mostrar alguns dos elementos técnico-conceituais que moldaram o estatuto da imagem digital atual. Mesmo assim, o percurso, ainda que longo e detalhado, é fadado a ser considerado incompleto. Consideramos a recuperação desses passos históricos um importante marco para o entendimento dos processos imagéticos atuais e suas possibilidades. O retorno à história e aos mestres do passado faz toda a diferença para o pensador da imagem e, igualmente, para o artista que investe no desenvolvimento de novas formas artísticas.

Pode ser que o conceito de *matte painting*, o qual nasce com a *parada de câmera* associada ao *glass shot*, possa ser tomado com um elemento muito básico e direto na composição visual de uma cena. Alguém poderia ainda propor que ele pudesse ser resumido, em sua essência, a uma explicação de um simples parágrafo. Talvez! Mas, sobretudo para nós que pesquisamos o tema e trabalhamos com o seu ensino, a questão se torna mais essencial e complexa, respondendo a um anseio da promoção humana para a formação de artistas plenos, tanto no cinema como nos games e não apenas a operários de instrumentos digitais que simplesmente cumprem a ordens dadas.

O percurso apresentado chama a atenção para um outro elemento importante. A história do conceito e técnica não somente mostra o desenvolvimento de processos que respondiam a necessidades, mas fundamentalmente indica o desenvolvimento, cada vez mais intenso e visceral, da capacidade e inteligência na resolução de problemas e na busca de formas de expressão mais autênticas. É nesse sentido que pensamos que, ao jogar um jogo como *The last of us* (2013), mostrado na *figura 1*, somos agora capazes de visualizar a história que se encontra por detrás de seu desenvolvimento, não somente imediato, mas na historicidade do diálogo da arte que nos trouxe até aqui: é como se vissemos Méliès a nos observar pelas frestas de uma das aberturas a indagar-se se estamos conduzindo para a posteridade o seu legado artístico.

Referências

- Bessy, M. (1951). *Les Truquages au Cinéma*. Les Édition Prisma - Paris, 1951. ASIN: B000JJ9CTC.
- Campbell, J. (1995). *O herói de mil faces*. São Paulo. Cultrix/Pensamento. ISBN: 8531502942
- Fielding, R. (1974). *The Technique of Special Effects Cinematography*. Communication arts books , New York 1974 3^o edition. ISBN-10: 0240512340.
- Mattingly, D. B. (2011). *The Digital Matte Painting Handbook*. Sybex; 1 edition (April 18, 2011). Amazon Digital Services, Inc. ISBN-10: 0470922427.
- Petry, L. C. (2009). A im@gem pensa: Aspectos quânticos da imagem cibernética, in *CIBERTEXTUALIDADES #3*. Porto / Portugal. ISSN 1646-4435.
- Sawicki, M. (2011). *Filming the Fantastic: A Guide to Visual Effects Cinematography*. Focal Press; 2 edition (September 1, 2011). ISBN-10: 0240814738.
- Vaz, M. C. & Barron C. (2002). *The Invisible Art*. Chronicle Books 1 edition (November 2002). ISBN-10: 0811831361.

Polyvore : A democratização no mundo da moda pela sociedade em rede.

Alexandre Campos Silva²⁴⁵ e Stella Hiroki²⁴⁶

Resumo: Este artigo procura analisar o caso da rede social de moda Polyvore. Exemplo de como a rede possibilitou a democratização dentro do mundo da moda. Fato este, que foi apenas possível pela interligação das pessoas através da tecnologia o que gera uma linguagem mundial para se criar, discutir e consumir moda. Para pensar nestes fatores, este artigo analisou o Polyvore através dos fenômenos de *Crowdsourcing* e *Gamification*, apoiados nos trabalhos sobre a sociedade em rede das pesquisadoras Raquel Recuero, Renata Lemos e Lúcia Santaella, como também dos escritores Erik Qualman e Chris Anderson.

Palavras-chave: moda; rede; rede social; consumo; *crowdsourcing*; *gamification*.

Introdução

A Internet permite que milhões de pessoas com interesses comuns se comuniquem na rede usando blogs, lista de e-mails, sites de revistas, grupos de discussão e redes sociais entre outros serviços disponíveis. Nos últimos anos, algumas equipes de criação de agências de publicidade começaram a colocar desafios abertos na Internet com o objetivo de conseguirem identificar idéias inovadoras e criativas a partir da contribuição de internautas espalhados pelo mundo.

Iremos analisar neste artigo como a rede social de moda Polyvore mobiliza milhões de usuários e descobre talentos espalhados pelo mundo levando a discussão de moda para além dos editoriais de revistas famosas.

A dinâmica da rede social Polyvore

Mais um novo mês começa e novas capas de revistas são lançadas. Modelos fotografam com *looks* montados que totalizam dólares com muitas casas decimais. Uma menina no interior do Canadá não tem acesso a uma loja física destas roupas e muito menos dinheiro para comprar um guarda roupa neste valor.

Assim, ela acessa o Polyvore e ele apenas indica : *Create a collage*. Então, ela começa a criar o fundo com esta capa da revista e adiciona diferentes peças de roupas que para ela são muito mais bonitas do que as usadas no editorial. Ela mistura roupas, acessórios e objetos de decoração para tornar o set como o da revista. Após finalizar, a usuária posta com um título, compartilha em outras redes sociais e em poucos segundos, seus seguidores curtem e comentam sua nova ideia.

Ao mesmo tempo, outros usuários ao redor do mundo tiveram a mesma sensação que

²⁴⁵ Professor da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, no Programa de Pós-Graduação de Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) da PUC – SP.

²⁴⁶ Aluna do mestrado de Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) da PUC – SP.

esta menina do Canadá. Também quiseram um guarda roupa parecido com a da capa da revista, mas com um toque personalizado. Este é o princípio que movimenta a maior rede social de moda do mundo, o Polyvore.

Polyvore é uma rede social voltada para moda que começou em 2007, criada por alguns ex-funcionários do Yahoo, entre eles Pasha Sadri. Hoje, ele como CEO - *Chief Executive Officer* - e a presidente executiva Jess Lee, uma ex-Google, comandam mais do que uma rede social, mas uma das maiores centrais de informação sobre consumo de moda.

Pasha Sadri criou o Polyvore a partir do Pipes, um software que permite aos usuários misturarem fontes de pesquisa para encontrar o que se procura de uma maneira personalizada. A partir do Pipes, a equipe de Sadri quis fazer um projeto mais visual, pois segundo ele : « Imagens são as que o cérebro processa mais rápido. » (2010, Sadri).

Desde então, Polyvore expandiu o time de talentos, principalmente nas áreas de engenharia e vendas. Aproximou o público das grandes marcas e tornou o conceito da democratização da moda muito mais real.

Tudo isso foi possível pela interação proporcionada pela web 2.0. A aproximação dos usuários através da rede digital gerou um movimento de criação e divulgação da moda em um escala mundial. Foi a rede que permitiu o Polyvore com sede nos Estados Unidos, integrar e pesquisar consumidores de moda espalhados por diversos países. Como expõem Lemos e Santaella :

“A sociedade permanece capitalista, mas a base dos meios tecnológicos com os quais ela age saltou da energia para a informação. Nessa sociedade, as redes não são apenas uma nova forma de organização social, mas se tornaram um traço-chave da morfologia social que, no mundo dos negócios, passou das burocracias verticais às corporações horizontais” (Lemos ; Santaella, 2010, p.16).

Devido a esta importante revolução que a moda vive e influencia tanto dentro e fora da internet, este artigo procura analisar através de estatísticas e bibliografias relacionadas ao mundo em redes as mudanças que a rede social Polyvore causa na vida de seus usuários e consumidores de moda.

Estatísticas

Todo o conteúdo é gerado pelos usuários que criam seus sets, onde várias referências de roupas são combinadas para montar *looks* online e depois compartilhadas na rede. Assim, um guia de compras é montado e todas as peças usadas nos sites possuem o endereço do site onde podem ser adquiridas.

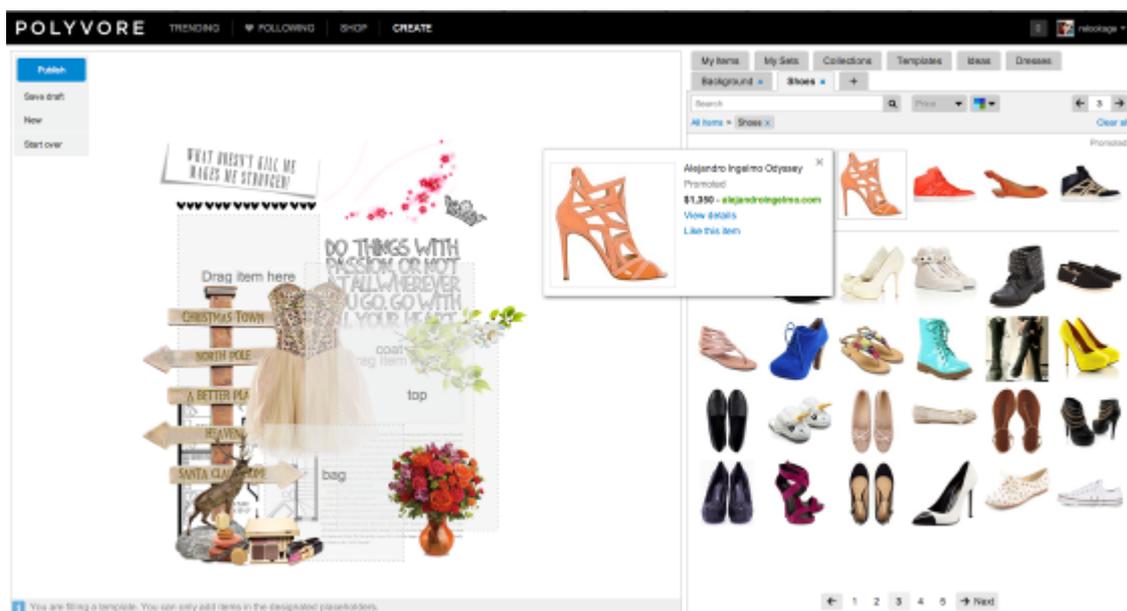


Figura 1 : Imagem de um set no Polyvore. À esquerda é a área do set destinada a montagem e à direita, os itens disponíveis para serem adicionados ao set.

São 20 milhões de usuários cadastrados, entretanto apenas 20 mil são ativos, com acessos todos os dias. Toda esta equipe cria em torno de 2,4 milhões de sets por mês, o que gera 150 milhões *pageviews*/mês²⁴⁷.

O perfil das pessoas cadastradas mostra que 59% são do sexo feminino, com 52% em idade menor de 18 anos. Entretanto quem gera o mercado consumidor do Polyvore, com idade economicamente ativa entre 18 a 44 anos, representa 39% dos usuários²⁴⁸.

Eles estão distribuídos em diversos países. Os EUA, sede do escritório da empresa, representam 30% dos fãs na página do Polyvore no Facebook. Este país é o que possui maior tráfego e é o campeão em vendas com a utilização da rede social como intermediário. A China é o mercado que mais cresce em vendas, porém não é significativo a participação de seus fãs. Itália, México, Brasil e Inglaterra junto com os EUA formam os 5 países com a maior quantidade de fãs, totalizando 44%. Deste número, o Brasil sinaliza 4,4% com o país que mais cresce em tráfego. Seu gráfico de crescimento de fãs acompanha o aumento total da página do Polyvore, entre fevereiro a abril de 2013²⁴⁹. Como pode ser observado abaixo :

²⁴⁷ Fonte : Social commerce site Polyvore reaches 20M users. (JACOBS, 2012)

²⁴⁸ Fonte : Quantcast. (2013)

²⁴⁹ Fonte : Socialbakers. (2013)



Figura 2 : Crescimento total da página do Polyvore no Facebook. Fonte Socialbakers.



Figura 3 : Crescimento do fãs brasileiros de Polyvore no Facebook. Fonte Socialbakers.

Diálogos entre o Polyvore e a sociedade em rede

Além de permitir o entretenimento dos usuários para montar todos os looks dos sonhos, através da linguagem universal da moda, o Polyvore vende informações para os

estilistas. O serviço *Style Analytics* permite os estilistas saberem quantos sets foram criados com suas roupas, quais as peças que são mais usadas e comparar a utilização com as coleções de outros designers.

Esta ferramenta exemplifica a aplicabilidade do que Erik Qualman (2011) coloca como ROI (*Return on Investment*) no seu livro *Socialnomics*. Assim, os estilistas conseguem mensurar qual é a movimentação gerada pelas suas roupas. É nítido que quanto mais se investe em publicidade das marcas, maior é a comunicação gerada em torno da novidade e o ROI será mais expressivo.

Esta ferramenta funciona da seguinte forma : as estatísticas de *Impressions* mostra quantas vezes os itens cadastrados da marca no Polyvore foram visualizados por dia e por mês, já o gráfico de *Engagements* mostra por período quantas vezes os itens da marca foram utilizados ou receberam um *like* nos sets. O rank à direita, mostra qual é a classificação da loja dentro do Polyvore, no caso a marca inglesa *Topshop* é a 4ª marca mais popular da rede social. Logo abaixo, o *Brands Ranked Closely* compara a utilização da grife em relação a outras lojas, o que gera a competição das empresas dentro do Polyvore e chama a atenção para a criação de campanhas e concursos junto os usuários. Nos *Top Items*, a marca visualiza qual a peça mais popular e como os usuários combinam com outras lojas.

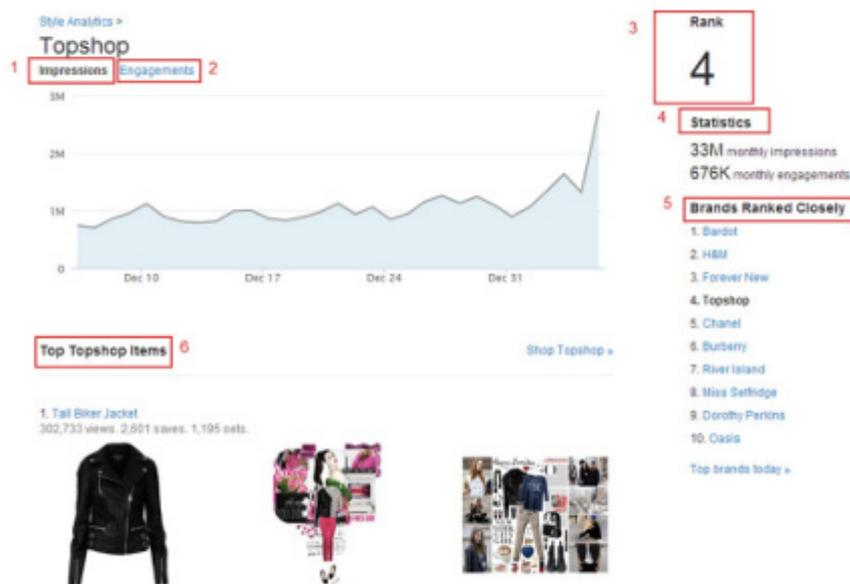


Figura 4 : Style Analytics. Fonte : Polyvore

O *Style Analytics* também permite uma análise focada apenas nas peças : a quantidade de visualizações de cada item, o ranking das marcas e também organiza os usuários a encontrarem peças que popularizem seus sets ou se será necessário adicionar o item ao Polyvore.

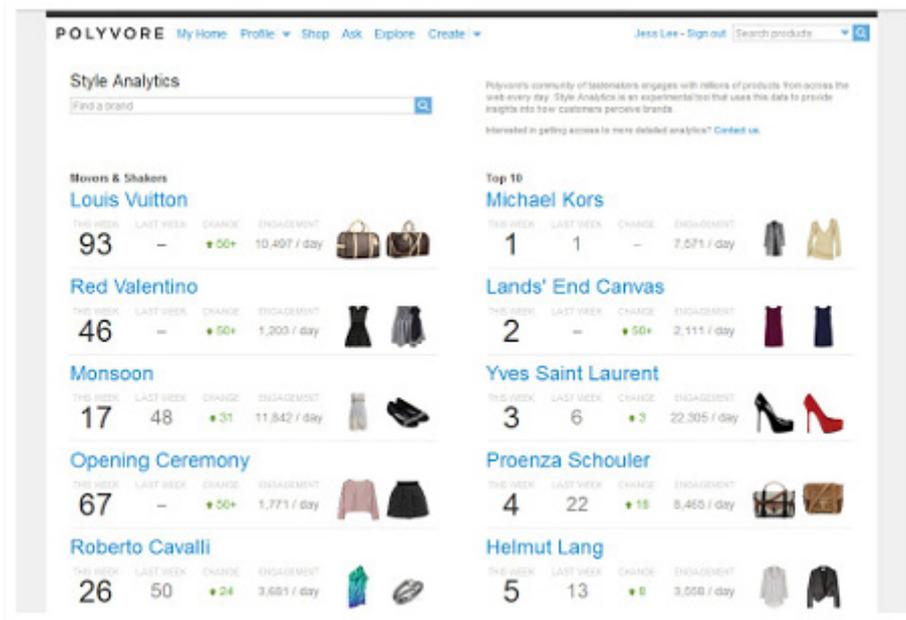


Figura 5 : Style Analytics. Fonte : Polyvore

A ferramenta que permite os usuários adicionarem novas imagens e produtos ao Polyvore é o *Clipper*. São mais de 1,2 milhão²⁵⁰ de imagens importadas todos os meses. Os criadores de sets precisam apenas adicionar o clipper na barra de ferramentas e qualquer imagem que encontrarem, desde que ela tenha permissão de cópia, é possível ser adicionada a biblioteca do Polyvore. Quando usuário vai adicionar a imagem, ele próprio rotula a imagem para ser encontrada no grande guarda roupa virtual. Assim, a peça pode ser achada pelo nome do estilista, ano da coleção, cor, preço e estilo.



Figura 6 : Imagens da instalação e utilização da ferramenta *Clipper*.

Essa maneira de identificação é o que Chris Anderson denomina como *Folksonomias*: “Esse processo de rotulagem cria o que é conhecido como “folksonomias” – categorizações depois do fato, com base inteiramente no que as pessoas consideram significativo sobre alguma coisa.”(Anderson, 2006, p.160). Processo também utilizado pela Amazon, como ele exemplifica no livro *A Cauda Longa*.

250 Fonte : Social commerce site Polyvore reaches 20M users. (JACOBS, 2012)

Assim, a identificação das peças pelos próprios usuários tornam o Polyvore uma rede mais confiável e dinâmica para se encontrar roupas e combiná-las entre si. Para se comprar uma peça desejada fica muito fácil através da indicação de outros consumidores, do que em uma busca generalizada pelo Google.

Todas estas funções que o Polyvore oferece, as marcas perceberam uma nova forma de atrair o público. Por isso, as conhecidas Gucci, Lancôme e Nordstrom criaram campanhas de marketing para promover as novas coleções. Os usuários são instigados a criarem sets com peças das marcas e o criador da combinação mais votada ganha amenidades exclusivas das lojas.

Desta forma, Polyvore consegue dois terços de sua renda, com eventos e campanhas patrocinadas pelas marcas e o outro um terço é gerado de maneira tradicional, com banners no site. Também, o Polyvore revoluciona a estrutura de um mercado editorial comprável que só é possível graças a rede social dentro da internet. É uma nova forma de movimentar a economia. Os próprios clientes montam os seus looks, como as revistas de moda, inspiram-se também em outros usuários e realizam a compra. As roupas não ficam mais apenas no papel, mas elas podem entrar no seu guarda roupa com apenas alguns cliques.

Com a grande quantidade de acessos, os *Polywhores*, como são chamados na web os viciados na rede social, foram além da estrutura pensada para eles. Os usuários instituíram maneiras próprias para criar uma sociedade em rede dentro do Polyvore. Há padrões para se montar sets que os diferenciam, por exemplo o estilo Mosaico, criado por italianas. São até 50 peças em um mesmo set, o máximo que a plataforma suporta, diagramados para se formar um quebra cabeça da moda. Há concursos apenas para este estilo.

Também alguns perfis utilizam a rede para divulgar seus trabalhos em artes. Não necessariamente realizam sets com roupas, mas sim com gravuras próprias. Assim, concursos e também grupos existem no Polyvore sem discutir a temática da moda.

Este efeito da usabilidade criada pelos usuários além da intenção dos criadores da plataforma, demonstra que as pessoas querem se destacar na internet e serem reconhecidas pelo conteúdo que elas geram na rede. Entretanto, ninguém consegue isso sozinho, no mundo da web 2.0, toda a informação é compartilhada e a popularidade ocorre pela relação entre agentes e receptores da mensagem. Por isso, Recuero afirma que “São essas trocas que constroem valores como intimidade, confiança e proximidade entre os atores.” (Recuero, 2012, p. 135).

O efeito do crowdsourcing e gamification dentro do Polyvore

Esses valores se tornam o capital social destes usuários organizados em grupos através da rede. Apenas com esta formação, foi possível para ser humano alcançar um nível de interação que permite amplificar sua maneira de pensar e agir em sociedade. Isto é colocado por Lemos e Santaella (2010) como “ecologia cognitiva”. Assim, a democratização da moda começou a ser percebida pela utilização do Polyvore.

Portanto, dois principais fenômenos gerados por atores conectados em rede são fundamentais para se analisar a estrutura e entender a importância do Polyvore, como referência para outras redes sociais e para o universo da moda. São eles: o *crowdsourcing* e *gamification*.

O *crowdsourcing* é o resultado da colaboração entre vários usuários que utilizam a rede como ferramenta para se reunir. Assim, objetivos em comum que antes estavam espalhados pelo mundo, conseguem ser resolvidos através da parceria entre agentes de diferentes países. Ele pode ser encontrado em diversas áreas do conhecimento, não necessariamente na moda, como apontou Howe no seu artigo que cunhou o termo em 2006. Nele, o autor descreveu diversas empresas como DuPont, P&G, Boeing que já utilizavam do *crowdsourcing*, pois “As redes mais eficientes de trabalho são aquelas que interagem um ampla variedade de informação, conhecimento e experiência.”⁷(Howe, 2006, p.03).

Este fenômeno funciona pela possibilidade de acesso a informações que não estariam disponíveis de outra forma, isso gera o capital social para a manutenção do *crowdsourcing*. O indivíduo e o grupo, ao qual ele participa, ganham com esta interação de acordo com Recuero:

“O capital social, assim, não depende apenas do investimento de um único ator, mas dos investimentos de recursos de toda a rede. É por isso que o capital social tem uma forma dupla de usufruto: ao mesmo tempo que gera benefícios que podem ser apropriados pelos atores individualmente, gera também benefícios para a rede como um todo” (Recuero, 2012, p.600).

O fenômeno de *Crowdsourcing* proporciona que a individualidade e a liberdade de criação façam da moda uma linguagem universal. Os estilistas das grandes marcas não ditam mais o que deve ou não ser usado. Eles consultam os consumidores e desenvolvem coleções a partir do desejo do público. Polyvore fez a distância entre estilistas e clientes ficar menor. Agora criadores lançam campanhas na rede social para seus fãs serem incentivados a contribuir para sua marca.

Essas atitudes enfatizam o crescimento e a democratização da moda. Ela já não é mais feita para poucos e para um público restrito, mas com a colaboração entre profissional e amadores.

Também, a própria estrutura da plataforma do Polyvore se beneficia do efeito de *crowdsourcing*, pois são os usuários que alimentam o banco de dados com novos itens para preencherem os diversos sets. Desta forma, o site sempre está atualizado e análises cada vez mais precisas dos consumidores são enviadas às marcas.

Outras redes sociais também se beneficiam desta colaboração gerada dentro do Polyvore. Desta forma, os sets constituem conteúdo para blogs nas plataformas Wordpress e Blogger, posts no Facebook, *tweets* no Twitter, paletas de cores no Colorlovers, imagens para alimentar o Pinterest e o Tumblr.

Este poder de expressar a criatividade, gostos e chamar a atenção de outros usuários, ou até mesmo das grandes marcas, faz os participantes do Polyvore terem um forte envolvimento com seus sets. É por isso que outro fenômeno se desenvolve dentro da sua

estrutura, o chamado *gamification*²⁵¹, ou seja, a utilização do modelo de jogos para instigar os participantes a desenvolverem suas produções.

Os usuários são instigados a desenvolverem seus sets além da característica amadora, para participar de concursos. Muitos não ganham mais do que apenas a taça virtual, mais isso não importa. O que eles gostam é receber o reconhecimento perante toda a comunidade da rede do Polyvore.

Um concurso pode ser feito por qualquer usuário ou até mesmo pela sede do Polyvore para promover alguma marca. Basta convidar os participantes, depois eles criam sets baseados no tema ou podem submeter sets já existentes. Geralmente os concursos duram uma semana para poder abranger o maior número de inscritos e o ranking de sets ganhadores é até o terceiro. Os sets são votados pelos participantes ou no caso de competições patrocinadas, os ganhadores são escolhidos por uma banca.

Interessante notar que o processo de *gamification* dentro do Polyvore é diferente de outras competições. Os participantes não se tratam como adversários, mas como um time. Os usuários conseguem se expressar e recebem elogios. Muitos compartilham sets entre amigos como presentes e depois os inserem em concursos. Por isso, o Polyvore atrai cada vez mais usuários. É um ambiente positivo de trocas e ganhos de criatividade.

Ainda sobre « ecologia cognitiva », esta relação entre os usuários exemplifica o que Lemos e Santaella (2010) definem sobre o termo :

“enquanto « ecologia cognitiva » lembra a diversidade e a mistura entre razão, sentimento, desejo, vontade, afeto e o impulso para a participação, estar junto, cuja força brota do simples fato de que é bom estar junto, ainda mais quando o compartilhamento, a reciprocidade e a cumplicidade não tem outro destino ou finalidade a não ser o puro, singelo e radical prazer de estar junto” (Lemos ; Santaella, 2010, p. 25,26).

O contínuo desenvolvimento do Polyvore

Com este pensamento, Polyvore não quer apenas expandir suas funcionalidades, mas também entender seu usuários. Por isso, eles estão sendo convocados para a sede da rede social na Califórnia para mostrar aos engenheiros como o site é utilizado.

Assim, aquela menina do interior do Canadá que se chama Gail Helmer, mas se apresenta com o perfil de MonChanel mostrou para os profissionais do Polyvore que além de uma democracia da moda, existe também uma consciência coletiva, onde os usuários se auto-policiam. Por exemplo: poucos sets utilizam casacos de pele animal ou qualquer objeto que faça apologia a morte de animais para moda. E se há algum set que mostre esta informação, como as produções são encontradas através do sistema de ranking pela popularidade, os *polywhores* retiram o set de circulação.

Também as marcas devem moldar campanhas coerentes dentro da rede, pois os consumidores são espertos. E não adianta querer monopolizar o gosto dos usuários com

²⁵¹ Termo cunhado pelo programador britânico Nick Pelling em 2002

competições que apenas se pode utilizar uma marca para montar os sets, porque não é desta forma que o consumo se comporta na vida real, as pessoas compram e vestem muitas marcas ao mesmo tempo.

Todo este sucesso gerado pelo Polyvore fez outras empresas quererem trabalhar com o mesmo processo. Outras redes sociais, como Closet Couture²⁵², Trendme²⁵³ e a brasileira Fashion.me²⁵⁴ funcionam como o Polyvore com a criação de sets e divulgação de marcas para ainda alguns limites geográficos. Ainda o diferencial da rede americana é o serviço de *Analytics*. Como Qualman coloca como fenômeno do *Socialnomics*, “Tire vantagem dos outros que já fizeram o trabalho duro para lhe ajudar a posicionar sua marca nas mídias sociais.” (Qualman, 2011, p. 182).

E o Polyvore continua sua expansão através da mobilidade, com a criação do aplicativo. Ele já atingiu 1 milhão de downloads para o sistema iOS em junho de 2013 (Tam, 2013). O aplicativo do Polyvore para smartphones e tablets foi a maneira encontrada para estar cada vez mais próximo de seus usuários. Isso demonstra a solidez da rede social junto aos seus usuários e a preocupação de se pesquisar como será o consumo através das compras via celular.

Considerações Finais

A rede social Polyvore consegue mobilizar milhões de pessoas pelo mundo que criam seus sets como se fossem editores de moda de revistas consagradas. Desta forma os usuários contribuem para moldar as novas estruturas de comunicação e consumo de moda desta sociedade interligada em redes.

Esta rede social mostra como os usuários a transformaram a partir de sua ideia inicial, através da intensificação do movimento de *crowdsourcing* para o mercado da moda e com a utilização do conceito de *gamification* para a estimular a criação de sets. Também como a análise do comportamento dos usuários pode aumentar os lucros dos estilistas.

Por consequência, eles passaram a perceber que não adianta mais impor o que vai ser vestido, mas que a moda é desenvolvida em conjunto entre criadores e consumidores. Esta nova maneira de se pensar a moda e instituir a democracia nela foi apenas possível depois da web 2.0. Esta contribuição, resultado desta sociedade em rede, faz as barreiras serem derrubadas e informações serem trocadas em escala mundial.

Polyvore alterou a maneira de se pensar, produzir e consumir moda. Sua plataforma não para de atrair novos usuários e disponibilizar produtos. Com a constante mudança das relações na internet e principalmente, entre os participantes desta rede, o mundo da moda se aproximará de uma linguagem mais plural e democrática. Trata-se de um exemplo que pode ser seguido por vários outros setores, além da moda, em busca de

²⁵² www.closetcouture.com

²⁵³ www.trendme.net

²⁵⁴ fashion.me

uma aproximação e de um novo diálogo com seus admiradores e consumidores.

Referências

- Anderson, Chris. *A Cauda Longa : do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro : Elsevier, 2006.
- Lemos, Renata ; Santaella, Lúcia. *Redes Sociais Digitais : a cognição conectiva do Twitter*. São Paulo : Paulus, 2010.
- Qualman, Erik. *Socialnomics : como as mídias sociais estão transformando a forma como vivemos e fazemos negócios*. São Paulo : Saraiva, 2011.
- Recuero, Raquel. *A conversação em rede : comunicação mediada pelo computador e redes sociais na Internet*. Porto Alegre : Sulina, 2012.
- Howe, Jeff. *The Rise of Crowdsourcing*. Disponível em : « <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html> ». Acesso em : 20 de abril de 2013.
- POLYVORE. Disponível em : « <http://www.factbrowser.com/tags/polyvore/> ». Acesso em: 25 de abril de 2013.
- POLYVORE. Disponível em : « <http://www.polyvore.com> ». Acesso em : 18 de abril de 2013.
- QUANTCAST. Polyvore. Disponível em : « <http://www.quantcast.com/polyvore.com> ». Acesso em : 25 de abril de 2013.
- Recuero, Raquel. *O capital social em rede: Como as redes sociais na Internet estão gerando novas formas de capital social*. *Contemporanea (UFBA. Online)*, v. 10, p. 597-617, 2012.
- SOCIALBAKERS. Polyvore Facebook pages statistics in Brazil. Disponível em : « <http://www.socialbakers.com/facebook-pages/18945409766-polyvore/in-brazil> ». Acesso em : 25 de abril de 2013.
- Tam, Donna. *Social commerce site Polyvore reaches 20M users*. Disponível em : « http://news.cnet.com/8301-1023_3-57560177-93/social-commerce-site-polyvore-reaches-20m-users/ ». Acesso em : 25 de abril de 2013.

O mundo cultural tecnológico e conectado e a doença em *Serious Games*

Lúcia Lemos²⁵⁵

Resumo: A condição tecnológica atual ganhou novas e diferentes nuances de manifestações culturais. Os *games* se constituem parte dessas diferentes perspectivas. Podem ser vistos como novas formas de pensar, sentir, agir; como espaço de significação, construção de novos saberes; (re)significação de práticas. Aqui, as reflexões partem dos *Serious Games (SG)* que instituem um *lócus* de aprendizagem ativa e trazem formas inéditas de emergência de sentido. Como foco, o *game* brasileiro *Cancer Combat*, que tem como finalidade a pesquisa e divulgação de informações sobre o câncer de mama. A base teórica se desenvolve a partir do mundo cultural na perspectiva dos *games*, as possibilidades das práticas nesse campo e da abordagem semiótica. A análise deve confirmar a hipótese de que o poder fazer e o saber fazer, pelas formas de representar e narrar, podem promover aprendizagem efetiva nesse campo de saber.

Palavras-chave: Cultura digital; *Serious Games*; Semiótica.

Introdução

A cultura tecnológica contemporânea incorporou novas e diferentes nuances de manifestações. No entender de Ladagga (2006), estamos diante de novas ecologias culturais. Lima Jr. (2007, p. 109) cita Ellul (1964) quando este aponta a tecnologia não como elemento isolado, mas como seu componente central e como atitude global de estar no mundo. Também Santaella (2003, p. 24), para compreender as passagens de uma cultura à outra, divide as eras culturais em seis tipos de “formações culturais”: a cultura oral, a escrita, a impressa, a de massas, a das mídias e a digital. Para ela, a expressão formação cultural

“transmite a ideia de que não se trata de períodos culturais lineares, como se uma era fosse desaparecendo com o surgimento da próxima. Há sempre um processo cumulativo de complexificação: uma nova formação comunicativa e cultural vai se integrando na anterior, provocando nela reajustamentos e refuncionalizações” (Santaella, 2003. p. 25).

Na perspectiva de Geertz (1989, p. 10), cultura compreende

“sistemas entrelaçados de signos interpretáveis; [...] é um contexto. [...] Não é um poder, algo ao qual podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos sociais, comportamentos, as instituições ou os processos: ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível – isto é, descritos com densidade”.

E como um dos elementos essenciais na formação humana, os jogos constituem-se/

²⁵⁵ Jornalista, bolsista do CNPq como Doutoranda no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP); Mestre em Comunicação pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP); Especialista em Jornalismo, Educação e Ciência pela PUC-SP. Pesquisadora do Lattes/CNPq no Centro de Pesquisas Sociosemióticas (CPS), no Grupo de Pesquisa em Comunicação e Criação nas Mídias (CCM) e no Grupo de Estudos em Comunicação e Linguagem (COLING). Email: luciamclems@gmail.com.

representam a marca de uma determinada cultura, tempo e sociedade. Em seus estudos, Huizinga (2008) defende que os jogos sempre fizeram parte da humanidade. Situa o jogo como uma categoria primária do ser humano, anterior até mesmo à cultura. O jogo não seria, então, um produto da cultura, mas o caráter lúdico da cultura que seria herança de suas raízes no jogo. Seria um novo modo de “ver” e se relacionar com o “mundo”, com a sociedade.

“Plena de sentido, a atividade do jogar remete, nas crianças, às ‘forças instituais’, nos adultos, ao prazer evocado pelo ato em si [...]” (Arana, 2004. p. 25). Contudo, além de ser um lazer, jogos possuem uma função significativa. “O jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga ‘entra’ no jogo. Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres” (Huizinga, 2003. p. 154-155). “Há algo ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação” – o que determina sua carga intensa e multiplica significados (Huizinga, 2010. p. 4). Podem ser vistos, também, “como estrutura da linguagem, uma função significativa de origem fenomenológica e que dialoga com o estado atual da arte da comunicação [...]” e com outros campos (Gallo, 2007. p. 6). “Compreender a cultura como um sistema semiótico implica atentar para um elemento que emerge na sociedade a partir da década de 1950 e que intensifica a imersão em um novo ambiente semiótico, constituído basicamente de signos, ícones e sinais: a informática” (Alves, 2005. p. 28). Pode-se depreender, então, que cultura pode ser vista como um gigantesco sistema semiótico, que envolve diferentes mídias como textos, sons, imagens, luz, cores, formas e gestos, que são percebidos, armazenados e divulgados.

Os jogos digitais eletrônicos²⁵⁶ se constituem como parte dessas diferentes perspectivas. Com aplicabilidades diversas, podem ser estabelecidos como novas formas de cultura, de sentir e agir; como espaço de significação, construção de novos saberes; (re)significação de sentidos e práticas.

Neste artigo, o foco de análise é para *Cancer Combat*, um *game* brasileiro, que tem como finalidade conscientizar as pessoas sobre a prevenção do câncer de mama. Foi desenvolvido em uma parceria do curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário da Fundação Educacional de Barretos (*UNIFEB*) e do Instituto Superior de Educação (*ISE*). O *game* “mostra a história de um cientista do futuro que encontrou a cura do câncer e que volta ao presente para destruir um cientista maluco, que está disseminando a doença”. O jogo tem oito estágios, e no final, “o herói” encontra “o vilão” para uma grande batalha. De acordo com os coordenadores do *ISE*, além da divulgação de informações sobre o câncer, o *game* também faz uma pesquisa com seus jogadores para, posteriormente, poder mapear a incidência do câncer de mama por região e por faixa etária no país. *Cancer Combat* é disponibilizado *free* em: www.unifeb.edu.br/cancercombat e pode ser jogado, também, na mídia social²⁵⁷

²⁵⁶ Por opção da autora, conforme determinados contextos e de forma intercambiáveis, vão ser utilizadas denominações tais como *cibergames*, *games*, jogos, jogos digitais, jogos digitais eletrônicos, jogadores, *gamers*. Embora alguns especialistas defendam que *videogames* permitem interação (homem/máquina) e são mais ativos, além de ensinarem, possibilitam a identificação com personagens e enredos, etc. Outros argumentam que *games* trabalham na integração (convergência) de mídias.

²⁵⁷ Mídia social é um formato de Comunicação Mediada por Computador (CMC) que permite a criação,

Facebook, o que pode aumentar o seu alcance. Para atingir o público de outros países, o *game* também terá uma versão em inglês.

Como metodologia de análise, a Semiótica - que tem como âmbito o estudo do processo de significação ou representação, na natureza e na cultura, do conceito ou da ideia. Bem como alguns aspectos dos estudos sobre o imaginário. O artigo tem como questões principais: Quais recursos do saber/poder-fazer são utilizados pelo sujeito-destinador, para que o sujeito-destinatário possa querer/fazer-fazer em relação à prevenção do câncer de mama? Como são “construídos” “os mundos possíveis” e “narrantes” nos cenários de *Cancer Combat*?

Games como elemento do mundo cultural tecnológico e conectado

Com os *games*, surgiram signos de uma nova cultura, que relaciona artes visuais, cultura da comunicação e indústrias culturais. E, reconfigurando a comunicação na cultura do entretenimento por simulações experimentadas no ciberespaço, agrega-se o fator da interação, que traz contribuições ao aparato computacional. Esse fator caracteriza o jogo eletrônico como divertimento, baseado em questões próprias que formam o entretenimento no campo da comunicação e cultura digital. Como produtos da cultura de massa, desde seu aparecimento nos anos 1970 - com o *videogame* em console, *Magnavox Odyssey*, até o *game Wii-u*, da *Nintendo* - as atividades de produzir/jogar jogos se tornaram cada vez mais frequentes.

Shum (2008 – Res.) reconhece “a emergência desses jogos como manifestação e produto cultural de difusão em larga escala e relevância” em áreas diversas. Alves (2005 – Res.), em sua tese-livro, relata que, na perspectiva “de autores e atores que vivem intensamente no universo dos games, estes suportes tecnológicos se constituem em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias; mas também na criação de novos espaços de sociabilidade, prazer, divertimento e aprendizagem - questões ligadas às suas subjetividades”. É possível refleti-los, assim, como campo de representações, narratividades, trocas e produções simbólicas. Considerados como tal, podem ser vistos, pela sua natureza e significado, como linguagens de expressão e representação, como formas potencialmente narrativas ou intersemióticas, com formatos planos sígnicos e discursivos.

Gallo (2007) vê os jogos como elementos fundantes e indissociáveis da cultura, assumindo diferentes aspectos em momentos históricos e culturais diferentes. Para ele, “os *games* são uma forma de jogo representativa da cultura contemporânea permeada pela presença cada vez mais constante das tecnologias digitais nas interfaces homem-máquina-jogo” (Gallo, 2007. p. 178). As categorias podem variar entre esportes, competição, estratégia, tiro, simulação, representação, etc. Podem ser práticas individuais de puro entretenimento ou estar associados a outras propostas, instituindo

compartilhamento, comentário, avaliação, classificação, recomendação e disseminação de conteúdos digitais de relevância social de forma descentralizada, colaborativa e autônoma tecnologicamente. Tem como principal característica a participação ativa (síncrona e/ou assíncrona) da comunidade de usuários na integração de informações (Lima Jr, 2009. p. 176).

um *locus* de aprendizagem ativa.

Ordem, imersão, prazer, interação, colaboração, criatividade, conectividade são algumas propostas dos *games*. Pode ser visto como mídia, como rede (objeto), materialidade do suporte, realidades culturais - pela viabilidade de interações. Assim, em suas práticas, os videogames podem possibilitar três modelos de análises: como um modelo de estruturas lúdicas, como universo narrativo e um modelo de enunciação interativa.

Serious Games

Dentre a variedade deles e com diferentes denominações aqui o foco é para os *Serious Games (SG)* - videogames concebidos para a difusão de conteúdos pró-sociais, em um sentido amplo (valores educativos, discursos humanitários, divulgação científica, reforço de tratamentos terapêuticos, etc.). Especialistas reconhecem sua eficácia para alcançar *performances* e mudanças de comportamentos de uma maneira séria, mensurável e continuada (Derryberry, 2007. p. 4,5). O estímulo das funções cognitivas, a motivação e a possibilidade de construção de novos conhecimentos são elementos fundamentais em um *SG*. Podem ser jogados em no computador ou em aplicativos (*app*) de tecnologias móveis, de acordo com regras específicas.

Vinculado a esse tipo de jogos aparece o conceito de simulação – representação de processos reais ou hipotéticos, mecanismos ou sistemas, “mundos possíveis” - real e imaginário -, capazes de absorver inteiramente o jogador. Essa ideia remete aos estudos de Turkle (1997) quando ela situa que a sociedade atual vivencia o que ela denomina de “cultura da simulação”. Ela aponta os jogos eletrônicos como um dos elementos que compõem essas representações – elas instauram uma lógica não linear e fazem parte do universo da nova geração conectada em rede. Assim, um outro aspecto a destacar é o fato de que pelo lúdico e simulações de situações reais no espaço virtual, os *games* constituem-se como perspectivas da construção de aspectos do imaginário, em que figuras de “heróis” e “vilões” são os personagens.

De acordo com Gee (2007, s/r – trad. e grifo da autora), os *SG* devem seguir algumas diretrizes, tais como:

- *interatividade dos conteúdos* - Todo conteúdo a ser ensinado deve ser interativo, quando possível, imbuídos nos desafios;
- *produção*: o jogador deve ajudar a criar o jogo, sendo mais narrador do que só usuário. Sensação de atuação/*empoderamento*;
- *customização*: há necessidade de ensinar a públicos de gosto e culturas diferentes, i. é, deve se adaptar ao jeito de jogar e aprender do *gamer*;
- *consolidação*: após ensinar uma nova habilidade, ela deve ser consolidada em novos contextos do *game*;
- *informação sob demanda*: informações e conteúdos devem aparecer em pequenas doses, no momento em que são úteis;

- *sentidos contextualizados*: novos sentidos devem possuir contexto, pois assim são melhor assimilados;
- *ferramentas inteligentes*: recursos que o jogador deve saber como e quando usar;
- *performance antes da competência*: “instruir” para “fazer-fazer”, e não lendo sobre, por ex.

SG que abordam questões de saúde é o segmento que mais adquire espaço e vem recebendo investimentos, como forma de promover no usuário uma reflexão a respeito dos cuidados para melhorar a qualidade de vida e seu bem-estar social. Com sua evolução, os *games* ganharam recursos sinestésicos atraentes, com imagens animadas e sonorizadas nas quais o jogador interfere. Durante o *game*, todas as ações do *gamer* produzem uma consequência o que permite avaliar suas decisões e escolhas fazendo-o responsável e com o poder de decidir a narrativa do jogo – diz-se que é conarrador da história, o que proporciona um certo “empoderamento”.

A interação discursiva/narrativa “de uma tela” de um SG

Para Crawford (1997) não há uma distinção entre os termos interação e interatividade. A interação é responsável por injetar um elemento social e interpessoal ao evento, fazendo, por ex., com que um desafio deixe de ser técnico e passe a ser um desafio interpessoal. Para ele, o conceito de interação está ligado à capacidade de reação de um jogo, frente à ação do jogador. Seja uma reação de um oponente humano ou não. A interação não se limita ao a(u)tor da reação, mas sim na existência dela. Com isso o autor afirma que há jogos com mais interatividade e outros com menos, o que importa sobre os modos de interação não é a qualidade mecânica, mas sua significância emocional. O que significa que um jogo tipo *puzzle*, como *Cancer Combat*, apresente ao jogador o mesmo desafio – diz-se que é um “jogo sem interatividade”, i. é, o jogador tem que encontrar a solução do *designer*. De acordo com os criadores do *game*, a jogabilidade, baseada em quebra-cabeças (*puzzles*), “é divertida” - “as escolhas são feitas ao jogar, dentro do próprio sistema do jogo - desenhado para suportar ações e resultados de forma significativa”. Salen & Zimmerman (2004) referem que o processo de jogar implica interatividade. Já no viés da Semiótica, no *desing* e *gameplay*, há todo um processo de intencionalidade (manipulação/persuasão) para a conscientização da prevenção (constelação da prudência). As estratégias discursivas dos destinatários são “textos em ato” (Landowski, 2001), para incorporar a *performance* do destinatário.

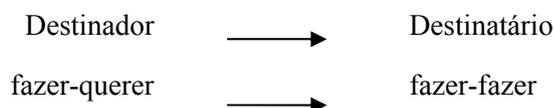
De uma maneira geral, em um *game*,

“o ciclo interativo se inicia com uma 1ª descrição feita pelo narrador, do ambiente que circunda os personagens. Em seguida, as ações dos protagonistas vêm anunciadas em alta voz dos jogadores ao narrador, [...] e traz aos jogadores as consequências dos seus movimentos, de maneira frequente dramatizada, como se estivesse a contar uma história. Como consequência, o jogo de fases é uma atividade lúdica livre. [...] Do mesmo modo, o narrador é livre de reagir aos movimentos dos jogadores, que pode modificar o ambiente do jogo e os personagens secundários à sua escolha, sem dever necessariamente obedecer a um esquema fixo” (Ferri, s/r – trad. da autora).

“Interações discursivas como regimes de experiência” em *Cancer Combat*

O percurso gerativo de sentido “é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetíveis de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e se interpreta o sentido.” (Fiorin, 2002, p. 17). O percurso de sentido se constitui por um destinador que influencia, manipula um sujeito a fazer algo. Assim temos um fazer-fazer (entendido como manipulação), um fazer-criar (persuasão), para a capacidade do fazer-agir, para fazer-saber ou saber-fazer. É como que um “contrato modal” do jogo, que “convoca o sensível”, como um modo de processamento de sentido.

Na relação de comunicação há sempre um “fazer” do destinador que se relaciona com o “fazer” do destinatário. Mas não podemos esquecer que existe no plano exterior e interior essa relação (destinador–destinatário)



Para a aquisição de competência, o programa narrativo (*PN*) de um *game* é determinado em uma hierarquia. É constituído por “micronarrativas de instrução”, que proporcionam ao *gamer* um sentido de escolha para a ação no *game*. Pode-se dizer que são “regimes de experiência” que “determinam um fazer-fazer de um sobre o outro”.

“[...] Sujeitos complexos - enunciador e enunciatário que são retirados da virtualidade de possibilidades em uma conversão que os coloca como sujeitos presentes em dada manifestação (*colocados em discurso*) cujo sentido de seus procedimentos define a construção da significação” (Oliveira, 2004. p. 284-285 – grifos da autora).

Assim, as primeiras telas do *Cancer Combat* podem ser consideradas como instruções. Têm “o propósito de produção de sentido”. É

“um assumir projetivo por um sujeito (*destinador*) que se põe em relação a outro sujeito (*destinatário*), entretecendo interrelações pelos modos de cada um fazer-se presente ao outro, a si mesmo e pelos modos com que esses são transferidos de uma existência virtual para uma realizada no enunciado” (Oliveira, 2009. p. 284 – grifos da autora).

Na fig.1, o ícone da tela do *Cancer Combat* (destinador) “enuncia”, em parte, a finalidade do *game*. Um sujeito (cientista), com “arma em punho e a postos” entra no cenário do combate com o câncer de mama – a cor rosa e o símbolo são “marcas figurativas” que anunciam e instalam um contexto. “Entre um ângulo, uma cor, [...] um odor, [...] uma textura, uma espessura, um peso, uma temperatura, um movimento, são montadas articulações em sincretismo dos traços na plástica da expressão, assim como da *possível* estesia que possibilita a apreensão significativa (Oliveira, 2004. p. 294).



Figura 37: Captura do ícone da tela de apresentação

A seguir, em micronarrativas, a história vai sendo construída, como em “histórias de quadrinhos”.

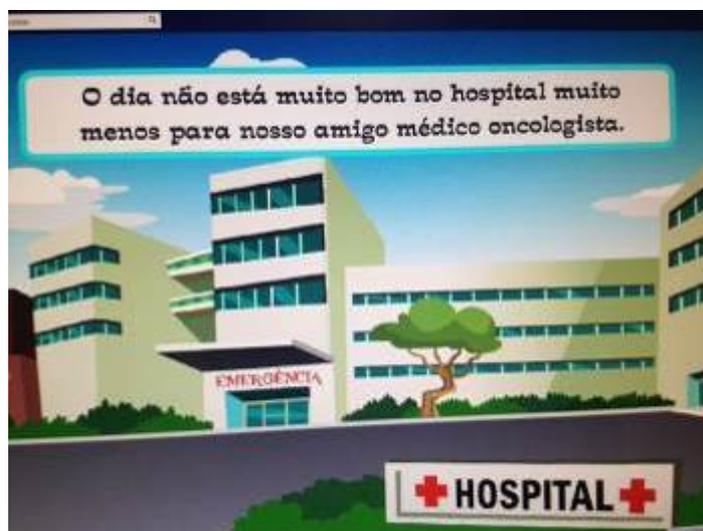


Figura 2 - Captura da tela de apresentação

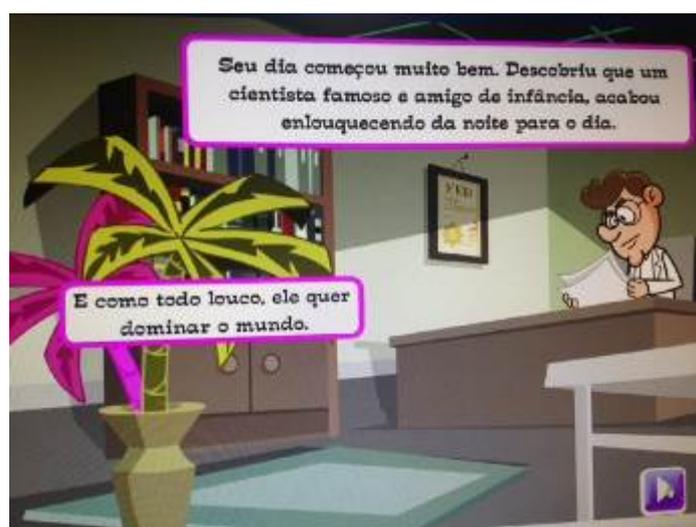


Figura 3 - Captura da tela de apresentação

A narrativa da fig. 3 anuncia: “Seu dia começou muito bem”. Sem interjeição, como um ato do cotidiano. A seguir, o texto mostra o porquê da atuação do cientista no *game*. A organização do enunciado, as marcas do ator-destinador são evidentes – qualifica o “modo de ser” do personagem-ator, que é apenas “mostrado, em ato” – pela leitura. Pode-se dizer que é um “mecanismo de visibilidade do modo de presença” de um sujeito-personagem ator (Oliveira, 2004).

Na fig. 4, o destinador explica a motivação do *game*. “O enunciado ‘arranja o que enuncia’, pelas escolhas do enunciador na organização do plano de expressão sincrética e do plano do conteúdo” (Oliveira, 2004. p. 292). Posicionado “para ser visto, [...] olhando, respirando, provando o gosto ao *quase* tatear o objeto sincrético, o ator com o seu corpo sente as estesias e as processa, sendo essas operações passíveis de levar a um modelo descritivo de experiências que exige esforços de sistematização [...]” (Oliveira, 2004. p. 296 – grifo da autora).



Figura 4 – Captura da tela de apresentação



Figura 5 – Captura da tela de apresentação

Aqui, a tela apresenta o “seu EU” – o sujeito ator-destinatário, “vindo do futuro. E trazendo uma nova arma especial...”. A forma de convocação, não é para qualquer um, é para “um você” (3ª pessoa) que se constitui em sujeito da ação na 1ª pessoa: “EU”.



Figura 6 – Captura da tela de apresentação

Na fig. 6, o pensar de Oliveira (2004, p. 295 – grifos da autora) explica “o mostrar” do destinador,

“na e pela “enunção”, o modelo desenvolvido pela teoria semiótica para demarcar os mecanismos de instalação dos marcadores dos atores, manifestos nas escolhas figurativas, vão construir um ponto de vista, edificado no “modo de presença” do ator que é concretizado em sua postura e movimento na expressão sincrética e nas marcas estéticas de seu corpo e sentidos nela instalados”.

O destinador, por intermédio de um dos personagens ator, “delega o poder”- a outro sujeito personagem ator (Eu) para a “solução para os problemas” - “Curar as pessoas do câncer! Eu não posso demorar muito. Pegue isto e mexa-se!” Aqui há uma expressão de sentimento para direção do agir.

Aspectos da “enunção, estesia e experiência” em *Cancer Combat*

Ao ocupar uma determinada posição – “jeito de agir”, “disposição de alma”, “modos de ocupar a cena discursiva” -

“[...] o sujeito investe os temas abstratos de tipos de figuratividade que os concretizam diferentemente, formando tipos de discursos que o enunciador investe de traduções do mundo nos seus usos de linguagens para fazer o enunciatário reconhecer as figuras como efeitos de realidade, regidas por contratos que se estabelecem entre o dizer verdadeiro [...], *imaginado ou simulado*, que aí situado é determinado” (Oliveira, 2004. p. 285 – grifo da autora).

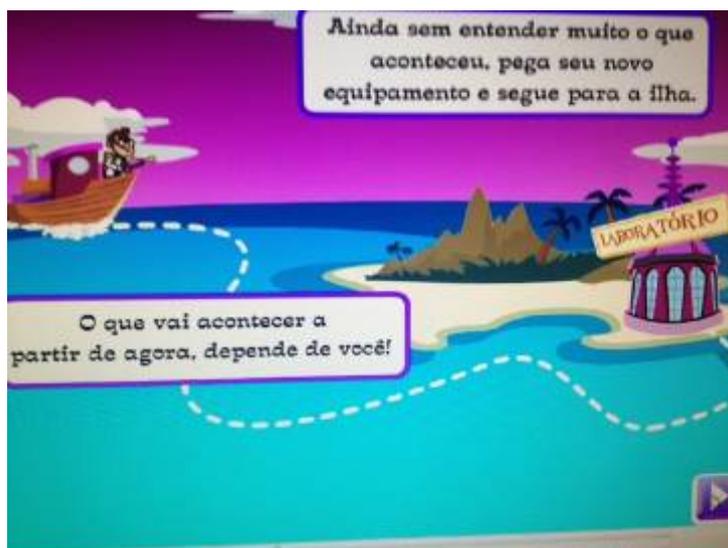


Figura 7 – Captura da tela de apresentação

Aqui, na fig. 7 as micronarrativas prenunciam “os percursos de atualização do sujeito na sua construção da significação”.

“As marcas de atorialidade, espacialidade e temporalidade balizam a atividade sensível e cognitiva do sujeito em seu fazer interpretativo e estão inscritas nas figuras da expressão e nas do conteúdo com as indicações dos modos como os sentidos e o corpo todo são sensibilizados pelos efeitos de sentido e engajados a agir na apreensão” (Oliveira, 2004. p. 293).

Aqui termina a história criada pelos destinadores. E, enfim, de maneira mais incisiva, o destinador convoca o destinatário e empodera o *gamer* (sentido de *empoderamento*): “O que vai acontecer a partir de agora depende de você!” A partir dessa tela, o destinatário “é investido” para ser conarrador da história. Em “um passe de mágica” – ou imaginário, “volta-se no tempo” e o percurso narrativo da experiência estética mostra uma figuratividade, do plano de conteúdo que opera no simbólico. A cromaticidade, nos quadros de atuação do destinatário-*gamer* simula “um imaginário” do real - remete às figuras do imaginário estabelecidas nas histórias em quadrinhos.

A partir de sua composição topológica, cromática e eidética, isto é, à configuração do espaço, das cores e das formas num texto visual ou, neste caso, sincrético, alguns itens se destacam. A tela mostra o percurso (laboratório para a ilha) e o instrumento (barco) - o destinador faz-querer, para que o destinatário possa fazer-fazer, na história - “depende de você”, *gamer*.

Na perspectiva de Thürlemann e Floch (*apud* Barros, 2001. p. 3) a “‘cor’ manifestada não deve ser considerada como uma unidade, mas sim construída como uma figura de expressão constituída de traços diferenciais, pertinentes para a significação”. Na fig. 8, as categorias cromáticas do plano de expressão constroem relações semissimbólicas com o plano de conteúdo, i. é, *os cadeados* travam e representam cada uma das “nove missões-opções” que o destinador delega ao *gamer* para adentrar na ilha – está entre a categoria do proibido e a do permitido. A corerência plástica, o alinhavado, determina o “como fazer” - o “permitido” pela liberdade de

escolha por uma ou outra parada. Uma delas está aberta (abaixo, à D.) - a fase tutorial, que é todo um entender de como “funcionam as coisas” (fig. 8).

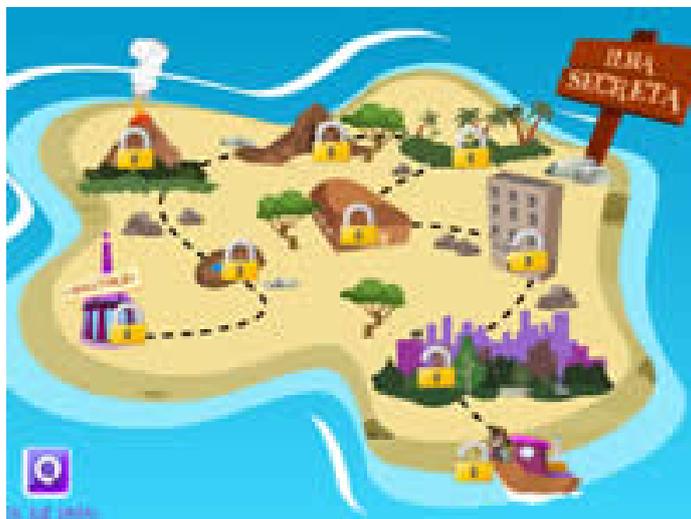


Figura 8 - Captura da tela de um dos cenários (ilha) de atuação dos sujeitos destinatários-gamers

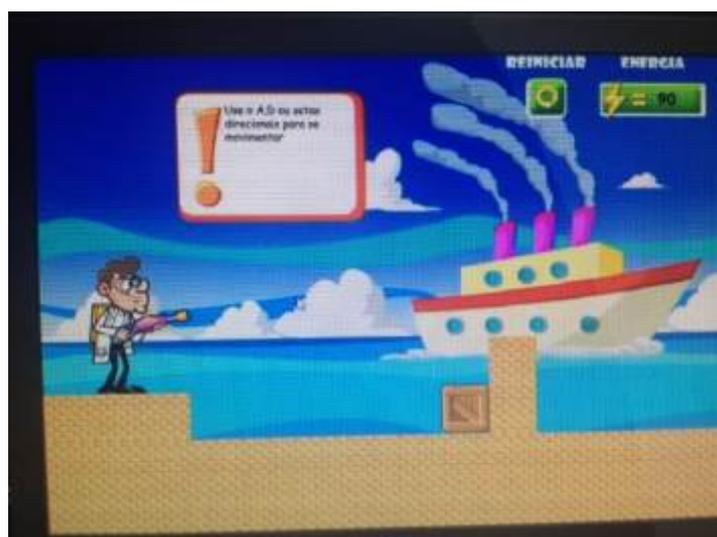


Figura 9 - Captura da tela do tutorial do game

A fig. 10 mais uma vez instrui, aproxima e convoca: “Você possui bateria no seu *laser*. Ao coletar esses ícones, você compartilha mensagens e recarrega sua energia”.

Há, também, um sistema de bônus, se o personagem-ator ultrapassar determinados ícones-caixas, “afetadas pela gravidade” (fig. 11). A cada fase vencida, a tela mostra a pontuação e a volta para a ilha, indicando a liberdade de escolha por uma ou outra parada ou saída do jogo.



Figura 10 - Captura da tela do tutorial do *game*



Figura 11 - Captura da tela do tutorial do *game*

Pode-se considerar que, o *design* “alegre, diverte (?), atrai” o jogador. Como o *game* pode ser jogado na rede social *Facebook*, abre-se a possibilidade de postagens (*interatividade*) que podem agregar noções básicas sobre o câncer de mama ou dúvidas sobre a doença.²⁵⁸

Considerações Finais

Procurou-se analisar alguns procedimentos que levam em conta a multiplicidade dos elementos que compõem um texto sincrético, de maneira especial, o verbovisual. Partiu-se das seguintes questões: Quais recursos do saber/poder-fazer são utilizados pelo sujeito-destinador, para que o sujeito-destinatário possa querer/fazer-fazer em relação à

²⁵⁸ In: Tutorial do *game*.

prevenção do câncer de mama? Como são “construídos” “os mundos possíveis” e “narrantes” nos cenários de *Cancer Combat*:

Ao se pensar no *PN*, *Cancer Combat* oferece ao enunciatário o objeto modal (o poder/saber-fazer) - derrotar o inimigo doença (câncer de mama). O enunciatário, munido de tais objetos, passou a ter a competência, foi autorizado aos *gamers* realizar a *performance* do *PN*: “batalhar” para obter sucesso na empreitada. “Os textos-mensagens empregam procedimentos linguísticos e discursivos que produzem efeitos de sentido relacionados com as diferentes funções e que permitem o usuário identificá-las” (Barros, 2003. p. 35).

A construção do sentido de texto sincrético não se construiu pelo verbal ou pelo visual separadamente, mas pelo sincretismo das várias linguagens de manifestação, por uma enunciação que englobou o todo. A cor e a similaridade de “mundos narrantes e possíveis” (Maietti, 2004; Bittanti, 2004) dos imaginários, construídos à maneira de histórias em quadrinhos, foram item que contribuíram para essa composição.

Essa “etapa de nova mídia”, como refere Manovich (2003, p. 37) é lugar de experimentação de linguagens, “novas retóricas” e outras estratégias técnicas e estéticas, que permitirá aos sujeitos serem mais partícipes de assuntos que lhes são de direito. No Brasil, embora os *games* demonstrem um significativo potencial para a áreas consideradas sérias, carecem ainda de sistematizações acerca de suas características, formas de comunicação e representação. Na abertura do “Ciclo de Conferências ‘50 anos das Ciências de Comunicação no Brasil: a contribuição de São Paulo’”, no início de agosto, o professor Norval Baitello Júnior, referiu que, como as pesquisas na área de *games* são relativamente novas, faltam pareceristas para avaliar projetos nesse campo. Se faz necessidade de um “avanço da cooperação científica nacional e internacional na área, para que projetos considerados avançados e complexos” possam melhor se estabelecer.²⁵⁹ Também, é premente o desenvolvimento de Políticas Públicas para que se promova o fortalecimento nesse campo específico e se realize sua efetiva inserção em espaços de aprendizagem ativa voltados para a saúde.

Referências

- Alves, L. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2005.
- Arana, M^a Virginia M. de (2004). *Jogos eletrônicos e geração digital: um discurso da cotidianidade*. Dissertação [Mestrado]. Apresentada no Programa de Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (Cós-PUC-SP), 2004.
- Barros, D. L. P. de. A comunicação humana. In: Fiorin, José L. (Org.). *Introdução à linguística*. Vol. 1 e 2, 2003. p. 25-67. Disponível em: www.pt.scribd.com/doc/.../Fiorin-Jose-Luiz-Org-Introducao-a-linguistica. Acesso: 2012.
- _____. Cor e sentido. Artigo apresentado no XVII Colóquio do CósPós-PUC/SP, dez. 2011.
- _____. *Teoria do discurso: fundamentos semióticos*. 3 ed. São Paulo: Humanitas (FFLCH/USP), 2002.
- _____. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 1990.
- Bittanti, M. *Gli strumenti del videogiocare: logiche, estetiche e (v)ideologie*. Milano: Costlan Editori, 2005.
- Caillouis, R. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Portugal, 1990.

²⁵⁹ Informações em: Agência FAPESP, 12 ago. 2013.

- Constantopoulou, C. *Videogame: velhos modelos, máscaras novas*. In: Revista Logos – Comunicação & Universidade. (UERJ). 10 visões da Contemporaneidade, Ano 6 (10), 1999. p. 19-23.
- Crawford, C. *The art of computer game design*. Vancouver: University of Washington State Vancouver, 1997.
- Derryberry, A. *Serious games: online games for learning*. Disponível em: http://www.adobe.com/resources/elearning/pdfs/serious_games_wp.pdf. Acesso: mai. 2013.
- Discini, N. *História em quadrinhos: um enunciado sincrético*. In: Oliveira, A. C. de; Teixeira, L. Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p. 185-214.
- Ferri, G. *Cosa insegna il gioco di ruolo a chi studia videogiochi? Pubblicato originariamente presso: <http://www.videoludica.com/news.php?news=397>. Disponibile online anche presso: <http://www.semioticamente.it/?q=blog/3>*. Acesso: jun.2013.
- Fiorin, J. L. *Por uma definição das linguagens sincréticas*. In: Oliveira, A. C. de; Teixeira, L. Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p. 15-40.
- _____. *Sendas e veredas da semiótica narrativa e discursiva*. In: Revista D.E.L.T.A., vol.15, nº 1, 1999. p.177-207.
- Freitas, F. A. de. *Video game, realidade virtual e experiência estética*. In: Anais do SBC - *Proceedings of SBGames*, 2011. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/short/92025_1.pdf. Acesso: jun. 2013.
- Galo, S. N. *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência de jogar*. Tese [Doutorado] apresentada ao Programa de Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, 2007. Disponível em: http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=4855. Acesso: jun. 2013.
- Gee, J. P. *Good video games and good learning*. In: *Academic ADL Co-Lab*. Disponível em: <http://www.academiccolab.org/initiatives/papers.html>. Acesso em: jun. 2013.
- _____. *What video games have to teach us about learning and literacy*. 2 ed. revised and updated. New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- Geertz, C. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.
- Greimas, A. J. *Semântica estrutural*. Madrid: Gredos, 1971.
- Greimas, A. J. & Courtés, J. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.
- _____. *Semiótica: Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos, 1997/2006.
- Huizinga, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6 ed. SP: Perspectiva, 2010.
- Landowski, E. *Interacciones arriesgadas*. (Trad. Blanco). Lima: UL Ed. 2009.
- _____. *Para uma semiótica do sensível*. In: Educação & Realidade. Ed. 30, vol. 2. jul/dez 2005. p. 93-106.
- Latorre, Ó. P. *Análisis de la significación del videojuego: fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis doctoral UPF, 2010. Departament de Comunicació, Universitat Pompeu Fabra. Disponível em: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/top1.pdf>. Acesso: jun. 2013.
- _____. *Reflexões sobre imagem e imaginário nos processos de criação em mídias digitais*. In: Anais da COMPÓS, 2011.
- Lima Jr., W. T. & Peppe, R. R. S. *Mídias digitais “inteligentes” em um novo patamar da comunicação homem-máquina*. In: Lima Jr., W. T. (Org.). *Comunicação, tecnologia e cultura de rede*. p. 106-140. Disponível em: http://www.academia.edu/2286664/Comunicacao_tecnologia_e_Cultura_de_Rede. Acesso: jun. 2013.
- Maietti, M. *Semiótica dei videogiochi*. Milano: Unicopoli, 2004.
- McGonigal, J. *Gaming can make a better world*. In: Anais eletrônicos, TED - Palm Springs, 2010. Disponível em: http://www.ted.com/talks/lang/en/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html. Acesso: 2012.
- Manovich, L. *Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições*. In: Leão, Lúcia (Org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexão sobre as novas mídias*. SP: SENAC, 2003. p. 23-50.
- Murray, J. H. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press, 1997.
- Oliveira, A. C. de (Ed.). *As interações sensíveis: ensaios de Sociossemiótica a partir da obra de Eric*

- Landowski. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2013.
- _____. Discurso midiático como experiências do sentido: por uma tipologia das interações discursivas. In: Anais da Compós, 2010. p 1-18.
- _____. Interações discursivas como regimes de experiência. In: Anais do 8º Congresso LUSOCOM, 2009. p 284-297. Disponível em: <http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/lusocom/8lusocom09/paper/viewFile/96/72>. Acesso: jul. 2013.
- Pietroforte, A. V. Semiótica visual: os percursos do olhar. São Paulo: Contexto, 2012.
- Salen, K. & Zimmerman, E. *Rules of play: game design fundamentals*. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge: MIT Press, 2004.
- Teixeira, L. Para uma metodologia de análise de textos verbovisuais. In: Oliveira, A. C. de; Teixeira, L. Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p. 41-77.
- Turkle, S. A vida no ecrã: a identidade na era da *internet*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

Sítios de pesquisa:

Apresentação e tutorial do game:

http://www.youtube.com/watch?v=_eNBX7J_hPY

www.fapesp.br/7888;

<http://live.campus-party.org/player/load/id/5ea9fecb7f676c99b60590890afd1f13>

http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92092_1.pdf

www.semioticamente.it

<http://seriousgamesnet.eu/community/blog/view/1655/ieee-rita-edicion-especial-abordagens-inovadoras-a-jogos-serios>

http://www.thesisnet.it/download/GRUPPO01~GENITORI_DIGITALI/NOVEMBRE_VIDEOGIOCHI_01.pdf



GT 2: Teoria, Metodologia e Tecnologias na Investigação

Este grupo visa discutir teorias, metodologias e técnicas na investigação da cultura como forma de comunicação, entendendo que esta reflexão faz-se necessária ao aprofundamento do fazer científico.

A História Cultural e as Fontes de Pesquisa

Alboni Marisa Dudeque Pianovski Vieira²⁶⁰

Resumo: Na primeira metade do século XX, a história “abriu-se” para as demais ciências, com uma proposta de diálogo interdisciplinar. O campo historiográfico, então, sofreu mudança significativa, obrigando os historiadores a reconsiderar o conceito de fontes, para além daquelas predominantemente documentais, na pesquisa em história. Sobre essas fontes de pesquisa incide a reflexão, considerando-se a contribuição que os avanços tecnológicos trazem à coleta de dados, em particular, na história oral. Do ponto de vista metodológico, trata-se de estudo de caso, com caráter bibliográfico, que traça uma retrospectiva da história cultural, enfatizando as possibilidades de uso da história oral. Como aporte teórico, foram consultados estudos de Ribeiro (2003), Pesavento (2005) e Alberti (2005). Os resultados apontam para possibilidades de utilização da história oral na pesquisa em história cultural.

Palavras-chave: história cultural; história oral; tecnologias.

Introdução

A partir da definição de um novo tipo de história, no século XX, ocorreu uma mudança radical do historiador em relação ao passado. Nessa mudança, a noção de objetos, problemas e abordagens foi ampliada, possibilitando-se um tratamento interdisciplinar da história com ciências como a antropologia, a psicologia, a linguística, a arqueologia, a sociologia e a economia, entre outras. De acordo com a nova concepção, caberia ao historiador a responsabilidade de reconstruir o fato histórico, o que trouxe à discussão a questão da subjetividade e da utilização de novas fontes de pesquisa. Trabalhar com a oralidade, nesse particular, é significativo, uma vez que permite que sejam criadas fontes, com o auxílio de pessoas que vivenciaram os fatos, o que possibilitará uma leitura em profundidade dos temas estudados. Acrescente-se que, nos dias de hoje, o avanço tecnológico tem facilitado ao historiador produzir documentos com o uso de equipamentos audiovisuais de alta precisão, contribuindo sobremaneira para a pesquisa histórica.

O objetivo deste trabalho é refletir sobre as possibilidades abertas pela história cultural em relação à utilização de fontes de pesquisa em história. Justifica-se o estudo em face da diversidade de fontes que podem ser utilizadas, sobretudo em função dos avanços tecnológicos disponíveis. Assim, parte-se de uma retrospectiva da história cultural, no contexto da historiografia mundial, a partir da qual novas temáticas passaram a constituir o objeto de investigação da história cultural. Na sequência, é tratada a história oral, cujas histórias temáticas e de vida têm dado suporte a pesquisas históricas sobre mobilidade social, vidas de professores, organização da escola, migrações, mulheres, jovens, entre outras. Quanto à história oral, inserida numa abordagem qualitativa, são discutidos aspectos de sua aplicação, bem como da análise e interpretação das entrevistas.

²⁶⁰ Doutora em Educação, Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado e Doutorado – da Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR.

Do ponto de vista metodológico, trata-se de estudo de caso com caráter bibliográfico, apoiado em obras de autores referenciais como Chartier (1990), Ribeiro (2003), Pesavento (2005), Alberti (2005) e Castanho (2006).

Os resultados apontam para diferentes possibilidades de utilização de fontes na pesquisa, com ênfase na história oral, a partir das contribuições da história cultural.

A História Cultural: retrospectiva

A história, tradicionalmente, “ocupa-se, de um lado, com as bases materiais e sociais da existência humana, e de outro, com as idéias mediante as quais os homens representam essa existência”, afirma Castanho (2006, p. 139). Como construção moderna, consolida-se como disciplina científica no século XIX. As mudanças mais representativas em sua historiografia, porém, ocorrem no decorrer do século XX. Para que se possa perceber o alcance das mudanças no campo da história e da historiografia no decorrer do século XX, em especial no período que corresponde aos anos 30-70, é necessário, contudo, que se estabeleça contraste com o século XIX. É nesse período que se registra o abandono das concepções relativas à investigação e à escrita da história que constituíam a tradição europeia, com a convergência, por parte das diversas escolas e correntes historiográficas do século XX, para que a história recuperasse seu sentido antigo de investigação.

No decorrer da primeira metade do século XIX, os historiadores preocupavam-se em escrever histórias nacionais, recuperando os heróis e seus grandes feitos, no objetivo de construir os Estados nacionais e estimular o surgimento da identidade nacional. Jules Michelet (1798-1874), historiador francês, autor da “História da França”, chama a atenção dos historiadores contemporâneos por identificar um agente sem rosto, o povo e as massas, como personagens da história. Esse trabalho de Michelet não o coloca, todavia, como precursor da história cultural, mas significa uma nova postura de trabalhar a história, como bem esclarece Pesavento (2005), de pensar temas e problemas pertinentes ao imaginário, como forma de construção da realidade histórica.

Podem ser considerados precursores da história cultural Jacob Burckhardt, cuja obra “A civilização da Renascença na Itália” (1860) apresenta uma história em que os acontecimentos se diluíam diante da exposição do clima de uma época, das formas de pensar e das mentalidades; Leopold Von Ranke, que buscava um método científico para a história, avançando para fórmulas científicas que influenciaram gerações de historiadores na Alemanha e na França, mas que afirmava a descontinuidade da história, as múltiplas temporalidades e a historicização dos significados; e Johann Gustav Droysen, que se opunha a Ranke, mas entendia que a realidade do passado era inatingível (Chartier, 1990).

É, portanto, no século XIX, segundo Bourdé e Martin (1990), *apud* Castanho (2006, p. 140), que a história se instituirá como ciência autônoma, com objetivo específico e método próprio. Nos seus últimos trinta anos, auge do cientificismo, articularam-se o pensamento burguês, nas vertentes do positivismo e do darwinismo social, e o seu contrário dialético, na obra revolucionária de Marx e Engels. Nos domínios da etnologia

e da antropologia, Marcel Mauss e Émile Durkheim, com suas pesquisas sobre povos primitivos contemporâneos, davam destaque às representações, propiciando uma aproximação do campo da história com o da antropologia cultural. Em outros contextos, ensaios isolados apontavam para novos caminhos que desembocariam neste novo campo que denominamos história cultural. Assim, é no século XX que a história cultural desabrocha, quer como história das ideias, quer como história intelectual ou ainda como história cultural propriamente dita.

Relembra Pesavento (2005) que, nos anos 30, dois grandes intelectuais tiveram a ousadia da mudança no pensar, em momento tão conturbado pela emergência dos fascismos e da eclosão da guerra mundial: “Walter Benjamin, na Alemanha, e Antonio Gramsci, na Itália, de dentro do pensamento marxista, trilharam outros caminhos de análise”. É certo que, embora não tivessem se conhecido, repensaram suas matrizes de pensamento, interessando-se pela área cultural, que passaria doravante a interessar ao pensamento marxista.

Gramsci, ao romper com o esquema marxista-leninista, propôs outra concepção de entendimento do Estado, da cultura e dos intelectuais, interpretando a cultura como conjunto de valores construídos, socializados, legitimados e operacionalizados, a partir de um grupo específico, o dos intelectuais, abrindo espaço para a superestrutura, que se liberta das amarras que mantinha com a infraestrutura, em termos de determinação.

Benjamin, cuja meta era realizar uma espécie de arqueologia da cultura do século XX, por sua vez, trabalhou com o imaginário social de uma época, com imagens que faziam crer, que se substituíam ao real, fazendo os homens viverem no mundo das representações.

Outros pensadores, entre tantos que contribuíram para a mudança no discurso historiográfico, foram Paul Ricoeur (1994), que discutia a possibilidade de obtenção da verdade histórica e de sua finalidade; Roland Barthes, que indagava sobre os traços que distinguem a narrativa histórica da ficcional; Edward P. Thompson (1987), neomarxista inglês que alargou o conceito de classe social, entendendo-a em seu mundo cultural e resgatando a dimensão do empírico na pesquisa histórica; Norbert Elias (2001), que estudou a confluência entre a sociogênese e a psicogênese, incluindo a formação do sentimento; Ernst Gombrich (1994) e Erwin Panofsky (1991), que trabalharam as imagens pictóricas vendo nelas vida, sentimentos, valores. Esta relação se refere aos autores mais conhecidos no Brasil, cujas obras foram sendo traduzidas e estudadas pelos intelectuais que participavam do processo de abertura política do país, décadas depois.

No mesmo período, o panorama historiográfico francês passava por desdobramentos que iam da revista “Les Annales d’Histoire Économique et Sociale”, fundada em 1929, por Marc Bloch e Lucien Febvre, à história das mentalidades, pela qual se chegaria à história cultural francesa contemporânea, segundo explica Vainfas (1997). A constituição da história das mentalidades, que se conformou no primeiro período das “Annales”, sua perspectiva globalizante com Fernand Braudel e o terceiro período da escola, caracterizado pela recusa aos referenciais marxistas, substituído pela busca dos arquivos e pela coleta sistemática de dados, são descritas por Cardoso e Vainfas em sua obra “Domínios da história” (1997), cuja análise, no momento, foge à proposta deste

trabalho.

Peter Burke (2008), em “O que é história cultural?”, trata da relevância da grande diáspora para a estruturação e ascensão da história cultural na Europa, destacando que a ideia de “cultura popular” ou *Volkskultur*, originada na Alemanha, no final do século XVIII, só na década de 1960 é que foi retomada pelos historiadores acadêmicos alemães.

No último quartel do século XX, marcada por uma incrível pluralidade de denominações e de ênfases, a história cultural se encaminhava para além da ideologia e das análises marxistas. Era evidente uma linha de tensão entre os historiadores que de algum modo relacionavam o universo das ideias com o de sociedade e aqueles que trabalhavam as ideias a partir do conceito de mentalidade e das representações. Os primeiros, referindo-se às ideias contextualizadas; os segundos, voltados para o texto que servia de suporte. Tal situação tornou difícil o diálogo entre a história cultural e o marxismo. Cientes disso, autores como Goldmann (1967) e Jameson (1992), passaram a se preocupar com essa interlocução. Em área ambígua entre o textualismo e o contextualismo, situam-se Chartier (1990) e Bourdieu (1987), ambos com tendência a dar primazia ao texto, que, em 1997, com Foucault, se expande.

De acordo com a nova tendência, voltada à história como narrativa, firmava-se a ideia de que tudo poderia ser história, que surgia como o resultado de uma interrogação feita pelo historiador, misturando-se com a ficção.

Na segunda metade dos anos 90, comenta Pesavento (2005, p. 37), “o campo da História já se achava afetado por questionamentos tão profundos que se podia falar, verdadeiramente, de uma busca de novos paradigmas explicativos da realidade”. De um lado, a história moderna, com método e procedimentos sólidos de investigação nos arquivos. De outro, a história pós-moderna, sem nenhum referencial teórico de análise, sem racionalidade.

A história havia se transformado em uma disciplina com campo de abrangência muito vasto, abrangendo:

“[...] a história da cultura material e do mundo das emoções, dos sentimentos e do imaginário, assim como o das representações e imagens mentais, da cultura da elite ou dos grandes pensadores - história intelectual em sentido estrito -, e a da cultura popular, a da mente humana como produto sóciohistórico - no sentido vigotskiano - e a dos sistemas de significados compartilhados - no sentido geertziano -, ou outros objetos culturais produzidos por essa mesma mente e, entre eles, - por que não? - a linguagem e as formações discursivas criadoras de sujeitos e realidades sociais. Tudo isso, ademais, não a partir de uma perspectiva fragmentada, mas conectada e integrada.” (Viñao Frago, 1995, pp. 64-65).

Na visão de Lombardi *et al* (2006), porém, é Ronaldo Vainfas (1997) quem consegue melhor identificar três maneiras distintas de tratar a história cultural. Para tanto, Vainfas parte da recusa de um conceito vago, ambíguo e impreciso de mentalidades, valorizando o cotidiano, a micro-história; da predileção pelo informal e pelo popular, distanciando-se da história dos “grandes pensadores”; da preocupação em resgatar o papel das classes sociais e do conflito social; e da possibilidade de a história cultural apresentar caminhos

alternativos para a investigação histórica. Apresenta, então, as maneiras pelas quais a história cultural poderia ser tratada:

1. “A história da cultura praticada pelo italiano Carlo Ginzburg, notadamente suas noções de cultura popular e de circularidade cultural presentes quer em trabalhos de reflexão teórica, quer nas suas pesquisas sobre religiosidade, feitiçaria e heresia na Europa quinhentista.
2. A história cultural de Roger Chartier, historiador vinculado, por origem e vocação, à historiografia francesa - particularmente os conceitos de representação e de apropriação expostos em seus estudos sobre “leituras e leitores na França do Antigo Regime”.
3. A história da cultura produzida pelo inglês Edward Thompson, especialmente na sua obra sobre movimentos sociais e cotidiano das “classes populares”, na Inglaterra do século XVIII.” (Vainfas, 1997, p. 148).

Como se percebe, a história cultural envolve historiadores com posturas tão diferentes como Thompson (1987), Chartier (1990) e Ginzburg (1991), numa reviravolta em termos de abordagem cujos frutos serão colhidos mais tarde.

A questão epistemológica da história cultural estaria centrada no conceito de cultura como objeto de investigação, no estudo das representações sociais, das práticas culturais e do processo de apropriação. As representações construídas sobre o mundo não só se colocariam no lugar do mundo, como fariam com que os homens percebessem a realidade e a partir delas pautassem sua existência. Seriam elas as geradoras de condutas e práticas culturais e sociais. Caberia à história cultural resgatar representações, construindo uma representação sobre o que já foi representado. A esse conceito, outro seria anexado: o de imaginário, como “um sistema de ideias e imagens de representação coletiva que os homens, em todas as épocas, construíram para si, dando sentido ao mundo” (Pesavento, 2005, p. 43). O imaginário comportaria as crenças, mitos, ideologias, valores, construindo identidades e exclusões, hierarquizando, dividindo, apontando semelhanças e diferenças sociais, organizando o mundo, produzindo a coesão ou o conflito. Partindo dessas reflexões, a metodologia de pesquisa que mais se adequaria à história cultural seria a fenomenologia, à qual incumbiria descrever, e não explicar nem analisar (Triviños, 2006, p. 43). Não haveria interesse em colocar em relevo a historicidade dos fenômenos, desde que estes, submetidos à redução fenomenológica, se manifestassem em toda sua pureza.

O importante, na opção de pesquisa, é que o pesquisador mantenha coerência entre sua concepção de mundo e o quadro teórico que lhe serve de apoio. O prefácio da “Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais”, de Augusto N. S. Triviños é elucidativo a respeito:

“Devemos ser claros, porém, que a necessidade de colocar nossos pontos de vista neste livro deve-se, primordialmente, a uma realidade que muitas vezes constatamos: a confusão, a mistura, o ecletismo, que guiam muitas das pesquisas que repousam nas prateleiras das bibliotecas do ensino superior, e que fazem delas um conjunto de idéias sem a amarra de conceitos centrais orientadores” (Triviños, 2006, p. 13).

Com base nos conceitos centrais orientadores da história cultural, a memória de um indivíduo comum “pode ser investigada como se fosse um microcosmo de uma camada social inteira em um determinado período histórico”, como ensina Ginzburg (1991, p.

22). No tópico a seguir, trataremos da história oral como fonte em pesquisa.

A História Oral

A história oral, explica Alberti (2005, p. 155), “permite o registro de testemunhos e o acesso a ‘histórias dentro da História’ e, dessa forma, amplia as possibilidades de interpretação do passado”. Esse termo [história oral], como observa Fraser (1993, p. 80), “se presta a confusão, porque parece que quer ser uma disciplina distinta, [...], quando de fato é uma técnica para a investigação histórica”. No entanto, sua utilização se explica porque quando os historiadores começaram a entrevistar testemunhas e atores diretos para obter informações não incluídas nos arquivos documentais, nos textos impressos ou em documentos oficiais, optaram por definir a nova atividade como “história oral”, conforme argumenta De Garay (1999).

No Brasil, a história oral passou a ser estudada e utilizada a partir de 1975, quando foi realizado o I Curso Nacional de História Oral, organizado pelo Subgrupo de História Oral do Grupo de Documentação em Ciências Sociais (GDSCS), formado por representantes de quatro instituições: a Biblioteca Nacional, o Arquivo Nacional, a Fundação Getúlio Vargas e o Instituto de Bibliografia e Documentação, como narra Alberti (2005, p. 160). Já ao longo da década de 1980, núcleos de pesquisa e programas de história oral voltados para diferentes temas e objetos de estudo foram se formando em instituições de pesquisa, somando-se vinte e uma delas ao seu final. De lá para cá, a história oral consolidou-se e disseminou-se no país.

A utilização da história oral como procedimento decorre do fato de poder ser empregada em pesquisas sobre temas recentes, ao alcance da memória dos entrevistados, envolvendo acontecimentos ocorridos num espaço de aproximadamente 50 anos. Consiste, portanto, “na realização de entrevistas gravadas com indivíduos que participaram de, ou testemunharam, acontecimentos e conjunturas do passado e do presente” (Alberti, 2005, p. 155). Com o advento das novas tecnologias, a história oral conta com o suporte de gravadores de som, câmaras fotográficas e de vídeo disponíveis em diversos equipamentos, além do uso do computador, para o registro dessas entrevistas. Um bom programa informático poderá auxiliar no processo de análise de dados qualitativos, facilitando as rotinas que lhe são inerentes. Dentre os *softwares* disponíveis, o ATLAS/ti tem sido dos mais utilizados, por propiciar a análise qualitativa de grande volume de dados textuais, sonoros e visuais.

No que se refere ao tipo de entrevista, a história oral admite a realização de entrevistas temáticas ou de história de vida. As entrevistas temáticas dizem respeito à participação do entrevistado no tema escolhido, enquanto que as histórias de vida têm como centro de interesse o próprio indivíduo na história, envolvendo sua trajetória desde a infância até o momento em que fala, mencionando diversos acontecimentos que presenciou ou vivenciou. De um modo geral, a história oral, em seus dois formatos, tem dado suporte a pesquisas históricas sobre mobilidade social, vidas de professores, organização da escola, migrações, mulheres, jovens, entre outras.

Para a realização das entrevistas, além das providências preliminares relativas ao convite e à cessão de direitos sobre o depoimento para uso dos dados na pesquisa, são necessários equipamentos de gravação e reprodução de áudio e vídeo. De acordo com os especialistas, a vantagem na escolha de equipamentos digitais, sejam eles sonoros ou audiovisuais, é a qualidade de reprodução do som e da imagem. Se tempos atrás a aquisição desses aparelhos apresentava alguma dificuldade, hoje os *smartphones* e *tablets* realizam essa tarefa com sucesso. O número de entrevistados será de ordem a permitir a possibilidade de comparar as diferentes versões sobre o passado, tendo como contraponto permanente o que as fontes existentes já mencionam sobre o assunto. Quanto maior o número de entrevistas realizadas, mais consistente será o material disponível para análise.

Tanto nas entrevistas gravadas como nas filmadas, devem ser tomados todos os cuidados para que o documento não perca sua qualidade técnica, de forma a explorar ao máximo as fontes de conhecimento e reflexão nele contidas. Os procedimentos recomendados pela metodologia da história oral devem ser, também, cuidadosamente observados. É aconselhável que o pesquisador redija notas de campo, que conterão suas reflexões pessoais sobre a atividade, de acordo com os critérios de categorização definidos.

De cada entrevista o pesquisador fará o processamento, que consiste na passagem da entrevista de forma oral para a escrita, compreendendo as etapas de transcrição, conferência de fidelidade da transcrição e copidesque. Essas tarefas são demoradas e “requerem dedicação, paciência e sensibilidade”, como alerta Alberti (2004, pp. 173-174).

A transcrição constitui a primeira versão escrita do depoimento, consistindo em traduzir para a linguagem escrita aquilo que foi gravado, com absoluta fidelidade. Segue-se-lhe a conferência de fidelidade da transcrição, que será realizada escutando-se o depoimento e ao mesmo tempo lendo-se sua transcrição. É a oportunidade para que sejam corrigidos erros, omissões e acréscimos feitos indevidamente pelo transcritor. Estima-se uma média de cinco horas de trabalho de conferência de fidelidade para uma hora de gravação.

Na etapa do copidesque, submete-se a entrevista a um último tratamento para que possa ser consultada em sua forma escrita. Observa Alberti (2004) que:

“Não se trata de aprimorar a forma de enunciar as ideias para alcançar uma linguagem mais elaborada. Ao contrário: porque o documento de história oral guarda uma especificidade que o distingue de outras fontes, convém preservar as características da linguagem falada.” (Alberti, 2004, p. 214).

No copidesque estarão mantidas as informações de que o pesquisador necessitará para fazer a análise das fontes produzidas. Os depoimentos orais e os documentários serão utilizados como discursos a serem decifrados, com o auxílio das técnicas de análise do discurso. A análise do discurso deverá considerar as condições de produção do discurso, a noção de tempo e espaço histórico, traduzindo a expressão dos sujeitos no mundo que explicita sua identidade. Para Bardin (1970), a análise de conteúdo pode ser

definida como:

“Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens” (Bardin, 1970, p. 42).

Desta forma, a análise de conteúdo permite ir além da simples descrição do conteúdo, passando à interpretação nele contida. As preocupações que o investigador deve ter presentes, no que se refere à aferição da validade interna das categorias que emergirem dos depoimentos estão bem retratadas por Ribeiro:

“Em primeiro lugar, deve assegurar-se da sua *exaustividade* e *exclusividade mútuas*, isto é, cada categoria deve abranger a totalidade dos significados possíveis como ela relacionados, pelo que se recomenda a sua definição rigorosa, para evitar a ambiguidade e sobreposição entre categorias decorrente do facto de um elemento poder ser classificado em mais do que uma delas. [...] Por outro lado, o investigador deve prosseguir objetivos de procura de *objectividade* e *fidelidade* das categorias, procurando reduzir, na medida do possível, os efeitos de subjectividade na classificação e codificação do material em análise (variação temporal e intercodificadores dos juízos). A *pertinência* e a *produtividade* das categorias são qualidades igualmente importantes a ter em conta.” (Ribeiro, 2003, pp. 285-286).

Ao beneficiar-se de ferramentas teóricas de diferentes disciplinas das ciências humanas, como a antropologia, a psicologia, a sociologia, a linguística, por exemplo, o trabalho com a história oral assumiu a forma interdisciplinar por excelência. A preocupação central da história oral, destaca Ferreira (2002, p. 328), “é garantir o máximo de veracidade e de objetividade nos depoimentos orais produzidos”. As entrevistas e os depoimentos visuais analisados possibilitarão reunir elementos para realizar a contraprova e excluir eventuais distorções identificadas.

Por sua característica subjetiva, a história oral privilegia o estudo das representações e atribui um papel central às relações entre memória e história. Observe-se que a entrevista em si não é história, é apenas uma fonte que, como todas as demais fontes, necessita ser interpretada e analisada. Só após a análise do historiador é que os depoimentos orais serão transformados em fontes, e as fontes em documentos históricos. Repetindo Marc Bloch (2003, p. 107), “A diversidade dos testemunhos históricos é quase infinita. Tudo o que o homem diz ou escreve, tudo o que fabrica, tudo o que toca pode e deve informar-nos sobre ele”. Com apoio em Le Goff (2003, p. 110), faz-se necessário observar que “Todo o documento é um monumento que deve ser desestruturado, des-montado”, para que o historiador possa discernir o que é falso e avaliar a credibilidade do documento. Cabe ao historiador fazer a crítica do documento enquanto monumento, analisando suas condições de produção, indo além dos documentos, avançando na busca de relações, intenções e condições. Acrescenta Le Goff:

“O documento não é inócuo. É antes de mais nada o resultado de uma montagem, consciente ou inconsciente, da história, da época, da sociedade que o produziram, mas também das épocas sucessivas durante as quais continuou a ser manipulado, ainda que pelo silêncio. O documento é uma coisa que fica, que dura, e o testemunho, o ensinamento que ele traz devem ser em primeiro lugar analisados desmistificando-lhe o seu significado aparente. O documento é monumento.” (Le Goff, 2003, p. 547-548).

Quando o pesquisador se interessa em ter acesso a interações e documentos em seu contexto natural, abstendo-se de formular hipóteses no início para depois testá-las e partindo da ideia de que os métodos e a teoria devem ser ajustados àquilo que se estuda, ele realiza uma pesquisa qualitativa.

Bogdan e Biklen (1994) apresentam cinco características básicas da pesquisa qualitativa, que se aplicam à história oral:

- A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento: para se fazer uma pesquisa qualitativa, o pesquisador deve estar em contato com o que está estudando e o ambiente em que está sendo realizada a pesquisa.
- Os dados coletados são predominantemente descritivos. O pesquisador deve recolher o maior número possível de fontes e documentos para confirmar suas afirmações, e deve também levar em conta todo e qualquer questionamento que venha surgir durante a pesquisa.
- A preocupação com o processo é muito maior do que com o produto: o pesquisador tem interesse em verificar o problema e como ele se manifesta.
- O significado que as pessoas dão às coisas e à sua vida são focos de atenção especial pelo pesquisador: o pesquisador deve levar em conta o ponto de vista dos participantes da pesquisa, tomando sempre o cuidado de confirmá-los.
- A análise dos dados tende a seguir um processo indutivo. A busca das conclusões segue um processo indutivo, a partir do desenvolvimento da pesquisa, articulando os dados obtidos sem que os sujeitos da pesquisa prendam-se a hipóteses previamente concebidas.

O uso de fontes orais traz, portanto, como contrapartida, uma série de problemas derivados da subjetividade da memória, como seu caráter de incompletude, de variabilidade, de credibilidade. As implicações teóricas e epistemológicas que acarretam são diferentes daquelas produzidas pelas fontes adotadas numa história positivista. Em face dessas características, a análise qualitativa acarreta consequências em nível metodológico, analisadas por Carrasco (2002) e que resumimos conforme segue:

- O conhecimento não representa uma soma de fatos definidos por constatações imediatas do momento empírico. A interpretação é um processo no qual o investigador integra, reconstrói e representa em diversos indicadores produzidos durante a investigação, os quais não terão nenhum sentido se forem tomados de uma forma isolada como constatações empíricas. O sujeito, como tal, produz ideias ao longo de toda a investigação, em um processo permanente, no qual estão presentes momentos de integração e continuidade em seu próprio pensamento, sem referenciais identificáveis no momento empírico.
- O caráter interativo do processo de produção do conhecimento é uma

dimensão crucial, no estudo dos fenômenos humanos, o que destaca a importância do contexto.

- A singularidade na investigação da subjetividade como nível legítimo da produção do conhecimento implica uma importante significação qualitativa, constituindo-se como uma realidade diferenciada na história da constituição do indivíduo.

A investigação qualitativa é, assim, um processo permanente de produção de conhecimento, apresentando resultados parciais, que se integram a outros, dando lugar a novas perguntas e abrindo novos caminhos na produção do conhecimento. O enfoque teórico, nesse processo, é relevante, considerando-se que a história oral se situa em uma zona de fronteira entre a própria cientificidade e o mundo real, entre a memória produzida pelos historiadores e as memórias individuais.

No contexto da investigação qualitativa, “em resposta a preocupações com a validade interna e externa dos dados produzidos”, conforme recomenda Ribeiro (2003, p. 287), “podem ser acionadas estratégias múltiplas de pesquisa, quer ao nível do recurso a mais do que um investigador, quer ao nível da diversificação das fontes ou dos métodos e técnicas de informação”, combinação essa designada, habitualmente, por triangulação.

Considerações Finais

Os anos posteriores à segunda guerra mundial representaram, no desenvolvimento da historiografia contemporânea, uma verdadeira revolução, paralela e conexas com fenômeno análogo ocorrido nas ciências sociais e nas ciências em geral. O surgimento da história cultural, em oposição à história positivista tradicional, propiciou uma revisão sobre as fontes históricas, que não mais se restringiram aos documentos escritos, valorizando caminhos alternativos para a investigação histórica, dentre os quais se situa a história oral, com a realização de entrevistas ou de histórias de vida.

Centrada no conceito de cultura como objeto de investigação, a história cultural trata das representações sociais, das práticas culturais e do processo de apropriação, áreas em que a participação dos sujeitos que as vivenciam é fundamental. Nesse sentido, a história oral possibilita uma coleta de dados que, submetidos ao procedimento de triangulação para sua validação interna e externa, analisados e interpretados pelo historiador, permite a reconstrução dos fatos históricos.

A história oral, subsidiando a pesquisa em história cultural, exige procedimentos e cuidados tanto na escolha dos entrevistados como nos processos subsequentes, que culminam com sua utilização na narrativa. Atualmente, esses procedimentos vêm sendo facilitados pela tecnologia que, disponibilizando equipamentos digitais avançados e com múltiplas funções, coloca ao alcance do pesquisador recursos que até então exigiam esforços, tanto no sentido de sua aquisição quanto de sua utilização.

Por último, considerando as limitações deste trabalho, entendemos que seu aprofundamento se encaminha para uma reflexão sobre questões ligadas à subjetividade

no emprego da história oral, aos desafios que a categorização das respostas apresenta, bem como ao tratamento das questões éticas envolvidas na transcrição dos depoimentos.

Referências

- Alberti, V. (2004). *Manual de história oral*. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas.
- _____. (2005). Histórias dentro da História in Pinsky, C. B. (org.). *Fontes históricas*. São Paulo: Contexto.
- Bardin, L. (1970). *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Bloch, M. (2003). *Apologia da História ou o ofício do historiador*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bogdan, R., Biklen, S. K. (1994). *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.
- Bourdieu, P. (1987). *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva.
- Burke, P. (2008). *O que é história cultural*. São Paulo: Jorge Zahar.
- Carrasco, F. (2002). *Investigación cualitativa: una forma diferente de hacer ciencia*. Abordaje del método etnográfico desde el marco de una perspectiva cualitativa de la investigación. México: Escuela de Ciencias de la Educación.
- Castanho, S. E. M. (2006). Questões teórico-metodológicas de história cultural e educação in Lombardi, J. C., Casimiro, A. P. B. S., Magalhães, L. D. R. (orgs.). *História, cultura e educação*. São Paulo: Autores Associados.
- Chartier, R. (1990). *A história cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- De Garay, G. (1999). La entrevista de historia oral: monologo ou conversação? *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, UABC: México, n. 1.
- Elias, N. (2001). *A sociedade da corte*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Ferreira, M. de M. (2002). História, tempo presente e história oral. *Topoi*, Rio de Janeiro, 12, 314-332.
- Fraser, R. (1993). La historia oral como historia desde abajo. *Ayer*, 12.
- Ginzburg, C. (1991). Chaves do Mistério: Morelli, Freud e Sherlock Holmes in Eco, H. & Sebeck, T.A. *O signo de três*. São Paulo: Perspectiva.
- Goldmann, L. (1967). *Dialética e cultura*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Gombrich, E. H. (1994). *Para uma história cultural*. Lisboa: Gradiva.
- Jameson, F. (1992). *O inconsciente político: a narrativa como ato socialmente simbólico*. São Paulo: Ática.
- Le Goff, J. (2003). *História e memória*. Campinas, SP: Unicamp.
- Lombardi, J. C., Casimiro, A. P. B. S. & Magalhães, L. D. R. (orgs.). (2006). *História, cultura e educação*. São Paulo: Autores Associados.
- Panofsky, E. (1991). *Significado nas artes visuais*. São Paulo: Perspectiva.
- Pesavento, S. J. (2005). *História & história cultural*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Ribeiro, J. da S. (2003). *Métodos e técnicas de investigação em Antropologia*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Ricoeur, P. (1994). *Tempo e narrativa*. Campinas: Papyrus.
- Thompson, E. P. (1987). *A formação da classe operária inglesa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Triviños, A. N. S. (2006). *Introdução à pesquisa em ciências sociais*. São Paulo: Atlas.
- Vainfas, R. (1997). História das mentalidades e história cultura in Cardoso, C. F.; Vainfas, R. (orgs.). *Domínios da história: ensaios de teoria e metodologia*. Rio de Janeiro: Campus, 127-162.
- Viñao Frago, A. (1995). História da educação e história cultural: possibilidades, problemas e questões. *Revista Brasileira de Educação*, 0, 63-82.

Diagramas de relações em processos de nomeação em textos da cultura

Leandro Anderson de Loiola Nunes²⁶¹

Resumo: O presente artigo tem por objetivo discutir algumas das noções que embasam estudos em semiótica da cultura, postos em diálogo com a teoria de análise do discurso de viés bakhtiniano. O objeto de trabalho está constituído de recortes feitos a partir das diferentes esferas escolhidas, como: *publicitária, antropológica, geográfica, biológica e topográfica*; na tentativa de provocar questionamentos e levantar hipóteses acerca do funcionamento do processo de nomear, bem como do papel exercido pelos nomes circulantes nas diversas esferas sociais e culturais humanas. A metodologia proposta foi confrontar enunciados extraídos de diferentes esferas a fim de atualizar e utilizar algumas das teorias acerca dos processos mentais envolvidos na construção de diagramas de relações na criação ou escolha de nomes, para diferentes fins. Concluímos que ocorrem mecanismos específicos de relações e conexões signicas responsáveis pela rede de associações e inferências permitidas por meio dos nomes e do ato de nomear.

Palavras-chave: cultura; semiótica; nomes; mecanismos; relações.

Introdução

A elaboração de um nome “transforma nosso entendimento da lógica, do significado e da relação entre conhecimento e realidade” (Pinker, 2007, p. 323). Essa concepção a respeito do que está por trás da criação de um nome refere-se ao ato de nomear, independentemente do objeto no mundo. Se assumimos que os significados das palavras existem, ou em nossas mentes ou em algum lugar no mundo, então parece plausível admitir que deve haver uma estreita relação no modo como o ser humano elabora as palavras a partir desses dois lugares possíveis.

Um nome,

“[...] é um rótulo arbitrário, sem significado inerente, e as pessoas o interpretam como simples indicador do indivíduo que o recebeu. Mas na prática os nomes assumem um significado por associação à geração e à classe de pessoas que os carregam [...] refere-se a um indivíduo em todas as circunstâncias imagináveis em que possamos falar racionalmente sobre aquele indivíduo [...]” (Pinker, 2007, p. 27, 328, 329).

Ao nos referirmos, aqui, ao processo de formação de nomes e sua respectiva atribuição aos seres animados e/ou inanimados do mundo não estamos tratando dos artificios encontrados nas línguas para a criação de novas palavras, e conseqüentemente novos nomes para, por exemplo, indicar ou classificar indivíduos como acontece com alguns processos de formação de palavras por derivação, sufixação ou prefixação, para citar alguns. O que propomos é entender as relações diagramáticas construídas pelo homem, em seu processo cognitivo, para que se possa estabelecer qualquer relação signica, por meio dos nomes, com o meio, já que as palavras de uma determinada língua, e isso inclui os nomes, não são de propriedade de uma única pessoa, mas pertencem às esferas sociais que exercem poder sobre o entendimento e aceitação dessas

²⁶¹ Mestre em Filologia e Língua portuguesa. Universidade de São Paulo

palavras - sejam nomes ou não.

Parece haver determinados “traços de regularidade” no modo em que aprendemos as palavras de uma língua e há, também, cadeias de aprendizado conectadas aos falantes pois, “toda vez que usamos uma palavra para nos referirmos a uma coisa, nos ligamos à ponta de uma corrente sinuosa no espaço-tempo” que nos liga à pessoa que decidiu que um certo ser no mundo precisava de um nome (Pinker, 2007, p. 333).

Exemplos dessas relações que se criam a partir do processo de nomear os seres no mundo podem ser observados em diversas esferas socioculturais da vida como, por exemplo, ao se nomear produções cinematográficas, canções, livros, revistas, pessoas ao nascerem, produtos, bairros, ruas, seres em geral na esfera biológica ou até mesmo cidades. No que se refere a esse artigo, cujo objetivo é verificar as relações existentes e produzidas em processos de nomeação, parece viável adotar o tipo de representação diagramática e dialógica mencionadas acima, ou seja, o uso da noção de diagrama como forma de raciocínio processador de informação com o intuito de se obter relações dialógicas a partir, por exemplo, das inferências ou associações que fazemos, tanto no momento da elaboração e escolha de um nome quanto ao usarmos um nome como *medium* entre o ser nomeado e suas possíveis relações.

Mecanismos de nomeação em diferentes esferas

Começando com a esfera publicitária, constatamos que as empresas que deram a suas marcas os nomes de seus fundadores, ou tentaram exprimir o desejo de generalidade e amplitude, ou ainda buscaram a expressividade por meio de uma metáfora ou metonímia pretendiam, com o processo de nomear, conotar uma determinada característica (Pinker, 2007). O nome de uma marca não é apenas uma mera etiqueta, antes “torna-se um símbolo complexo que tem o potencial para representar muitas ideias e atributos associados ao produto que ela representa”. Os nomes de marcas provocam determinadas ações, nos consumidores, “baseadas no significado literal do nome [...], ou associações que o nome da marca acumula ao longo do tempo devido à promoção da empresa ou pelo uso individual” (Zinkhan; Martin, 1987, p. 1) .

O fato de os nomes das marcas despertarem memórias nos consumidores pode estar associado às inferências que o ser humano faz diante constante exposição a informações. Por meio de um processo de inferências pode-se desenvolver crenças sobre uma marca, por exemplo. Se não houver outra fonte de informação para uma marca além de seu nome (o que costuma ser raro), então os consumidores podem associar crenças por meio de quaisquer características associadas ao nome dessa marca. Esse processo de formação de crenças por inferência pode ser explicado pelas associações semânticas na memória (Zinkhan; Martin, 1987).

A memória opera esquemas para lidar com a informação associada a uma determinada marca por meio de seu nome. Esses esquemas podem ser ativados e usados como “base para interpretação de nova informação e para fazer inferências” (Zinkhan; Martin, 1987, p. 1). Pessoas cujos esquemas mentais para a memória estão mais desenvolvidos têm mais propensão para fazer tais inferências e tirar conclusões a

respeito de características de produtos somente a partir do nome da marca.

O entendimento das associações derivadas das relações provocadas pelos nomes, em especial aqui aquelas referentes às marcas, se torna relevante uma vez que marcas cujas associações são fortes, favoráveis e únicas detêm mais favoritismo do consumidor, já que este “aprende a associar uma marca a um atributo ou atributos específicos” (Langner; Esch; Rossiter; 2005, p. 91). O sucesso de determinada marca depende em grande parte da geração de associações provocadas pelo nome e produzidas na mente do consumidor.

Outra relação de inferência a ser considerada ocorre quando determinadas marcas incluem números a seus nomes. Esse processo constitui-se pela adição de um componente numérico ao nome tornando possível aos consumidores fazerem mais associações entre produto e sua respectiva marca. Nomes de marcas que contêm um ou mais números tanto na forma escrita em forma de dígitos são conhecidos como nomes de marca alfanuméricos. Podem ser compostos somente por números, palavras e números, letras e números ou uma combinação de palavras, letras e números (Pavia, 1994).

Pesquisas apontam o poder de associação e inferência veiculado pelos números como em Pavia (1994), Knapp e Chen (1964). Revelam a grande quantidade de associações livres que indivíduos conseguem fazer com determinados números, demonstrando que, longe de apenas exprimirem significância quantitativa, os números em diferentes culturas, também assumem carga religiosa, afetiva, simbólica, mitológica etc. Essas pesquisas ainda apontaram que mesmo nomes novos no mercado “jamais são apenas rótulos neutros, [...] são selecionados para exprimir o tom emocional pretendido ao consumidor e, portanto, demandam uma resposta de acordo com os objetivos da marca” (Pavia, 1994. p.197)

Lowrey, Shrum e Dubtisky (2003) abordam os modos pelos quais algumas características linguísticas presentes em nomes de marcas contribuem para que a marca seja lembrada ou reconhecida. Essas características estão vinculadas às relações produzidas pelo tipo de som com o qual o nome começa ou ainda se o nome corresponde à função do produto em si.

Na elaboração de nomes de marcas, alguns recursos linguísticos são geralmente usados, juntos ou separados. Por exemplo, pode-se combinar simbolismo fonético e semântico por meio da elaboração de nomes alfanuméricos, ou seja, que apresentam componentes alfabéticos e numéricos. É o que acontece, geralmente, com nomes de produtos técnicos, por exemplo. O objetivo é fazer com que o nome se diferencie dos demais dentro de um mesmo ambiente midiático, já que pesquisas em psicolinguística sugerem que há, de fato, relação entre recursos linguísticos como fonética, ortografia, morfologia e semântica e o funcionamento da memória associativa no que concerne aos nomes de marcas.

Tanto a significância quanto a especificidade de um nome são dois outros termos usados em estudos psicolinguísticos para descrever a capacidade que os nomes apresentam para produzir imagens e associação semântica, influenciando na memória

dos consumidores acerca de determinada marca.

No que se refere ao componente semântico carregado pelos números ou nomes alfanuméricos, há o que Costa e Pavia (1992) se referem como sendo o *excesso de significado*. Esse “excesso” corresponde às muitas particularidades de um número que estão além de sua simples carga numérica quantitativa. Os números evocam pensamentos e diferentes conotações ligadas à aspectos culturais de uma dada sociedade, já que números estão ligados às superstições, como acontece com certos números considerados sagrados e/ou amaldiçoados; ou ainda aqueles que se referem a características divinas ou de poder.

Exemplos dessas conotações podem ser encontrados no número três (3), já que tal número, para a cultura americana e norte-americana carrega algumas das relações descritas acima, como a trindade cristã, ou mesmo outros números como o sete (7) ou treze (13). Muitas empresas e organizações também carregam conotações ligadas a poder e força, como os acrônimos IBM, RCA, FBI, CIA, etc. Outro exemplo é o Japão, onde o número quatro (4) tende a ser evitado já que é mesma palavra para “morte” (*shi*). (Costa; Pavia, 1992).

Para a esfera geográfica, em se tratando do processo de nomear ruas de cidades, podemos observar em exemplos como o da cidade de Toronto, no Canadá, para a qual houveram tanto objetivos definidos quanto planejamento em torno das atribuições de seus nomes de ruas. Existe “um protocolo para nomear”, o qual deve “fornecer orientações e um processo consistente para a nomeação de propriedades e ruas cívicas”.

Isso porque

“a cidade de Toronto homenageia e promove o patrimônio e a identidade da cidade em uma série de maneiras, incluindo por meio da nomeação ou renomeação de propriedades e ruas cívicas, que é o tema desta política” (City of Toronto, 1998-2013)

Outro exemplo desse processo ocorreu com a cidade de São Paulo que, a partir de Setembro de 1809, passou a regulamentar a denominação das ruas da cidade. Dentre os motivos principais para a nomeação de ruas e numeração de casas estava o controle sobre a cobrança de impostos e um controle mais efetivo por parte do governo sobre os cidadãos (Prefeitura de São Paulo, 2013).

A referencialidade também parece ser uma justificativa para o início do processo de nomeação na cidade de São Paulo, cuja explicação pode ser encontrada no endereço eletrônico da prefeitura, o qual cita o Diário Oficial do Município, de 1991, e no qual lemos abaixo:

“Desde a antiguidade, o homem percebeu as muitas vantagens que havia ao aplicar um determinado nome aos locais por onde circulava, sejam aqueles próximos de suas moradas, sejam os mais longínquos. De fato, esta era uma questão muito importante pois assim as pessoas poderiam obter referências seguras de sua própria localização ou orientação num determinado território. Por conta disso a humanidade, aos poucos, acabou por denominar as montanhas, os vales, rios, florestas e, quando a sociedade se organizou em grupos, surgiram o nome de tribos, nações, reinos e países. Seguindo esse mesmo processo, os aglomerados urbanos - as cidades - também receberam nomes específicos e, no interior destas, os logradouros (ruas, praças, pontes,

travessas, etc.) também foram identificados com denominações próprias e diferenciadas.” (Prefeitura de São Paulo, 2013)

Outro exemplo, dentro da esfera geográfica, ocorre com os rios que carregam os mais antigos nomes em uso até os dias de hoje. Isso se dá devido aos Romanos terem tido o costume de atribuir nomes locais, geralmente o de rios, a seus fortes. Por exemplo,

“*Tamion* era o nome do forte Romano no rio *Taff* em Cardiff. O *Taff* pertence a um grupo de nomes de rios Celtas e Europeus, todos significando “fluir” (embora acreditou-se também terem o significado de “escuridão”). Nesse grupo estão, por exemplo, os rios *Tawe*, *Teifi*, *Team*, *Tame* e o *Thames*. É interessante notar que Cardiff, Swansea e Londres estão localizadas em rios de mesma fonte linguística.” (BBC, 2013)

No país de Gales, os nomes de muitos cristãos que estabeleceram igrejas pelo país foram atribuídos a lugares. Muitos desses “lugares contêm os nomes de seus santos famosos, como Dewi (Saint David) [...], Teilo (latinizado como *Taliaus*), Padarn (latinizado como *Paternus*) [...]” (BBC, 2013).

Nomear seres dentro da biologia, por exemplo, apresenta a particularidade de ter de respeitar alguns aspectos comuns para essa esfera, os quais são: a exatidão no nome (não podem haver ambiguidades), ou seja, os nomes de seres como os *procariontes* por exemplo, devem estar relacionados aos seres ou ao grupo de seres que nomeiam de modo ímpar e especial dadas as suas características; outra regra a ser respeitada é que as palavras e combinações de palavras devem poder proporcionar quantidades suficientes para que se possa cobrir possíveis mudanças em conceitos abstratos que possam surgir a partir das muitas pesquisas realizadas mundialmente e em larga escala; e ainda é necessário que a nomeação alcance e expresse um nível de entendimento internacional. O que garante o cumprimento dessas exigências é que a terminologia nas ciências naturais é derivada tanto das línguas latinas e gregas, uma vez que são línguas que não sofrem tanta alteração diária em seu uso (Trüper, 1999).

Nos estudos de topografia, para se entender o porquê de determinado nome associado a um lugar específico tenta-se achar respostas a algumas perguntas como: “O quê? onde? quem nomeou? quando se nomeou? e por quê tal nome foi dado?” (Blair; Tent, 2009, p. 9). O objetivo de se achar respostas a essas perguntas está no fato de que por meio das respectivas respostas pode ser possível identificar tanto as categorias quanto as características mais relevantes que conduziram e justificaram a escolha dos nomes. A característica mais plausível para se observar no processo de nomear, dentro da esfera topográfica, e tomando-a como ponto de partida parece ser a ‘motivação do nomeador’, entendendo que o termo *motivação* pretende indicar o “mecanismo ou *modus operandi* do processo de nomear” (Blair; Tent, 2009, p. 9).

No que se refere às ligações histórico-culturais herdadas de civilizações antigas como é o caso dos povos Sumérios, na Mesopotâmia, cuja influência é de largo espectro alcançando desde as áreas da matemática e da escrita, inventada por eles cerca de 3200 anos a.C, até conhecimentos relativos à religião, crenças, ciências astronômicas e astrológicas. Mais especificamente no que diz respeito à astronomia e astrologia, o conhecimento a respeito de como culturas antigas, como a Babilônica, estabeleciam relações entre planetas, estrelas, constelações e seus deuses fornece pistas à

compreensão de sua ligação com os nomes que escolhiam e faziam circular, dos quais a maioria desses estão ainda em uso em nosso meio e na maioria das culturas ao redor do planeta.

O panteão de deuses mesopotâmicos é bastante amplo devido à influência e acréscimos de outras culturas. Sabe-se que honravam cerca de 1000 deuses, dos quais 50 eram tidos como mais importantes sendo que destes apenas 7 eram considerados os principais. As funções dos diferentes deuses tendiam a variar de cidade a cidade estado, no entanto, no que se referia aos 7 principais, suas atividades e atributos eram universais. O que nos chama a atenção é que a relação entre o nome e a posição dos deuses principais dependia estreitamente de quem estava no poder, em determinada época. Por exemplo, nos tempos dos Sumérios, o maior deus era *An*, deus dos Céus. Já no velho período babilônico, o deus que prevalecia era *Marduk* - deus da cidade de Babilônia.

Quando os Assírios subiram ao poder colocaram o deus *Assur* no trono como deus principal. Cada nome de planeta podia estar associado a vários nomes de deuses estabelecendo entre eles diversas interconexões. Por exemplo, tanto os deuses Sumérios *An* e *Enlil* quanto os deuses Akadianos *Anu* e *Marduk* eram associados ao planeta Júpiter. A função desses deuses era a de deus principal; deus do ar, da terra e dos Céus. Os planetas eram nomeados, primeiramente, para salientar sua importância em relação ao deus com o qual estivessem relacionados (Kasak, E; Veede, R., 2001).

Relações dialógicas e diagramáticas a partir do processo de nomear

Para que se possa executar a habilidade em comunicar por meio da linguagem, verbal, visual ou verbo-visual, especificamente em processos de nomeação, faz-se necessário que haja um enunciador - um alguém que vai combinar, relacionar uma determinada cadeia de palavras, imagens, sons, etc., de forma única e inédita, em direção a um receptor, que por sua vez passa a compreender, ou não, tal enunciação (cadeia de palavras, imagens, sons, etc.), e vai assumir diante dela uma certa atitude a partir de uma determinada esfera da cultura. A essa combinação ou relação dá-se o nome de “enunciado”, que ao ser compreendido pelo receptor - ouvinte, vai sempre provocar neste uma posição de resposta que de forma alguma é de natureza neutra ou imparcial, gerando assim o discurso, a expressão ideológica, que se torna então dialógica, pois o enunciado recebeu um alguém - autor com uma posição ideológica definida (Bakhtin, 2006 [1963]).

Considerando o fato de que a linguagem tem a característica de produção de sentidos, sendo portanto de natureza semântica, deparamo-nos com os aspectos dialógicos da linguagem humana, tendo como base as possíveis relações de sentido entre diferentes enunciados. Essas relações “são de índole específica: não podem ser reduzidas a relações meramente lógicas [...] nem meramente linguísticas (sintático-composicionais)” (Bakhtin, 2003 [1959-1961], p. 323).

Relações dialógicas não existem na língua enquanto sistema, ou seja, enquanto uma mera sequência de palavras sintaticamente organizadas sob um léxico mental regido por

“conjuntos de regras” morfossintáticas que vão transmitindo relações entre diferentes conceitos (Pinker, 2004 [1994] p. 98). Embora não se possa desconectar as relações dialógicas da língua enquanto um fenômeno concreto, as relações dialógicas possuem uma natureza extralinguística. (Bakhtin, 2006 [1963]).

Relações dialógicas podem ser percebidas a partir de várias situações discursivas. Elas são possíveis em vários tipos de enunciados, ou seja, mesmo a partir de uma única palavra individual, desde que esta apresente algum traço da posição semântica de alguém enquanto possível emissor ou destinatário daquele enunciado. São encontradas mesmo no enunciado total de um alguém para consigo mesmo, ou analisando as palavras individualmente dentro de seu enunciado (Bakhtin, 2006 [1963]).

As relações dialógicas ocorrem quando enunciados são postos em situações de confronto, o que certamente inclui o processo de nomear encontrado na publicidade, ou o ato de nomear uma rua, cidade, país, músicas, bebês ao nascerem etc. O modo de o enunciador estruturar seu enunciado, no caso um nome, mostra que percebe o enunciado do outro, como que reagindo a ele. Essa reação classifica-se como sendo uma antecipação que o enunciador realiza ao perceber e sentir seu ouvinte, leitor, ou qualquer destinatário em geral. Desta maneira, o discurso refrata e reflete em si mesmo quaisquer objeções, julgamentos, pontos de vista, valores, expectativas etc., de seu possível receptor, já de forma antecipada.

O ato de nomear pressupõe o fato de o enunciador sempre moldar seu enunciado, no caso o nome, levando em conta um possível destinatário e a imagem particular na qual molda a crença de que, neste caso o nome, será entendido – crença esta que tem o lugar de prioridade em todo enunciado. Não constrói seu enunciado obrigatoriamente em direção a um destinatário específico. O enunciador o constrói tendo um supra-destinatário pressuposto em mente. Tal destinatário ocupará o lugar de um terceiro, cuja responsividade discursiva será presumida (Holquist; Emerson, 2006).

Um enunciado, seja ele verbal, visual ou verbo-visual, aqui representado pelos nomes, é um sistema semiótico já exposto a um processo de modelização por códigos (linguísticos e audiovisuais) e, conseqüentemente, possibilita que seja feita sua leitura em determinado contexto. Por modelização entende-se como termo

“forjado no campo da informática e da cibernética, para designar a operação que, no contexto das máquinas, se encarregava da auto-organização e do controle sem os quais a comunicação não pode ser pensada como organização do que está disperso. No campo da cultura, passa a designar processos de regulação de comportamento dos signos para constituir sistemas [...] A modelização cumpre, igualmente, o desígnio de explicitar a vinculação histórica do sistema que não surge do nada mas elabora e redesenha procedimentos da experiência cultural.” (Machado, 1997, p. 2)

Entendemos que a modelização ocorre com textos da cultura, uma vez que é na cultura que encontramos as criações humanas. Pensar em cultura, a partir de uma abordagem semiótica, nos remete à “elaboração e produção de signos nos sistemas culturais”, como parte da Semiosfera (Machado, 2007, p. 99).

Ao discutirmos a noção de modelo, deparamo-nos com a ideia de que este pode ser entendido como “um programa de conduta”, que vai desde o funcionamento de uma

máquina até a como organizamos nossas ideias. Chegamos, então, ao conceito de que o ser humano realiza esta organização e conseqüentemente cria sua realidade, primeiramente, por meio da língua. A língua teria o papel de sistema de modelização por excelência (Sebeok, 2001, p. 139). Lembrando que a palavra ‘modelização’ foi criada “no campo da informática e da cibernética, para designar a operação que, no contexto das máquinas, se encarregava da auto-organização e do controle [...] do que está disperso” (Machado, 2007, p. 29).

A língua seria um sistema primário de modelização, enquanto todos os outros sistemas que encontram na língua sua base, ou que dela se estruturam, como ocorre com a linguagem da publicidade, por exemplo, podem ser considerados como sistemas secundários de modelização. A modelização permite que haja a organização das informações das linguagens trocadas com o meio, a partir do conceito de Semiosfera, da semiótica da cultura, como espaço de interação entre códigos e sistemas culturais (Machado, 2007).

No entanto, não é apenas a analogia que parece estar por trás do modo como a mente raciocina. Laird-Johnson (2008) argumenta que o raciocínio está baseado em *modelos mentais* elaborados na mente, e que esses assumem tanto um aspecto icônico-analógico quanto um aspecto simbólico-abstrato.

A partir das informações e interação com o meio o ser humano constrói representações. Essas representações são icônicas, pois espelham relações encontradas no mundo, e são viabilizadas e produzidas pela linguagem. Também ser simbólicas, uma vez que podem representar, por exemplo, conceitos abstratos. Ícones têm caráter tanto visuais, por exemplo a partir de uma imagem, como podem se formar por modelos mentais cuja representação remete ao objeto real no mundo. Esses modelos mentais fornecem as bases para o raciocínio humano (Johnson-Laird, 2008).

Dessa forma, os nomes parecem estar ancorados nesses tipos de representações que nos permitem criar imagens mentais ao relacionarmos um determinado nome ao correspondente ser nomeado no mundo; nos possibilitam a abstração com seu caráter arbitrário, muitas vezes existente, na relação entre um nome e aquilo que é nomeado. Há também que se considerar o caráter de referencialidade proporcionado pelo ato de nomear, pois o nome muitas vezes aponta, indicia determinado ser existente no mundo.

Se o dialogismo é formado pelas relações que se estabelecem na cultura por meio de sistemas modelizantes, primários e/ou secundários, é necessário, portanto, tratar mais especificamente de como o ser humano produz cognitivamente, mentalmente, essas relações e representações. As noções de diagrama, como aquelas encontradas nos estudos de Peirce, parecem oferecer condições para esse entendimento, uma vez que a ideia de diagrama permite “uma visão clara do modo de conexão de suas partes, e da composição destas partes em cada estágio de nossas operações sobre ele” (Peirce, 2012 [1839-1914], p. 175).

Diagramas são mecanismos de representação analógicos, característicos de uma relação de correspondência entre a estrutura da própria representação e a estrutura do que é representado. Alguns usos de diagramas podem ser feitos: para apresentação de

dados, geralmente representando dados não visuais em formatos visuais; representação diagramática, em casos de codificação de dados em forma de diagrama para fins de armazenamento; e o raciocínio diagramático que envolve uso de representações diagramáticas para auxiliar o processamento de informação, especialmente quando há a intenção de extrair novos fatos daqueles codificados na representação (Kulpa, 1994).

A relevância em adotarmos o caráter diagramático do raciocínio humano e o aplicarmos à proposta de entender o processo de nomeação em textos da cultura está no fato de que a mente humana é capaz de realizar “saltos, explorando conexões entre dois domínios muito diferentes”; esse tipo de funcionamento mental é de natureza analógica. Esse funcionamento mental se forma a partir de dois “domínios” chamados de: “analógico fonte e analógico alvo”. A mente procura estabelecer conexões entre esses dois domínios, conexões essas que de modo algum são de natureza aleatória (Holyoak; Thagard 1995, p. 2, 3).

Semiose em processos de nomeação em textos da cultura

Tendo observado o emprego de diferentes mecanismos associativos operados pela memória no processo de nomear para que se consiga, por meio de esquemas mentais como ocorre com os processos de mapeamento, modificação seletiva, relação de ligação, semântica numérica etc., estabelecer referências entre, por exemplo, o nome de uma marca e um produto dentro da esfera publicitária, e após a consideração do modo como ocorre a elaboração de nomes na esfera urbana das cidades, de suas ruas e lugares públicos, nos estudos de topografia, bem como também toda a organização de critérios e de particularidades dentro da esfera biológica ao se atribuir nomes a organismos vivos pode-se entender que tanto o processo de nomear quanto os nomes em si parecem funcionar como *medium*, ou meio, para relações diagramáticas reguladoras de sistemas e produtos culturais, produtoras de signos e observáveis nas mais diversas esferas da atividade humana, ao redor do planeta.

Parece plausível pensar esse processo a partir de sua existência dentro de um “espaço cultural habitado pelos signos”, o qual recebeu o nome de *Semiosfera*. Dentro desse espaço da Semiosfera podemos tanto perceber quanto estabelecer relações diagramáticas na dinamicidade das diferentes possibilidades culturais propiciadas pelos elos dialógicos encontrados nos nomes e produzidos por eles, uma vez que entendemos a semiose como um processo de interpretação signica no qual os signos se interpretam gerando interpretantes em diferentes esferas de produção.

Esse espaço cultural da semiosfera é permeado por *textos da cultura*, conforme as noções estabelecidas a partir da semiótica da cultura para o entendimento do significado de *texto*. Desta forma, as ideias aqui expressas para o estudo dos nomes e processos de nomeação inserem-se e refletem essa acepção de texto como “mecanismo dinâmico da cultura [...] um espaço semiótico em que há interação, onde as linguagens interferem-se e auto-organizam-se em processos de modelização” (Machado, 2007, p. 31).

Os nomes, enquanto signos, assumem tanto aspectos verbais, visuais ou verbo-visuais a partir das várias esferas de circulação e esses modos de se materializarem e

circularem no mundo, em se tratando de nomes pessoais por exemplo, “dependem da lógica dos nomes e da conexão das palavras com a realidade [...] A coloração de um nome vem em parte dos sons que o acompanham e em parte do estereótipo dos adultos que o carregam na época” (Pinker, 2007, p. 27).

A lógica e relações entre um nome e o produto que nomeia, como no caso da publicidade e marketing de determinada empresa, tem sido cada vez mais centrais na escolha de nomes significativos e de relevância para o público alvo de uma marca. Teorias como *Sound Symbolism* defendem a ideia de que a relação entre som e significado é de natureza não-arbitrária, sendo assim o som de uma palavra ou sílaba somente, já estaria carregado de significado sem a necessidade de se considerar as aspectos denotativos da palavra (Shrum; Lowrey, 2007).

Por meio das noções de diagramas, que nos permitem a realização de um raciocínio diagramático no estabelecimento de conexões e representações entre, por exemplo, a própria representação e o objeto representado, discutidas juntamente com o caráter dialógico que a linguagem e, aqui, mais especificamente os nomes assumem, pode-se pressupor o movimento decorrente do processo de nomear um objeto no mundo, como quando por exemplo tenta-se antecipadamente estabelecer perguntas e respostas associativas que levam as pessoas a entenderem o porquê de determinado lugar receber seu respectivo nome etc., bem como perceber também posições semânticas despertadas por um nome a respeito de seu nomeador, o que pode ser uma empresa ou uma marca a nomear um produto, por exemplo.

Parece haver uma modelização secundária tanto no processo de nomear quanto no emprego dos nomes em si já que, pelo exemplos escolhidos e usados acima, é possível constatar um programa de organização do funcionamento dos mecanismos desse processo e escolhas de nomes feito por meio da língua, modelizador primário por excelência, e expresso tanto em textos verbais, visuais ou verbo-visuais circulantes em textos da cultura. Os nomes agiriam, na cultura, como modelizadores pois se comportam como reguladores de um funcionamento semiótico que deve ser na maiorias dos contextos icônico, cuja iconicidade reside no fato de se poder fazer tantas manipulações quanto necessárias na busca por novas informações e conexões, em sua maioria implícitas, provenientes da relação entre um nome e seu objeto nomeado; funcionamento que difere das possíveis características simbólicas e/ou indiciais uma vez que os signos, aqui no caso os nomes, dificilmente podem constituir relações puramente simbólicas e/ou indiciais sem a presença do componente icônico (Stjernfelt, 2000).

Se, por meio dos nomes e processos de nomeação, pode-se observar antecipações ideológicas, relações entre som e significado, inferências dos mais diversos tipos etc, tornando os nomes um *medium* estabelecedor de conexões das diversas vozes ecoadas nas esferas da cultura humana, parece oportuno destacar, também, o caráter intencional conferido aos nomes quando esses são atribuídos aos seres no mundo. Ou seja, estabelecemos de maneira lógica um compromisso com verdades assumidas como necessárias sobre o que queremos dizer ao nomearmos ou usarmos nomes próprios, por exemplo, pois um nome, ou uma “palavra pode não ter nenhum referente no mundo [...] mas as palavras certamente têm significado para a pessoa que as conhece” (Pinker,

2007, p. 323, 337). Tomando como base tais concepções a respeito dos nomes entende-se o que Kripke (1981 [1972]) quis dizer quando chamou um nome de um *designador rígido*. Ou seja, um nome parece desempenhar a função fixa de designar um determinado ser ou objeto em todas as circunstâncias imagináveis das quais se possa pensar ou falar, etc. a respeito, estejam esses nomes ancorados ou não em fatos, objetos, seres ou pessoas reais, e isso acontece graças a uma transmissão em cadeia.

Considerações finais

Observando algumas das relações entre processos de nomeação e de nomes atribuídos a seres e objetos existentes e circulantes nas diversas esferas socioculturais da atividade humana, pudemos constatar que essas relações operam de maneira diagramática, após termos adotado a noção de diagramas como mecanismos de representação elaborados pela mente humana ao decodificar informações em processos de semiose ocorridos na semiosfera. Essas relações operam, na cultura, dialogicamente, uma vez que há confronto e conexão de dados à medida que a mente, por meio de esquemas mentais, faz associações e inferências tanto na criação de novos nomes quanto nas escolhas de nomes já existentes na cultura. O nome, agindo como *medium* entre o mundo e o ser nomeado, funciona então como modelizador pois organiza informações, referências e associações a partir de várias vozes da cultura, estabelecendo conexões lógicas entre diferentes domínios, ancorando no mundo, por meio do ser nomeado, essas representações mentais de natureza icônica, simbólicas e/ou indiciais.

Referências

- BBC. What's in a name. Acesso em 03 de Abril, 2013, de: <http://www.bbc.co.uk/wales/whatsinaname/sites/themes/pages/rivers.shtml>.
- BBC. What's in a name: Personal names. Acesso em 03 de Abril, 2013, de: <http://www.bbc.co.uk/wales/whatsinaname/sites/themes/pages/personalnames.shtml>.
- Blair, D. & Tent, J. (2009) Motivations for naming: a toponymic typology. Australian National Placenames Survey, 2, version 1.0, Macquarie University, Sydney.
- City of Toronto. Street naming/renaming. Acesso em 05 de Abril, 2013, de: http://www.toronto.ca/mapping/street_naming/#a02.
- Costa, J. A. & Pavia, T. M. (2013) What it all adds up to: culture and alpha-numeric brand names. In: NA - Advances in Consumer Research, v. 19, Provo, Utah: Association for Consumer Research, 39-45. Disponível em: <http://www.acrwebsite.org/search/view-conference-proceedings.aspx?Id=7265>.
- Emerson, C. & Holquist, M. (Ed.) (2006). Introduction. In: Speech, Genres & other late essays. Trad. Vern W. McGee. Austin: University of Texas, p. x-xxiii.
- Holyoak, K. J & Thagard, P. (1995). Mental Leaps. Analogy in creative thought. Massachusetts: MIT Press.
- Johnson-Laird, P. N. (2008). How we reason. New York: Oxford University Press.
- Kasak, E. & Veede, R. (2001). Understanding planets in ancient Mesopotamia. Folklore, vol. 16, Folk Belief and Media Group of ELM: Tartu. Disponível em: <http://haldjas.folklore.ee/folklore>.
- Knapp, R. & Chen, R. J. (1964). On the surplus meaning of numbers. Psychological Reports: v. 15, 319-322. Disponível em: <http://www.amsciepub.com/doi/abs/10.2466/pr0.1964.15.1.319>.
- Kripke, S. (1981). Naming and necessity. Oxford: Blackwell publishing.
- Kulpa, Z. (1994). Diagrammatic representation and reasoning. In: Machine graphics and vision, v. 3, 1, 2, 77-103, Polônia. Disponível em: www.ippt.gov.pl/~zkulpa.
- Langner, T.; Esch, F. & Rossiter, J. R. (2005). *Brand name design: a psycholinguistic approach to*

- explain consumers' inference of brand associations from brand names.* ANZMAC Conference, Fremantle Western Australia, 91-100. Disponível em: <http://www.anzmac.org/conference/2005/cd-site/pdfs/1-Advertising/1-Langner.pdf>.
- Lowrey, T. M; Shrum, L. J & Dubtisky, T. M. (2003). The relation between brand-name linguistic characteristics and brand-name memory. *Journal of Advertising*, 32, n. 3, 7-17. Disponível em: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/4622164?uid=3737664&uid=2134&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21102026150561>.
- Machado, I. (Org.) (2007). *Semiótica da cultura e semiosfera*. São Paulo: Annablume/Fapesp.
- Pavia, T. (1994). *Brand names and consumer inference: the effect of adding a numeric component to a brand name*. In: NA - Advances in Consumer Research, Provo - Utah, v. 21, 195-200. Disponível em: <http://www.acrwebsite.org/search/view-conference-proceedings.aspx?Id=7584>.
- Peirce, C. S. (2012). *Semiótica*. Trad. José Teixeira Coelho. 4. ed, São Paulo: Perspectiva (Estudos; 46).
- Pinker, S. (2008). *Do que é feito o pensamento. A língua como janela para a natureza humana*. Trad. Fernanda Ravagnani. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras.
- PREFEITURA DE SÃO PAULO. Histórias das ruas de São Paulo. Acesso em 10 de Abril, 2013, de: <http://www.dicionarioderuas.prefeitura.sp.gov.br/PaginasPublicas/Introducao.aspx>.
- Shrum, L. J. & Lowrey, T. M. (2007). *Sounds convey meaning: The implications of phonetic symbolism for brand name construction*. In T. M. Lowrey (Ed.), *Psycholinguistic phenomena in marketing communications* (pp. 39–58). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Stjernfelt, F. (2000). *Diagrams as centerpiece of a Peircean epistemology*. Transactions of the Charles S. Peirce Society, v. 36, n. 3. Disponível em: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/40320800?uid=3737664&uid=2&uid=4&sid=21102379800127>.
- Trüpper, H. G. (1999). *How to name a prokaryote? Etymological considerations, proposals and practical advice in prokaryote nomenclature*. *Federation of European Microbiological Societies*. Bonn, Germany, p. 231-249. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0168644599000054>.
- Zinkhan, G. M & Martin, C. R. JR. (1987). *New brand names and inferential beliefs: some insights on naming new products*. New York: Journal of Business Research, v. 15, n. 2, 157 - 172. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0148296384900468>.

Narrativas com imagens. Cinema, literatura e fotografia

Lucía Caminada Rossetti²⁶² e Rodrigo Ribeiro Vitorino²⁶³

Resumo: Como ler a imagem visual junto ao texto verbal como estudos experimentais sobre a cultura? Que narrativas emergem dos interstícios da imagem e da palavra? Estas são as perguntas fundamentais de que partem este artigo que busca compreender o cruzamento entre imagem e literatura tomando como referência central a obra de Julio Cortázar e suas experimentações. Notamos que o estabelecimento desta forma particular de narrativa sugere uma hibridização não apenas de formas, mas também desafios teóricos e metodológicos alternativos para sua interpretação. Para isso, este artigo recorre à teoria fotográfica e cinematográfica como formas de investigação mais próximas da produção de imagens da cultura. Concluímos que o recurso à interdisciplinaridade fornece os melhores meios para o texto híbrido de imagem e escrita e à teoria literária é necessária a incorporação destes elementos teóricos que atravessam diferentes campos.

Palavras-chave: Fotografia; Literatura; Teoria da Imagem; Cultura; Júlio Cortázar.

Introdução

A literatura parece ser, no interior das disciplinas que trabalham com a incorporação da imagem, distanciada dos estudos da teoria da imagem seja do lado da história da arte ou humanas em geral. Como dispositivo que interage com o texto verbal, a imagem também é incorporada na literatura de diferentes maneiras: Através de histórias em quadrinhos, histórias ilustradas, na forma em que o texto constrói internamente a imagem poética (poesia visual, por exemplo), o diálogo interno no texto, a literatura do blog, etc. A cultura da imagem é instalada de forma conflitiva e a partir do campo puro da literatura. A partir das teorias da imagem, acontece mais ou menos o mesmo, mas com uma reação diferente: a literatura parece não desenvolver elementos suficientes que sejam próprios de uma análise da questão imagética.

Então, vamos tomar emprestada parte das teorias narrativas literárias para interpretar a imagem, emprestado de Deleuze sua imagem em movimento, de Didi-Huberman seu anacronismo e de Walter Benjamin o conceito de aura. Este é um caminho possível, entre muitos outros. O que é interessante neste artigo é tentar estabelecer ou construir um método de pesquisa da literatura que incorpore a imagem. Como ler a imagem quando não é ilustração? Em outras palavras: Como ler a imagem visual junto ao texto verbal como estudos experimentais sobre a cultura? Que narrativas emergem dos

²⁶² Lucía Caminada Rossetti é Bolsista do Doutorado do Programa Europeu “Cultural Studies in Literary Interzones” na Universidade Federal Fluminense em Rio de Janeiro, Brasil (onde atualmente ensina a curso de graduação “Literatura e imagem: narrativas como territórios); Università degli Studi di Bergamo, Italia e Univesité de Nantèrre, Paris X, França. Realizou o Mestrado também Erasmus Mundus titulado “Crossways in Literary Narratives” na Itália, França e Espanha e é Lic. em Letras pela Universidade Nacional de Córdoba (Argentina) onde ainda participa desde o 2006 no grupo de pesquisa do Ciffyh “Heterodoxias y sincretismos en la literatura argentina”.

²⁶³ Rodrigo Ribeiro Vitorino é bolsista CNPq do programa de Doutorado em Sociologia do Instituto de Estudos Sociais e Políticos da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (IESP-UERJ). É graduado em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Espírito Santo, onde apresentou como monografia de conclusão de curso o trabalho “O Mal-Estar no Cinema: Violência e Subversão em *Clube da Luta* e outros Filmes recentes”.

interstícios da imagem e da palavra?

Há que se considerarem dois componentes analíticos: um, com base na forma como a literatura constrói, no quadro textual, conceitos da imagem (referindo-se às teorias de arte, fotografia e cinema). Tal é o caso da história de Julio Cortázar "As babas do diabo", incluída em *As armas secretas*, que discute várias questões relacionadas com a fotografia e cinema. Esta história foi adaptada para o cinema no filme *Blow-up* produzido em 1967 pelo renomado diretor Michelangelo Antonioni.

Como uma segunda instância de investigação, analisamos a relação entre literatura e fotografia. Mais uma vez, as narrativas que criam um novo território discursivo fundado na diferença entre palavra e imagem, são encruzilhadas teóricas e metodológicas a respeito de como lidar com estas pequenas obras ou livro-objeto. Será tido em consideração um corpus de obras de Cortázar também, que incluem fotografia e em que se relaciona com a sensualidade e o erótico como em *Territórios* (1979), onde por um lado, se estabelece o território do fotógrafo ou artista cujas obras servem como suporte da obra literária, e por outro, o contexto da foto mesma em relação com o narrado, bem como o suporte visual que complementa o narrativo. Além disso (e quase em oposição), outras funções da fotografia surgem da nostalgia e da memória, como em *Buenos Aires*, *Buenos Aires* (1968) e *A volta ao dia em Oitenta Mundos* (1967).

Esta seleção de entre-discursos traz à luz questões como: de que forma a incorporação de imagens na literatura ajuda a visualizar o *nostos* das cidades e as identidades latino-americanas? Como ler o texto verbal em diálogo com a imagem visual? Como a imagem é parte de experimentação literária nas obras do escritor? Os textos e imagens dão conta das cidades sobrepostas, personagens e territórios discursivos assediados por fronteiras imaginárias.

Fotografia e Literatura: entre a memória e a corporalidade

Como ler as imagens é um grande desafio teórico, como lê-las em relação à escrita literária, é uma aposta forte no campo teórico. A "teia de relações" caracteriza a heterogeneidade discursiva na qual a interação dos discursos de fotografia e literatura gera obras literárias difíceis de classificar. Todos esses discursos ocupam "a periferia do sistema discursivo", como desentendimentos com o hegemônico. Didi-Huberman pensa a imagem em seu caráter inseparável – e insuperável- do tempo "*sempre ante a imagem, estamos ante o tempo*" (Huberman, 2011, p. 31). Com base em leituras de Walter Benjamin, Aby Warburg e Carl Einstein, o anacronismo da imagem é baseada na história da arte, ou melhor, em uma arqueologia do presente.

Gilles Deleuze constrói a noção de imagem em movimento que se pensa nas suas relações com as imagens-percepção, imagem-afeto e imagem-ação. Estes sistemas de sinais ópticos e sonoros estão interligados. A imagem está no mesmo plano que o movimento associativo "*A imagem-movimento e fluxo de materiais são rigorosamente o mesmo*" (Deleuze, 1983, p. 91). A imagem em movimento é a matéria, ou seja, tem um corpo.

Tal como acontece com a arte, a identidade da imagem está correlacionada com a luz. O plano de imanência ou a matéria são "*imagens de todo o movimento, coleta de linhas ou figuras de luz; séries de blocos de espaço-tempo*" (Deleuze, 1983, p.94). As imagens viventes são centros de indeterminação e quando são refletidas entre si mesmas, produzem a imagem-percepção intimamente associada com o espaço. Agora: entre Didi-Huberman e Deleuze já há duas abordagens, entre o temporal e espacial, bastante dicotômicas como ferramentas teóricas para entrar no campo literário que contém imagens.

Memória e Tempo: anacronismo em palavra e imagem

A incorporação do dispositivo fotográfico consente o divague por lugares comuns do passado que se refletem na grafia, ou seja, na escrita. Em *Último Round* (1969), *A Volta ao Dia em Oitenta Mundos* e *Buenos Aires, Buenos Aires* (1968), podemos observar como o *nostos*, ou seja, a pena causada pela distância que produz certa tristeza melancólica gerada por os traços da memória, é construído numa viagem literária com base nessas memórias que testemunham uma realidade e que permitem a sobrevivência desta. Entre ficção e testemunho, o desenraizamento é interpretado com maior ou menor distância de acordo com a invocação da imagem: "*¿Con qué derecho se entra a la ciudad que es sueño y es distancia, simulacro de reflejos? Ella misma contesta y consiente, también Buenos Aires es una abstracción*" (Cortázar, 1968).

Buenos Aires, Buenos Aires, é um livro escrito em colaboração com as fotógrafas argentinas Sara Facio e Alicia D'Amico, em 1968. Ele exhibe uma série de imagens que evocam a vida cotidiana da cidade e seu movimento: Mostra um repertório de imagens que descrevem a realidade latino-americana, muitas vezes marcada pela tensão entre a pobreza e as grandes "pompas" da metrópole. É interessante como neste livro, Cortázar escreve descrições ficcionais, espécie de micro-histórias ou poemas em prosa que parecem emergir da própria imagem. Neste jogo, identifica-se um lado nostálgico e, por outro, a distância aparece como panóptico a partir do qual a memória visual estimula a escrita:

"Por ósmosis, por lentos reflujos, a través de inconcebibles síntesis, ocurre que de tanto anónimo trajinar asoma la excepción, el individuo que de alguna manera crea esa ciudad que lo creó, la modela otra vez exigentemente, la arranca al hábito y a la conformidad. Inmóvil en sus cimientos, Buenos Aires es una ola que se repite al infinito, siempre la misma para el indiferente y cada vez otra para el que mira su cresta, la curva de su lomo, su manera de alzarse y de romper." (Ver Ilustración I)(Cortázar, 1968)

A fotografia traça um percurso pela cidade e também é a criação de uma área urbana caracterizada pela modernidade periférica (Sarlo, 2003). O ato de narração põe em movimento a memória e o passado torna-se presente, encurtando a distância física, a cidade torna-se um "aqui" simbólico "*Decir Buenos Aires es decir el mundo, ahora*" (Cortázar, 1968). A fotografia torna-se lembrança palpável: existe uma obsessão, feita de distância em volta da vizinhança e que dá o toque de aura e faz deste o equivalente da lembrança (Dubois, 2010, p. 313-314).



Figura 38: Foto: Instituto di Tella . Fonte: *Buenos Aires, Buenos Aires* (1968)

A partir desta perspectiva, o interstício desde o qual podemos ler a imagem e a palavra, a fotografia funciona como imagem mental e o texto verbal como traço memória e como modo de reflexão: "*También yo la invento desde aquí, desde fuera como cualquier otro, más cerca quizá que otros. Buenos Aires, como toda ciudad, es una metáfora; nace a la realidad por el contacto de términos distantes y extranjeros, de alianzas secretas*" (Cortázar, 1968).

No ato de lembrar através da imagem, estabelece-se uma ligação entre a imaginação identificadora e a razão distanciada. O *pathos* é cristalizado nos "acessórios animados" e o impulso emocional está na sua origem (Recht, 2012, p.21). Graças à arte, a consciência desta distância pode reverter uma função social durável. A memória desempenha um papel considerável já que ela liberta o sujeito dos modelos opostos. Da mesma forma, o retorno para a infância e os lugares-comum são dos passeios do atlas Cortazariano (Ilustração III): "De los porteños se podrá decir que no hemos hecho gran cosa y a lo mejor es cierto, pero nadie nos quita la fiaca, madre de la poesía, amiga de la silla en la vereda y de tanto mate amargo" (Cortázar, 1968).



Figura 2: Foto: Plaza de Mayo, Cabildo e Intendencia Municipal
Fonte: *Buenos Aires, Buenos Aires* (1968)

Nesse mesmo resto de memória que é ativado através da fotografia, também se

revela um processo de passagem antes / depois acentuado pelo crescimento da população e da modernização da cidade que se torna metrópole, cosmopolita e marginal. A imagem fotográfica, que complementa esta citação mostra o arranha-céu Alea os no centro da cidade (Ilustração III), que foi tomada a partir de um ângulo a partir do qual ela é erguida a imponente arquitetura simbolizando a metrópole e ofuscando o resto da paisagem e o horizonte.



Figura 3: Foto: Edifício Alea. Leandro N. Alem e Viamonte.
Fonte: *Buenos Aires, Buenos Aires* (1968)

Ao considerar a fotografia como intersecção entre o verbo e a imagem, vale mencionar a carta enviada ao escritor cubano Roberto Fernández Retamar por Cortázar "Sobre a situação do intelectual latino-americano", que foi originalmente publicada em 1967 na casa de revista das Américas. No segundo volume do *“Último Round”*, que inclui *“a título de documento dado que por razones de gorilato mayor impiden que la revista citada llegue al público latinoamericano”* (Cortázar 2009b, p. 265). O que é interessante, é que na versão de UR se inclui reproduções fotográficas de esculturas pré-colombianas. É um lado latino-americano que vem à luz nesta carta cuja posição política e horizonte ideológico são bastante acentuados.

O uso da fotografia no presente exemplo refere-se a uma referência de mumificação. Ou seja, o referente está presente e por isso continua a ser a sua intensidade (Barthes, 2009, p.23). Além disso, a fotografia *“recoge una interrupción del tiempo a la vez que construye sobre el papel preparado un doble de la realidad”* (Barthes, 2009, p. 21) e acaba por reforçar o sentimento dos origens latino-americanos apoiados na memória e conhecimento, para além dos horizontes da escrita que enfatizam o peso das palavras. As duas versões diferem apenas (e modifica a leitura da carta) pela inclusão de fotografias destas reproduções. Um pequeno detalhe que não é menor, já que Cortázar reforça sua estratégia narrativa da criação de um artigo, em forma epistolar e de caráter combativo, ou seja, o lugar de fala é politizado e tem um passado, uma missão política e histórica para resgatar.

A reflexão da fotografia pode ser analisada como uma categoria epistêmica, está claro: de pensamento (Dubois, 2010, p. 60). Neste sentido, observamos anteriormente que a imagem funciona como uma forma de complementar um pensamento político e está incluída em uma linha ideológica que atravessa a imagem epistemológica. Enfrentando outra forma de axiologia, em "Álbum com fotos" (UR) a imagem só fica na palavra e na sua invisibilidade (a falta de imagem) está relacionada com o poder das palavras para montar um álbum de fotos que consiste em retratos de pessoas: "*la cara de un negrito hambriento, la cara de un cholito mendigando...*" (Cortázar, 2009^a, p.157). Destaca-se a questão da fotografia como prova, como um espelho da realidade (Dubois, 2010) em sua capacidade como ícone. Como prática, o ato de colecionar fotos também é uma maneira de coletar o mundo (Sontag, 2005).

Imagens corporais na fotografia e a escrita

Territórios (1979) é uma das obras de Cortázar que estabelece de um lado, o território do fotógrafo ou artista cujas obras funcionam como suporte literário; por outro lado, o contexto da foto mesma em relação com o narrado, bem como o suporte visual completa o narrativo. O erotismo através do visual transforma o leitor em um *voyageur* em "*un ser dotado de mirada, pero no de voz, que terminará convirtiéndose en irremisiblemente en confidente y a veces cómplice de las imágenes que se reflejan en su retina*" (Ledesma Pedraz, 2000, 1). Por exemplo, no território de Rita Renoir explora "*la impugnación, el cuerpo femenino como mero objeto*" (Cortázar, 2002: 16) sobre o drama de dança apresentado nas fotos da atriz.

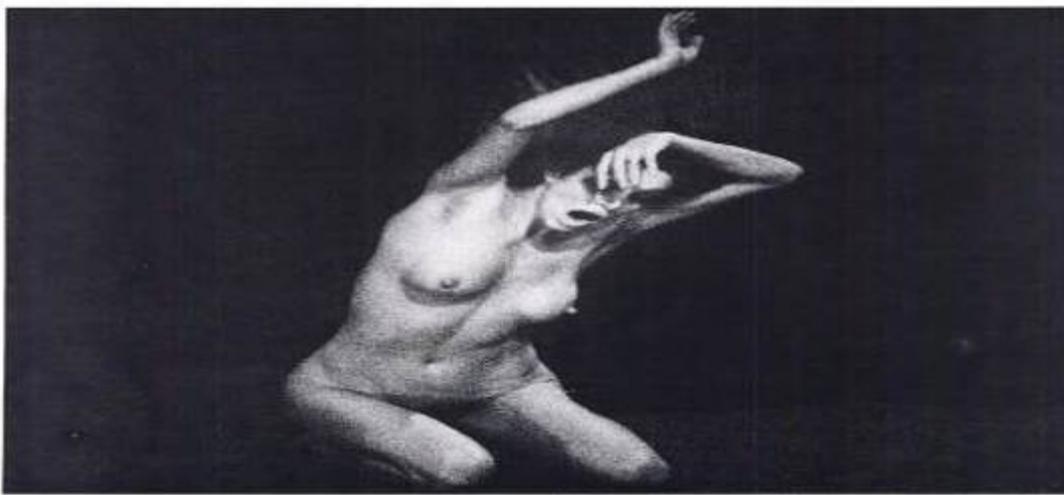


Figura VI. Foto: Rita Renoir .
Fonte: "Homenaje a una joven bruja". In *Territorios* (1969)

Em "Cuerpo escrito, cuerpo a la vista", Joaquín Manzi formula que na prática e contemplação da fotografia se expande um laboratório pulsional, ou seja, se constitui um lugar de revelações e revelados dos desejos tanto do corpo estranho como o própria (Manzi, 2003: 192). No "Território de la joven bruja", o corpo de Rita Renoir põe em cena, através da fotografia em preto e branco "*la expresión artística es aquí un agente*

que al modificar el comportamiento del espectador ayuda a la creación del “hombre nuevo” (Cisneros, 1978, p. 314)

Com isso, o que se pretende esclarecer é a experimentação literária que supõe a presença da imagem. A palavra e a imagem interagem de formas diferentes, de acordo com o território literário. Cada seção pressupõe uma posição de leitura diferente: em geral, apresenta-se o processo de redefinição da própria literatura, ou seja, o diálogo com outros elementos: “...*la salida de una pequeña pintura en la que los senderos se enmarañaban y se contradecían como en un acto de amor interminable...*” (Cortázar, 2002, p.10).

Na leitura da "Carta del viajero", estamos no território do desejo: se questiona a dualidade corpo-escrita. Além do corpo como território discursivo onde imagem corporal é confundida com geografias literárias: “*Más vale decírtelo de entrada: a este país no se llega con armas y bagajes y propósitos. Ni siquiera se entra en él: nunca pude delimitar sus fronteras...*”(Cortázar, 2002, p. 41). Cortázar associa o ato de fotografar, como parte do processo de escrever e criar, que surge a partir da memória: “*Fijar imágenes en la memoria o en un papel sensible no lleva a ninguna cartografía*”. *En este caso, los usos del cuerpo delinean una tekné que acerca la práctica amorosa y artística*” (Manzi, 2003, p.191).

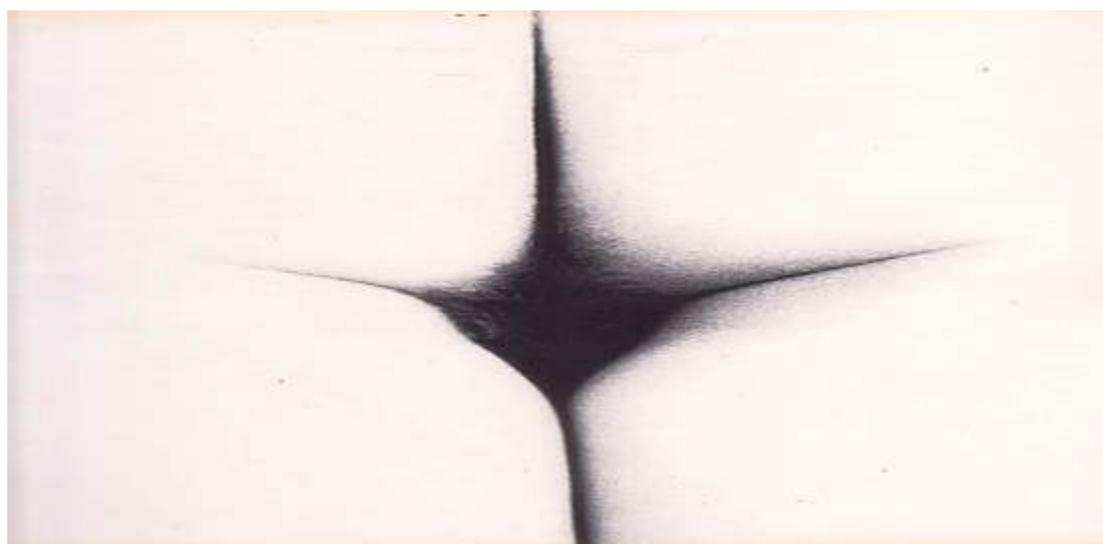


Figura V: Foto: Frédéric Barzilay
Fonte: “Carta al viajero”. In *Territorios* (1969)

Incorporam-se fotografias de Frédéric Barzilay que se destacam por “*su manera de particularizar y segmentar el cuerpo humano, hacen que el escritor se convierta en viajero que se desplaza por un país nunca lo suficientemente conocido*”(Cisneros , 1978, p. 313); olhamos uma viagem através do corpo e se faz uma leitura de um artigo sobre o erotismo na literatura “*en donde el viaje se realiza a través del perfume y del silencio del tacto; el texto resultante es una exploración poética del cuerpo desnudo de una mujer*”(Cortázar, 2002, p.38).

Conseqüentemente, ao propor reconsiderar o conceito literatura com termos geográficos é porque ele nos permite repensar as interzonas da literatura. Interzonas que surgem nos interstícios do erotismo como uma expressão: “*País de dulce orografía, de sabores nasciendo al término de un día que no acaba, país sin palabras*” (Cortázar, 2002, p. 41). *Territórios* funda uma maneira de posicionar-se frente a arte, seja para fazer-lhe críticas ou para apoiar o processo criativo. Além do objetivo de confrontação feroz ou total apoio, Cortázar incorpora a imagem para que também se possa "olhar" o sujeito da escrita. Assim mesmo, na seleção dos territórios que investigamos, as imagens corporais constroem, reciprocamente, os territórios literários.

A relação entre Imagem e o Invisível

Na primeira parte deste artigo, trabalhamos com a experiência do cruzamento entre a experiência fotográfica e a literatura, tomando como referência obras de Julio Cortázar em que ele utiliza o recurso da imagem visual proporcionada pela fotografia. Utilizando-as de maneira a ativar pela imagem a memória e a imaginação identificadora (como nos microcontos que compõe as fotografias de Buenos Aires) ou modificando pelo texto a maneira de seu interlocutor se relacionar com a imagem e com o que é narrado. Nesta segunda parte, o mesmo autor é evocado através de sua elaboração particular de uma teoria da imagem presente em um de seus contos e sua relação com a investigação proposta neste artigo.

A tentativa de investigar as interseções entre literatura e imagem (cinema ou fotografia) requerem referenciais teóricos interdisciplinares que deem conta deste objeto inerentemente heterodoxo. Faz-se necessário compreender, antes disso, a natureza desta heterodoxia e como se dão os contatos entre estas formas de representação. O que possuem em comum o texto literário e a imagem visual, e quais as suas especificidades? Abordar a apropriação, por parte da palavra escrita, de recursos visuais requer também que pensemos a respeito da polaridade entre dependência/autonomia da imagem em relação ao texto. Ao perguntar-nos “que mensagem pode transmitir a imagem sem que necessite de uma narrativa?”, podemos dar um passo inicial para compreendermos como a imagem pode transformar o texto literário.

Buscamos na teoria cinematográfica, primeiramente, os argumentos a respeito da dependência e autonomia da imagem frente ao texto. O conceito de “imagem-presença” de Maya Deren é evocado para tratar de uma forma específica de relação entre imagem e sentido. Propomos um debate acerca das reflexões de Michelangelo Antonioni em seu filme “Blow-Up”, baseado no conto “Las babas Del diablo” de Julio Cortázar, incluído no livro *Las armas secretas*. Ambos, filme e conto, problematizam a imagem captada fotograficamente e buscam tecer uma teoria da imagem fotográfica (e também cinematográfica, no caso de Antonioni), ainda que tomando caminhos distintos. As duas obras servirão de referência para a investigação conduzida sobre a presença da imagem na literatura e como esta é transformada por ela. A seguir, pensamos de maneira mais específica sobre estas concepções analisadas e sua relação com o invisível, em sua capacidade de manipular a realidade para além do mero registro desta. Esta reflexão torna-se importante, pois a apropriação de Cortázar da imagem fotográfica é similar às

experimentações imagéticas da fotografia e das elaborações cinematográficas de artistas como Maya Deren.

A Exaltação à imagem

Ao surgimento da fotografia e, posteriormente, do cinema, seguiram-se grandes expectativas em torno das possibilidades da imagem visual, bem como uma disseminação de imagens e sua penetração no cotidiano moderno. O século XX testemunhou uma explosão de novidades em termos de experiências perceptivas, e grande parte destas experiências traduzia-se em imagens, tal como atestado por Walter Benjamin em seu ensaio sobre Baudelaire, a respeito do nascimento daquilo a que chamamos ‘moderno’ representado nas infundáveis estimulações visuais experimentadas pelo poeta e *flâneur*. Em “O Cinema e a Invenção da Vida Moderna”, Leo Charney (2004) apresenta uma série de influências do cinema em esferas tão diversas quanto o comércio e jornalismo.

A disseminação da imagem foi recebida tanto com otimismo quanto pessimismo, tendendo, de maneira geral, para o primeiro. Mesmo um pensador dissonante como Walter Benjamin, que denunciou a perda da “aura” a partir do advento da reprodutibilidade técnica das obras fotográficas e seus derivados como o cinema, apontava para as possibilidades inovadoras desta, reconhecendo neles uma capacidade, ainda que pouco explorada, de captar aspectos não perceptíveis do ‘real’. Hoje, a utilização da imagem pela literatura, gênero que a princípio seria sua concorrente no que diz respeito a formas de representação. No entanto, investigar as interseções entre estes dois universos distintos requer mais do que apenas utilizar antigas ferramentas metodológicas, sejam elas provenientes da teoria literária ou da imagem. Karl Erik Scholhammer reflete sobre este desafio da seguinte maneira:

“Uma das principais características da contemporaneidade reside no fato de que nenhuma tecnologia representativa se impõe hegemonicamente sobre as demais. Todas elas parecem fazer parte de um *apparatus* complexo e híbrido, em que as fronteiras entre o analógico e o digital são apagadas e as particularidades das diferentes formas representativas e das diversas tecnologias são facilmente traduzíveis entre si. As tecnologias fotográficas, cinematográficas, videográficas e digitais corroboram todas para a configuração de uma visibilidade híbrida que incorpora as diferentes temporalidades de cada tecnologia conforme a intencionalidade pragmática de seu uso. No entanto, longe de significar um ideal de equilíbrio harmônico, tal hibridização deixa entrever um conflito potencial entre os diferentes meios que ainda preservam ontologias distintas e que podem criar diferentes versões da realidade.” (Schollhammer, 2007, pág.257)

Proponho aqui que iniciemos buscando uma das características que a imagem cinematográfica tem de específico antes de pensar seu cruzamento com o texto. Na célebre sessão do Café Paris, a 28 de dezembro de 1895, os irmãos Lumière apresentaram seu cinematógrafo ao mundo. O filme mais comentado hoje foi *A chegada do trem na estação*, graças aos relatos que enfatizaram o espanto do público frente ao realismo da imagem. Outro registro, no entanto, nos desperta um interesse particular. Trata-se de *O lanche do bebê*. O enredo tratava-se de mostrar uma família em torno de uma criança, enquanto esta fazia uma refeição. Ainda que a maior parte da audiência tenha se espantado com o centro da narrativa, um espectador em especial notou algo em

particular. Era George Méliès, que viria a ser o primeiro cineasta fantástico deste primeiro cinema, a fazer uso de mais recursos cinematográficos. Enquanto, no primeiro plano, a cena acontecia, Méliès notou algo no plano ao fundo: “as folhas se movem”, comentaria o cineasta mais tarde. A imagem das folhas se movendo ao acaso, sem intervenção de quem captava a imagem, de certa maneira ‘invisível’ perante a trama que se desenrolava, significava para Méliès o centro do potencial imagético do cinema, proporcionando níveis diferentes de representação para além do registro de uma cena. Ele descreveu seu sentimento como de “assombro”. Alegoricamente, este será o debate em torno do qual se desenvolverá o cinema e suas teorias por todo o século XX. A ênfase do cinema clássico (atribuído ao cinema de *Hollywood*, mas não sendo exclusividade deste) na narrativa dramática e a exaltação da capacidade da imagem de expressar o indizível e captar o invisível pela imagem, presente nas diversas vanguardas cinematográficas.

A capacidade do cinema de produzir uma identificação do espectador com as imagens exibidas, apreendendo ali o “real”. Christian Metz (1977) comenta essa impressão de realidade cinematográfica, salientando que o cinema possui uma linguagem convincente, que garante uma ilusão participativa. Uma obra, para ser realmente fantástica, precisaria convencer. O irreal deve surgir como acontecimento diante dos olhos, e não parecer algo inventado deliberadamente. A projeção e o movimento dão autonomia à imagem cinematográfica, fazendo com que o espectador possa acreditar que aquilo está acontecendo (Metz, 1977). Para o sucesso deste empreendimento, que é a garantia da ilusão, é necessário, no entanto, que o cinema esconda exatamente aquilo que faz dele ilusório. Lembremos que a imagem cinematográfica trata-se de fotografias postas em movimento e é a montagem delas que concorrerá para a criação de uma narrativa. A união entre imagem realista e narrativa será a base do cinema clássico, que tem em Griffith (*O nascimento de uma nação*) seu expoente maior. Sua característica básica é o encadeamento narrativo-dramático, e sem ele, este cinema perde sua força. As imagens apenas ganham sentido a partir da trama elaborada a partir delas, sendo que a manipulação das imagens em si obedece a esta trama. Ismail Xavier explica que

“o que caracteriza a decupagem clássica é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar numa aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível.” (Xavier, 2005, p. 32)

Existem, no entanto, outras concepções teóricas sobre o fazer cinematográfico que se opõe ao cinema clássico e sua dependência do encadeamento narrativo. Ismail Xavier demonstra como o questionamento desta ‘decupagem clássica’ por correntes diversas deu origem a experiências imagéticas distintas. A valorização da imagem ‘pura’, que fale por si mesma e o papel do cineasta como manipulador destas sem o objetivo de esconder sua natureza ilusória estava no cerne destas discussões. O autor propõe uma reflexão a partir das categorias de ‘opacidade’ e ‘transparência’ para pensar a maneira como o cineasta elabora sua obra. ‘Opacidade’ estaria relacionado a este sistema clássico de decupagem, na qual o modo com a ilusão é criada é escondido dos olhos do espectador e a ênfase recai sobre o visível, a trama. Já ‘transparência’ se relaciona a abordagem que deixa aparente os mecanismos de manipulação imagética, chamando

atenção diretamente sobre a imagem e sua vigor, explorando seu elemento invisível e convidando ao assombro. Esta dicotomia, no entanto, não funciona de maneira a simplificar o tema. Correntes teóricas diferentes podem assumir posições semelhantes em relação a suas concepções de realismo cinematográfico, dentre outras. Entretanto, essa divisão nos permite avaliar a centralidade do invisível no discurso cinematográfico (Xavier, 2005).

A exaltação da imagem em contraste com a valorização da trama no cinema, como vimos, data de seu nascimento. Está presente em correntes tão diversas quanto o ‘cinema puro’ francês (Germaine Dulac), o cinema *underground* norte-americano (Andy Warhol) ou o modelo onírico surrealista (Buñuel). Analisar as ideias de cada uma destas correntes extrapola as intenções deste artigo. Nos interessa, aqui, uma cineasta vanguardista específica: Maya Deren, a quem tomaremos o conceito de “imagem-presença” que para contribuir a nossa reflexão acerca das possibilidades da imagem. Deren, em *‘Anagram of ideas’* (1965), apresenta sua teoria do cinema baseada na oposição entre aquilo que ela chama de “horizontalidade da narrativa” e “verticalidade da imagem”.

A cineasta se coloca como uma crítica do cinema narrativo lógico-causal e recusa uma montagem criadora do espaço-tempo contínuo. Para ela, o tempo do cinema não é o do encadeamento narrativo possibilitado pela decupagem clássica, mas o da poesia e da sua capacidade de exprimir através de imagens o invisível. Em seu esquema, a dimensão horizontal da narrativa deve-se à natureza desta de criar uma linha temporal de ações sucessivas que tem como objetivo levar o espectador de sentimento em sentimento, através de uma lógica linear. Por outro lado, a verticalidade a que ela aspira trata-se de uma investigação imagética mais profunda de um único acontecimento, extraindo destes, camadas de significados incorporados na imagem. A esta imagem, capaz de se expandir em ramificações e interpretações diversas, ela chama de “imagem-presença”, a imagem que prescindem da narrativa para lhe atribuir sentido. Em *“meshes of the afternoon”*, sua primeira obra, vemos uma mulher que se desloca por diferentes cenários e situações distintas, e o envolvimento desta personagem com estas situações só pode ser apreendido num plano subjetivo na construção das imagens, manipuladas de maneira a alterar nossa percepção da imagem vista. Este processo é análogo ao realizado por Cortázar ao introduzir imagens em sua narrativa e manipular o seus significados através do texto e de sua dimensão corporal, como exposto anteriormente na análise sobre seus contos de caráter imagético e experimental.

A imagem-presença de Deren, assim, é a imagem a espera de uma investigação poética de suas características não visíveis, contraria a aquelas imagens ajustadas a um esquema clássico de encadeamento narrativo. Esta imagem não busca explicação, mas aprofundamento (Xavier, 2005). Unir a este conceito de imagem-presença a reflexão de Antonioni sobre a insuficiência da imagem e a teoria da imagem fotográfica esboçada por Cortázar nos daria um quadro das possibilidades de se analisar a utilização das imagens na poética literária, e é a esta tarefa que nos voltamos agora.

Blow-Up e Las babas Del diablo: o invisível revelado

Em Antonioni, a consciência da ilusão cinematográfica e da impressão de realidade surgem de maneira a problematizar a questão dos limites da imagem. Como aponta Schollhammer, a descontinuidade entre o olhar do fotógrafo (o protagonista) e aquilo que ele percebe *a posteriori* na imagem torna-se alegoria da relação entre o espectador e a imagem a que ele assiste (Schollhammer, 2007).

De maneira sintética, o enredo do filme gira em torno do fotógrafo Thomas, que registra casualmente o encontro de um casal enquanto caminha. A princípio, nem o fotógrafo nem o espectador percebem nenhuma anormalidade na cena. Apenas quando a fotografia é revelada, Thomas percebe o indício de um crime que estava para ser cometido e sua presença teria evitado. Instigado por essa revelação, Thomas passa a analisar as fotos, estudá-las, e criando uma narrativa baseada na sequência de fotos por ele montada, descobre que outro crime pode ter acontecido. Ele retorna ao local do crime, sem a câmera, e descobre um cadáver. No entanto, quando ele retorna até lá com sua câmera, a prova do assassinato não existe mais, assim como suas fotos desapareceram do estúdio. Sem estes registros, ele é incapaz de convencer as outras pessoas de sua teoria sobre o crime.

Dentro do debate anteriormente aludido, “Blow-Up” insere-se entre os filmes que utilizam a decupagem clássica. Sua narrativa, entretanto, contém elementos que contestam a ilusão cinematográfica. Esta é revelada a partir da ideia de que aquilo que o espectador vê é sempre insuficiente e que o encadeamento dramático-narrativo tradicional apoia-se mais sobre as palavras que sobre a imagem. A narrativa de Antonioni traz em um primeiro momento a exaltação do poder da imagem em sua capacidade de revelar aquilo que está oculto dos olhos desarmados do fotógrafo (e do espectador), quando este descobre, através da imagem por ele captada, indícios de um possível crime. Entretanto, esta concepção dá lugar a uma segunda revelação que a sobrepuja, que é a descoberta de um novo acontecimento a partir do encadeamento dos acontecimentos apenas a partir da imaginação de Thomas. A falha do protagonista em perceber o segundo crime naquele primeiro instante corresponde à fragilidade da imagem de revelar o invisível, que é a dimensão que se impõe à sua narrativa. É a imaginação de Thomas que é capaz de construir uma narrativa que o leva a descobrir a cena por completo. Ainda assim, sem as imagens, sua narrativa permanece incompleta. A trama de Antonioni fixa-se como alegoria para a insuficiência da imagem frente àquilo que é irreconhecível.

O filme de Antonioni guarda grandes semelhanças com o conto “Las babas del diablo”, de Cortázar, no qual foi inspirado, mas possui diferenças fundamentais em relação a este, e não apenas na trama central. No conto, o que temos é uma teoria sobre fotografia e imagem mais complexa. Também encontramos no conto a ideia de que, sobrepondo-se a uma dada situação já determinada, a fotografia é capaz de dar acesso a uma segunda interpretação, a partir da observação da imagem fotografada. A estas interpretações corresponde também uma sobreposição do sujeito que observa. Em um primeiro momento, o narrador (o fotógrafo) observa a cena diretamente e só vê uma cena banal que se desenrola diante de seus olhos, tão natural quanto pode ser uma cena

captada pelo olhar (e subjetivamente direcionada). A seguir, o que ele vê nas imagens que realizou, é a si mesmo representado enquanto fotografa, e vê-se envolvido na cena da qual anteriormente não participara. É assim que ele realiza a imperfeição de sua primeira interpretação.

Schollhammer (2007), ao analisar o conto de Cortázar, ressalta que nele surgem três níveis diferentes de interpretação de uma imagem, e ele argumentará que este esquema pode também ser estendido ao filme realizado por Antonioni. No conto, o primeiro nível de descrição é aquele que o senso comum entende como ‘natural’, mas que o narrador avisa prontamente que o considera permeado pela subjetividade dele, o fotógrafo, que enquadra e registra apenas um recorte de qualquer objeto ou acontecimento, que em seguida será lembrado como real. Aqui, temos uma definição particular das teorias da imagem fotográfica em seu segundo momento, como analisada por Dubois, em que a ingenuidade acerca do realismo da imagem cede espaço uma visão da fotografia como *construção de um olhar* (Dubois, 2010). Na perspectiva de Cortázar, esse nível já é imperfeito, pois a intervenção de quem vê quebra o automatismo perfeito da máquina.

O segundo nível de descrição é aquele no qual “a atenção do narrador já foi despertada por um ruído que perturba a perfeição da imagem imaginada” (Schollhammer, 2007, pág.167). Neste nível, o narrador, que neste momento se posiciona como observador e como sujeito observado, busca enquadrar a imagem de maneira a extrair dela o ‘*gesto revelatório*’ que o perturba. Aqui, a “aura inquietante” presente na imagem e que só surge a partir dela e não dá situação registrada, é objeto da interpretação. Este seria o instante da revelação do invisível na imagem. Na adaptação de Michelangelo Antonioni, este momento corresponderia àquele em que Thomas, o fotógrafo, sente que pode existir algo nas fotos além do que ele vê.

Podemos notar aqui o local que este “invisível” ocupa neste nível de interpretação e que não é exclusivo da formulação literária de Cortázar. Esta capacidade da arte em fazer emergir o gesto revelatório está presente em teorias a respeito de outras formas de representação. Por exemplo, Ferreira (2000), ao tratar das imagens de violência em fotografia, lembra que em *Imortalidade*, Kundera fala do *gesto*, que seria um instante na vida, um sentimento que, mesmo que não consigamos nomear, dá o tom trágico à vida e seus momentos, como uma figura que vemos com o canto do olho, no limite de nossa visão periférica, e que quando olhamos a sua procura, já não mais vemos. Esse *gesto* não se pode reter nem definir, mas o percebemos como experiência. A arte é uma tentativa de se apossar desse *gesto*, e mesmo que ele, numa tela de cinema ou num quadro, não cause o efeito como experimentamos no momento, ali podemos vê-lo finalmente, saber do que se trata, como ele nos afeta, como numa música especialmente bela que fale sobre o amor. A arte busca comunicar um aspecto da vida, que é o *gesto*, mas também tem o desejo de possuir este aspecto, capturando seu momento fugaz (Ferreira, 2000).

A particularidade da abordagem de Cortázar reside precisamente no fato de que, em literatura, essa revelação do gesto está ligada à utilização de imagens fotográficas, uma forma de representação originalmente alheia ao texto escrito, resultando num cruzamento inesperado. Se a fotografia em si modifica a imagem, a imaginação

narrativa é capaz de transformá-la e traduzi-la por completo. Assim, o terceiro nível de interpretação tratava da elaboração mental da imagem observada, que ganha vida com o ato de narrar, e que já modificou o próprio entendimento da situação registrada. Algo análogo ao *obtusio barthesiano* que não pode ser apreendido com os códigos culturais específicos utilizados para decodificar uma imagem. Quando o protagonista de Cortázar fecha os olhos e se impõe a investigação vertical (ou seja, profunda) da imagem, um novo significado surge e explode aí, envolvendo a subjetividade mesma do autor.

Para Schollhammer, é este elemento enigmático suscitado pela imagem que une as obras de Antonioni e Cortázar. Este segredo se revela na imperfeição da imagem e na superação de seu realismo, ou melhor, de sua identificação como índice de uma imagem já existente – o ceticismo diante da ideia de se observar uma representação natural, ramificando para níveis mais profundos sua interpretação (Schollhammer, 2007). Aqui, podemos traçar um paralelo entre esta emergência do invisível e a imagem-presença de Maya Deren anteriormente aludida: É a manipulação da imagem e sua capacidade de revelar sentidos e paixões que lhe garante especificidade. A tensão entre a imagem poética e a necessidade de narração é diluída na transformação da palavra pela imagem narrativa que confere uma aura particular a este encontro, e não a ilustração do texto pela imagem, nem a mera explicação das imagens pelas palavras. A imagem rígida destruiria o poder da narrativa, é o que parece nos dizer o fotógrafo-narrador de Cortázar.

Considerações Finais

Para finalizar o percurso teórico-metodológico, aparece uma questão importante: o que lemos da teoria da imagem e que a partir de teorias literárias para entrar no universo teórico e metodológico das narrativas literárias caracterizadas por conformar territórios imagéticos. Este passeio dará conta de certas rupturas e a inauguração de um campo literário especial com características originais, como resultado da interação com outras artes. É possível, então, apontar uma forma de escrita "interartística".

Esta escrita "interartística", assim, se configura um espaço de uma produção de imagens culturais híbridas, em que imagem e palavra comunicam e despertam mais do que o fariam como entidades autônomas de criação artística. O recurso à interdisciplinaridade se impõe, então, como tarefa necessária para a apreensão de suas categorias constituintes. À pergunta "que mensagem pode transmitir a imagem sem que necessite de uma narrativa?", feita no início da segunda parte deste trabalho, respondemos com uma asserção negativa: a imagem não é capaz de fazer emergirem aqueles territórios e sentimentos invisíveis, que lhe escapa e que são fundamentais à criação literária. Cortázar aparece então como um autor interessado em desvendar esta paixão que vem do segredo, como nota Schollhammer, e é nas imagens que ele encontrará expressão para este elemento invisível. A exploração narrativa da imagem por parte de Cortázar tem como característica principal imprimir uma experiência nova ao leitor, que não é apenas visual nem literária, mas mesmo sentimentos de nostalgia ou erotismo ressaltados por sua escrita.

Foi na teoria da imagem fotográfica, através de conceitos como o de Anacronismo de Bibi-Huberman e nas formulações sobre territorialidade e erotismo nas imagens *Cortazarianas*, bem como no conceito poético de imagem-presença de Maya Deren que encontramos parte do referencial teórico com que nos debruçamos sobre as particularidades da imagem visual na escrita literária. Esses conceitos, no entanto, estão longe de esgotar as possibilidades de exames teórico-metodológicos destas experiências narrativas. Aqui, aponta-se para a necessidade de cruzamentos entre campos disciplinares distintos, tarefa que deverá ser enfrentada e ampliada se pretendemos dar conta da investigação das experiências narrativas que surgem no seio da cultura da imagem, que permeia linguagens narrativas diversas.

Referências

- Barthes, R. (2009): *La cámara lúcida: Notas sobre la fotografía*. Paidós Comunicación: Buenos Aires.
- Bataille, G. (2006) *El erotismo*. Buenos Aires: Tusquets Editores.
- Benjamin, W. (1989): *Charles Baudelaire: Um lírico no auge do capitalismo*. (Obras Escolhidas). 1º Ed. Brasiliense. São Paulo.
- _____. (2008): *Sobre la Fotografía*. Pre- Textos: España.
- Cisneros, J. (1978): "Reseña" En: Julio Cortázar, *Territorios*. Mexico: Siglo XXI (P. 311-315).
- Charney, L. (Org.) (2004): *O cinema e a invenção da vida moderna*. 2ª Ed. Cosac & Naif. São Paulo.
- Cortázar, J. (1967): *La vuelta al día en ochenta mundos*. Siglo XXI: Buenos Aires.
- _____. (1968): *Buenos Aires, Buenos Aires*. Editorial Sudamericana: Buenos Aires.
- _____. (2000): "Carta a Roberto Fernández Retamar." *Cartas 1969-1983*. Ed. Aurora Bernárdez. 1579-80. Impreso. Vol. 3 de *Cartas 1937-1983*. Alfaguara: Buenos Aires.
- _____. (2002): *Territorios*. Siglo XXI: México.
- _____. (2009a) *Último round*. Siglo XXI Editores: Buenos Aires.
- _____. (2009b) *Último round*. Siglo XXI Editores: Buenos Aires.
- Dávila, M. de L. (2001): *Desembarcos en el papel. La imagen en la literatura de Julio Cortázar*. Beatriz Viterbo Editora: Argentina.
- Deleuze, G. (1983): *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1 & 2*. Paidós Comunicación: España.
- Deren, M. (1965): *An anagram of ideas*. In: *Filme Culture*, nº 39.
- Dubois, P. (2010): *O Ato fotográfico*. 13ª Ed. Papirus. Campinas. 2010.
- Ferreira, E. (2000): *Violência, voyeurismo e cultura*. in: *Linguagens da Violência*. Rio de Janeiro. Editora Rocco.
- Ledesma Pedraz, M. (2000): Consideraciones sobre la presencia del erotismo en la literatura y presentación del seminario. En: *Seminario 98/99. Erotismo y literatura*. España: Universidad de Jaen.
- Manzi, J. (2003) *Cuerpo escrito, cuerpo a la vista*. En: *Varcácel, Carmen (org): Escribir el cuerpo: 19 asedios desde la literatura hispanoamericana*. España.
- Metz, C. (1977): *A significação no cinema*. 2º ed. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Rama, Á. (1998). *La ciudad letrada*. Arca: Montevideo.
- Recht, R. (2012): *L'atlas Mnémoyene de Aby Warburg*. L'acharchillé, 2012. France.
- Sánchez García, R. (ED) (2005) *Un título para Eros. Erotismo, Sensualidad y Sexualidad en la literatura*. Ed Universidad de Granada, España.
- Sarlo, B. (2003): *Una modernidad periférica: Buenos Aires 1920-1930*. Nueva Visión: Buenos Aires.
- Schollhamer, K. E. (2007): "Blow Up" – *A Incerteza do sentido entre o visível e o dizível*. In: "Além do dizível: O olhar da literatura. 7 Letras. Rio de Janeiro.
- Sontag, S. (2005): *On Photography*. RosettaBooks: New York.
- Xavier, I. (2005): *O discurso cinematográfico: A opacidade e a transparência*. 3ª Ed. Paz e Terra.

Paisagens Digitais e Circuitos de Pesquisa: Uma Experiência Metodológica na Pesquisa das Redes Digitais

Mariana de Toledo Marchesi²⁶⁴

Resumo: Este artigo relata uma experiência epistemológica e metodológica realizada ao longo de uma pesquisa de mestrado sobre a influência das mídias digitais em processos de transformação cultural. A partir de uma reflexão sobre abordagens epistêmicas, o lugar do pesquisador e as contribuições e limitações de métodos consagrados como a etnografia, procuramos tecer novos conceitos e terminologias que nos permitam construir uma abordagem metodológica adequada para o estudo das redes digitais: não mais frontal, mas imersiva e interagente. Neste percurso teórico, destacamos o surgimento das noções de circuito de pesquisa e paisagens digitais, que trouxeram à pesquisa novos olhares e possibilidades interpretativas. Por outro lado, a criação de um diário de campo online possibilitou a realização prática dos conceitos teorizados, além de permitir a verdadeira experimentação de uma pesquisa não só na rede, mas em rede.

Palavras-chave: metodologia; redes digitais; circuito de pesquisa; comunicação; paisagens digitais.

Introdução

O objetivo deste artigo é relatar uma experiência metodológica realizada durante a pesquisa de mestrado desenvolvida pela autora, entre 2010 e 2012. Tendo como fruto a dissertação intitulada “A roda em rede: as transformações culturais da capoeira nos ambientes midiáticos digitais”²⁶⁵, a pesquisa teve como objetivo investigar e relatar algumas das transformações nas formas de reprodução e transmissão cultural vivenciadas pela capoeira, enquanto cultura afro-americana, contemporânea e em rede, em sua passagem para os meios de comunicação digitais, para a Web ou, como preferimos denominar, para os ambientes midiáticos digitais.

De acordo com o pensamento que vem sendo desenvolvido pelo Centro de Pesquisa Atopos, do qual a autora faz parte, a pesquisa das redes digitais – bem como de todos os fenômenos relativos ao desenvolvimento dos meios de comunicação digitais – inaugura um grande desafio epistemológico. Essa nova mídia e as revoluções que a seguem em todos os campos da atividade humana não podem ser investigadas por meio de velhas epistemologias, ancoradas, quase sempre, em antigos paradigmas científicos que postulam a neutralidade, objetividade e distanciamento entre o pesquisador e seu objeto

²⁶⁴ Mestre em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da ECA-USP. Pesquisadora do Centro de Pesquisa Atopos da ECA-USP. E-mail: nanatm@gmail.com

²⁶⁵ Este artigo é resultado das reflexões apresentadas na dissertação de mestrado desenvolvida no PPGCOM – ECA/USP. Ver: Marchesi, M. de T. (2012). A roda em rede: as transformações culturais da capoeira nos ambientes midiáticos digitais. [Dissertação de Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo]. São Paulo: ECA-USP. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13122012-144628>. Acesso em: 17 fev. 2013.

de pesquisa²⁶⁶.

Buscamos aqui relatar o percurso de construção de um olhar metodológico adequado – por meio da discussão dos conceitos e da explicitação do posicionamento do pesquisador – imerso nas redes tanto quanto os seus “objetos”. Em primeiro lugar, faremos uma crítica às epistemologias clássicas frontais, em que o pesquisador é externo à realidade pesquisada, e arroga uma equivocada neutralidade e objetividade – sobretudo em contextos reticulares, o pesquisador está imerso e interfere profundamente.

Localizada na intersecção entre mídia e cultura, a pesquisa realizada possui diversos pontos de contato com a etnografia, razão pela qual buscaremos aqui recuperar uma discussão, já levada a cabo por muitos autores, sobre suas limitações, adequações e transposições para o meio digital – discussão esta que ilumina pontos essenciais para definir o posicionamento do pesquisador no circuito.

Por fim, esboçaremos o lugar da pesquisadora em meio às redes pesquisadas, a partir da descrição das diversas paisagens que a constituem enquanto ator-rede²⁶⁷ no circuito. Entre essas paisagens, destaca-se uma em especial, que ao longo da pesquisa tornou-se um ponto nodal dessa metodologia: o “diário em campo” ou “diário de navegação”, um blog onde condensei não só os hiperlinks para as novas paisagens encontradas, mas também as minhas reflexões acerca do processo de pesquisa e boa parte das análises. Criado originalmente para atender a necessidades muito pragmáticas – organizar a informação e os conteúdos hipertextuais – esse blog tornou-se, no decorrer do percurso, um ponto de encontro e uma forma de diálogo com os demais atores e paisagens do meu circuito, uma vez que, visível na rede por meio dos motores de busca, ele podia ser encontrado, visitado e por fim *linkado* por eles. O blog foi a própria realização da metodologia como a construímos aqui, e mais: destituiu a pesquisadora da posição de controle sobre sua pesquisa, colocando-a apenas como mais um ator-rede.

Procederemos agora ao desdobrar dessas questões para melhor desenhar a metodologia da pesquisa. Para adequar o tom do texto ao cerne da argumentação, tomaremos a liberdade de adotar em alguns momentos tempos verbais na primeira pessoa do singular, uma vez que muitas das considerações colocadas dizem respeito à experiência e decisões pessoais da pesquisadora no decorrer do processo de pesquisa.

Pesquisador em rede: não neutralidade e não frontalidade

A primeira premissa da qual partimos é já uma antiga discussão do campo das ciências humanas, ao mesmo tempo em que sua fiel aplicação torna-se indispensável para o desenvolvimento de uma pesquisa em contexto digital. Trata-se do

²⁶⁶ Para uma discussão mais aprofundada sobre a questão, ver Di Felice, Torres e Yanaze (2012).

²⁶⁷ Tomamos aqui o conceito de ator-rede desenvolvido por Bruno Latour, que roga distribuir a capacidade de agência tanto a elementos humanos quanto a elementos não humanos. Tal noção, assim como o conceito de “coletivo”, é cara a esta pesquisa, uma vez que reconhecemos a tecnologia como um ator, e não como instrumento da ação humana. Ver: Venturini (2008) e Latour (1994).

questionamento e rejeição de um pretense posicionamento externo e neutro do pesquisador em relação ao seu objeto de pesquisa – tendo claro, inclusive que a palavra “objeto” carrega em si uma conotação de passividade, o que é ainda menos verdadeiro quando nos situamos no campo das ciências humanas, sociais e da comunicação.

A ideia de objetividade, que se reflete na adoção de uma posição externa pelo observador, é uma herança do positivismo e das ciências naturais. Contudo, a mais contundente contestação desse princípio vem das próprias ciências naturais, mais propriamente da física: trata-se do Princípio de Indeterminação de Heisenberg, segundo o qual seria impossível determinar com precisão a posição de um elétron, pois o próprio ato de observação e os instrumentos técnicos para realizar a detecção já bastariam para alterar sua órbita:

“(...) nascia a necessidade de pensar a observação – e conseqüentemente o conhecimento – não mais como uma atividade separada, desempenhada pelo olho de um observador distante e externo, mas por um ator inevitavelmente interveniente, ele mesmo parte do mundo e da estrutura por ele observada.” (Di Felice, 2009, p. 64)

Curiosamente, localizamos uma importante reverberação dessa mudança epistemológica em um campo novo e interdisciplinar, fruto da interação entre ciências exatas, humanas e biológicas. Trata-se da Cibernética, ciência criada por Norbert Wiener para estudar o funcionamento e o controle de máquinas automáticas em interação com o homem. A cibernética foi adaptada por Gregory Bateson para o estudo de “sistemas circuitais” (Bateson *apud* Di Felice, 2009, p. 43) e ecossistemas que iam muito além da interação entre máquina e homem. Bateson posiciona o humano dentro do circuito, e não mais fora, em posição de controle. Chamada de Segunda Cibernética, a concepção de Bateson

“(...) introduz a consciência dos limites do observador, por meio do estudo das circularidades dos processos informativos e, portanto, da individuação das formas de interdependência entre os elementos constituintes do sistema. O observador é reintroduzido por Bateson nos sistemas interagentes e é, portanto, pensado como parte integrante deles e não mais como um elemento externo, separado e objetivo.” (Id., *ibid.*, p. 43)

Como pesquisadores, fazemos parte do mesmo mundo que observamos; constituímos sistemas circuitais. “Resulta inadequado abordar a rede como uma arquitetura informativa externa ao observador” (Di Felice; Torres & Yanaze, 2012, p. 161). Não há neutralidade ou externalidade possível, e qualquer posicionamento que não leve em conta nossa própria interferência – ou mesmo interagência – no processo não estará sendo honesto com o próprio “objeto” de pesquisa.

Esse posicionamento de pesquisa é intensificado no ambiente digital – caracterizado por uma indispensável interatividade a partir de conexões de morfologia reticular. A única forma possível de observar uma rede no meio digital é do lado de dentro: conectar-se a ela e nela mover-se, por meio de interações e novas conexões. O campo de visão do pesquisador não corresponde a uma totalidade, e sim a uma paisagem formada pelas suas conexões e trajetórias – uma paisagem que não é fixa, mas muda constantemente de acordo com os movimentos do pesquisador e dos outros atores envolvidos. Torna-se no mínimo inadequado, para não dizer impossível, posicionar-se

externamente e tomar sua paisagem observável como a totalidade da rede.

Nesse contexto, a noção de rizoma de Deleuze e Guattari (1994) torna-se cara para compreender a inserção do pesquisador na rede observada e as mudanças na paisagem movediça. Entendido como “multiplicidade sem totalidade”, o rizoma, diferente de uma estrutura fixa, muda de natureza à medida que se relaciona com o heterogêneo, conforme inclui em sua própria multiplicidade mais um “outro”. O pesquisador não é isento; sua presença, ainda que silenciosa, é capaz de mudar a natureza da rede em que se insere. Sua observação precisa levar em conta necessariamente esse dado, como uma forma de consciência e não como uma ferramenta comparativa: a mesma rede, o mesmo rizoma, sem a sua presença, seria diferente, mas jamais se lhe daria a conhecer.

Partindo deste ponto de vista, propomos substituir a terminologia “objeto” de pesquisa por “circuito” de pesquisa, levando em consideração: 1) a concepção de “sistema circuital” de Gregory Bateson como um sistema interagente do qual o observador também é parte integrante; 2) os significados tecnológicos implicados na palavra circuito, associada com frequência não só à eletricidade (circuitos elétricos, curto-circuito, circuitos eletrônicos), mas também à infraestrutura técnica digital (circuitos eletrônicos de base binária, chips, placas e microprocessadores); 3) a possibilidade de entendimento da palavra circuito também como “caminho”, “percurso”.

Esse terceiro significado nos é especialmente importante, pois reforça a impossibilidade de descrever a totalidade, ou a realidade. O pesquisador precisa estar consciente de seu ponto de vista, que no caso da rede poderíamos talvez chamar de ponto de conexão ou “ponto de existência”, como sugere De Kerckhove (2009, p. 205): “O meu ponto de existência não é exclusivo, mas inclusivo, não é a visão perspectiva que enquadra a realidade, mas a realidade que é um lugar definido pela precisão e complexidade das minhas ligações ao mundo”. A partir de seus pontos de existência, o pesquisador tem acesso às paisagens através das quais se move. O resultado da pesquisa em rede não é o retrato de uma realidade, mas sim o relato de um percurso, de um caminho percorrido em uma paisagem de conexões, feito de encontros e experiências.

Etnografia nas redes digitais: um debate sobre o método

O relato e a interpretação de um deslocamento e de encontros ao longo de uma paisagem técnica habitada aproximam-se da etnografia como metodologia consagrada para o estudo das culturas. Na antropologia clássica, a etnografia constituía a mais importante forma de coleta e interpretação de dados, podendo ser entendida como um “(...) gênero científico e literário de grande eficácia, (...) uma descrição cultural baseada na observação participante” (Clifford, 1993, p. 44). A principal forma de registro era o texto escrito, que fixava, no caderno de campo, as impressões e descrições do pesquisador a respeito da cultura que observava – e essa observação normalmente incluía um deslocamento e uma transferência de médio a longo prazo a uma locação distante e a uma realidade estranha. Os registros textuais eram também a base para a posterior interpretação dos dados e construção do texto final da pesquisa.

Entretanto, a transferência da metodologia etnográfica para o ambiente digital esbarra em implicações nada simples que suscitam grandes discussões. Em primeiro lugar, questiona-se a ausência do deslocamento físico do pesquisador, uma vez que o meio digital supõe a possibilidade de uma comunicação desterritorializada, instantânea e ubíqua, fazendo com que a incursão a outras localidades não seja imprescindível ao contato cultural: “o deslocamento, o estranhamento e o ‘ir a campo’ tão decisivos na formação do olhar interpretativo pareciam ter se esvaído frente a uma possível dissolução espaço-temporal advinda das tecnologias de comunicação e informação” (Fragoso; Recuero & Amaral, 2011, p. 171).

Além disso, também foram alvo de debate as transformações pelas quais passa a observação participante e as interações entre o pesquisador e seus interlocutores, que muitas vezes dispensam uma situação face a face, mas podem predominantemente acontecer por meio de uma arquitetura digital, uma interface. “Com a abolição do face a face como elemento central nas relações entre pesquisador e informantes, quais são os reflexos na observação e na narrativa etnográfica?” (Id., *ibid.*, p. 172).

Por fim, faz-se necessário levar em consideração também os dispositivos técnicos de acesso – as próprias interfaces, por exemplo – como elementos inseparáveis da nova experiência do pesquisador em campo. O meio digital, aqui, possui um caráter triplo: é simultaneamente objeto, ambiente e “instrumento” da pesquisa; a competência técnica do pesquisador é, portanto, também um fator determinante. Novamente, alertamos aqui, mais do que nunca, para a não neutralidade do elemento tecnológico em interação com o pesquisador, e a importância de sua consideração para a solidez do relato etnográfico.

Fragoso, Recuero e Amaral (*ibid.*) desenharam um amplo panorama dessas discussões, trazendo à baila terminologias que, em um terreno de novas incertezas metodológicas, procuram angariar seu quinhão de legitimidade. A análise das autoras centra-se principalmente nos termos etnografia virtual, de Christine Hine (2000), e netnografia, utilizado por Robert Kozinets (2010) – ambos os autores buscam enfatizar as diferenças e adaptações dos métodos para o ambiente “online”.

“A abordagem etnográfica descrita aqui tem como objetivo fazer justiça à riqueza e complexidade da Internet e também defender a experimentação dentro do gênero como uma resposta a novas situações.” (Hine *apud* Fragoso; Recuero & Amaral, 2011, p. 172) “(...) A etnografia virtual se dá no/de e através da imersão e engajamento intermitente do pesquisador com o próprio meio.” (Id., *ibid.*, p. 173)

Hine considera aqui as problematizações referentes ao deslocamento e ao distanciamento cultural entre o pesquisador e a cultura estudada, seja ela uma cultura na Internet ou a própria Internet como cultura.

Com o neologismo netnografia, Kozinets visa marcar ainda mais as diferenças e adaptações do método. “O autor também acredita que a utilização desse termo demarca e pontua diferenças que o método etnográfico sofre quando adaptado para os ambientes digitais” (Fragoso; Recuero & Amaral, 2011, p. 174). De acordo com Fragoso, Recuero e Amaral, a metodologia proposta por Kozinets teve ampla aceitação e aplicação principalmente em estudos e pesquisas mercadológicas.

Os termos apresentados buscam demarcar com clareza as diferenças entre a etnografia enquanto metodologia clássica, e aquela aplicada às pesquisas em ambientes “online”. Nenhum deles, no entanto, visa preterir sua integração com o ambiente “offline”. A crítica feita por Fragoso, Recuero e Amaral (ibid.) procura reforçar essa integração, que pode acabar sendo fragilizada pela multiplicação de adjetivações ou neologismos a partir de “digital”, “virtual”, “net” e “web”.

“A partir de outra perspectiva, Christine Hine (2009) também questionou o surgimento destes termos, propondo uma possível suplantação dos termos etnografia virtual (popularizado por ela mesma), netnografia e outros, uma vez que eles aludem a uma suposta distinção entre os ambientes online e offline em vez de uma relação de contiguidade e atravessamento entre ambos”. (Id., Ibid., p. 178)

No que diz respeito a esta pesquisa, seria necessária uma metodologia que preconize não apenas a integração entre o meio “online” e o “offline”, mas que consiga levar em conta o meio digital como ambiente midiático e ecossistema cultural. Além disso, é desejável também uma superação do mero sentido da localidade – e do deslocamento entre localidades como fator integrante da experiência etnográfica – em favor da atopia²⁶⁸, ou seja, de um habitar híbrido cuja experiência nos é acessível somente por meio de dispositivos técnicos. Há sim um deslocamento, mas não físico. Trata-se de um deslocamento por uma paisagem tecnocultural mutante, semelhante ao andar pela floresta²⁶⁹: temos acesso e devemos estar atentos não ao todo mas ao instável e interativo meio circundante.

Em relação ao problema do distanciamento cultural, reforçaremos o fato de o pesquisador sempre pertencer ao seu circuito de pesquisa, seja ele um nativo, seja ele um estrangeiro. Sua eventual proximidade não invalida o olhar etnográfico, uma vez que, a exemplo da relação entre Marcel Griaule e os dogón (Clifford, 1993), a etnografia não reside apenas na interpretação de uma cultura sobre outra, mas no diálogo entre sujeitos que, no processo, interpretam e inventam mutuamente não só o outro, mas principalmente a própria cultura. Trata-se talvez de uma visão mais adequada àquilo que Clifford (ibid., p. 36) chama de “etnografia generalizada”: “(...) com o expandir-se da comunicação e das influências interculturais, as pessoas interpretam os outros, e a si mesmas, em uma estupefacante diversidade de idiomas”.

No entanto, a explicitação do grau de inserção e distanciamento prévio do pesquisador em relação ao seu circuito é de extrema importância para a honestidade do relato e a transparência da pesquisa. “É característico da etnografia refletir acerca do papel do pesquisador, tanto sobre seus níveis de engajamento e interação com os grupos sociais como em termos éticos” (Fragoso; Recuero & Amaral, 2011, p. 192). As autoras

²⁶⁸ Referimo-nos ao conceito elaborado por Di Felice (2009) na obra Paisagens Pós-urbanas. A partir desse conceito, o autor busca descrever uma nova experiência do habitar, relacionada à presença das tecnologias comunicativas digitais e caracterizada por um intrínseco hibridismo entre as arquiteturas urbanas e as arquiteturas informativas possibilitadas pelas redes digitais. No habitar atópico, o entrelaçamento com as arquiteturas informativas digitais ressignifica o próprio sentido do lugar.

²⁶⁹ Pegamos essa metáfora emprestada do Prof. Dr. Massimo Di Felice, que a utilizou diversas vezes em suas aulas ministradas em 2010.

alertam também para a necessidade de tratar do “engajamento e da biografia do pesquisador enquanto item essencial para uma discussão metodológica” (Id., *ibid.*, p. 192).

A problemática do pesquisador “nativo” ao próprio circuito, ou pesquisador *insider*, é o que abordaremos a seguir.

Pesquisador *insider*

Como vimos, o pesquisador da rede é sempre um pesquisador em rede, nunca externo, sempre imerso e interagente. Nesse contexto, é sempre um pesquisador *insider*. No entanto, gostaríamos de esclarecer com esse termo um ponto mais específico do posicionamento desta pesquisadora em relação ao seu circuito.

Fragoso, Recuero e Amaral (2011, p. 193) trazem à discussão essa terminologia utilizada por Hodkinson (2005) para referir-se ao pesquisador que possui grande proximidade em relação à cultura estudada. O pesquisador *insider* encontra-se em “situações caracterizadas por um grau significativo de proximidade inicial entre as locações socioculturais do pesquisador e do pesquisado” (Hodkinson *apud* Fragoso; Recuero & Amaral, 2011).

Tal era a minha situação enquanto pesquisadora, uma vez que minha inserção na cultura da capoeira é anterior à minha inserção no mundo da pesquisa, constituindo a própria motivação para a escolha do tema. Tornando-me uma capoeirista pesquisadora antes que uma pesquisadora capoeirista, encaixo-me inevitavelmente na posição de pesquisador *insider*.

Explicitar também essa posição é indispensável à construção do relato do percurso de pesquisa, posto que ele parte já de um ponto diverso do conhecimento prévio do pesquisador sobre o tema. As descobertas ao longo do percurso de pesquisa também ganham outro significado e magnitude, uma vez que serão avaliadas com base em experiências prévias e também levarão à reavaliação dessas experiências.

A posição do *insider* deve ser sempre problematizada de forma a não comprometer a coleta ou a interpretação dos dados. (Fragoso; Recuero & Amaral, 2011, p. 194) No entanto, também se observam algumas vantagens:

“(…) a etnografia a partir da perspectiva do *insider* pode proporcionar um elemento subjetivo importante a ser destacado, principalmente pelo estilo narrativo e pelas facilidades e/ou dificuldades em coletar e analisar possíveis informações e dados obtidos de forma informal ou através de entrevistas, assim como diferentes valores, experiências e negociações vivenciadas pelo pesquisador na sua competência cultural.” (Id., *ibid.*, p. 195)

As autoras relacionam o pesquisador *insider* à abordagem autoetnográfica – ou no caso da internet, autonetnográfica – referindo-se à incorporação de dados e experiências autobiográficos ao relato etnográfico, bem como à constante vigilância em relação à posição e à atuação do pesquisador.

“A autonetnografia é aqui compreendida como uma ferramenta reflexiva que possibilita discutir os

múltiplos papéis do pesquisador e de suas proximidades, subjetividades e sensibilidades na medida em que se constitui como fator de interferência nos resultados do próprio objeto pesquisado.” (Amaral *apud* Fragoro; Recuero & Amaral, p. 195)

A perspectiva insider também contribuiu para ressignificar minha própria vivência cultural no universo da capoeira e no interior do meu próprio grupo. A prática da capoeira tornou-se para mim também um momento de reflexão constante e de permanente aquisição de dados, ainda que informal. A pesquisa intensificou a prática, posto que a tornou uma arena privilegiada de estudos, além de colocá-la em lugar ainda mais destacado dentre as atividades do cotidiano.

Opções metodológicas e terminologias

A discussão realizada em torno das adaptações do método etnográfico para a pesquisa em ambientes digitais em rede trazem, como vimos, contribuições decisivas para a construção do posicionamento metodológico desta pesquisa. Além disso, utilizamos algumas técnicas de coleta e aquisição de dados amplamente aplicadas pela etnografia, como a observação participante, a entrevista e a alimentação de um diário de campo com o registro escrito dos dados. Também de maneira análoga à etnografia, a pesquisa tem como produto final um relato escrito da experiência, combinando descrições e interpretações.

Entretanto, por mais que tenhamos pontuado as limitações e adaptações do método etnográfico no digital, o termo “etnografia” continua impregnado de certo grau de frontalidade e externalidade em relação ao objeto, bem como de uma concepção ainda antropocêntrica das dinâmicas culturais, além de terminologicamente não demarcar de maneira nítida as suas especificidades no contexto digital. Dessa maneira, para mantermo-nos fiéis à proposição da não externalidade do pesquisador e à ideia de “circuito de pesquisa” – que, diferentemente do campo etnográfico, é instável, mutante, e não preexiste à inter-agência do pesquisador, mas o atravessa e é ao mesmo tempo constituído pelos seus deslocamentos e conexões – optamos por não utilizar o termo “etnografia” para descrever a experiência desta pesquisa e seus resultados. Além disso, desejamos nos afastar também de qualquer antropocentrismo que a prática antropológica poderia classicamente sugerir. Partindo de uma perspectiva ao mesmo tempo imersiva e dialógica²⁷⁰, preferimos descrever o processo e o produto da pesquisa como um relato de imersão interagente no circuito.

Descrição do ponto de existência: meu lugar no circuito

Para mantermo-nos fiéis aos preceitos anteriormente descritos e conferirmos

²⁷⁰ Di Felice, Torres e Yanaze (2012) descrevem algumas perspectivas a partir das quais se pode pesquisar as redes digitais. Na perspectiva imersiva, “a rede não é percebida como uma estrutura externa e frontal, mas como um espaço de sociabilidade e de interação, com características e dinâmicas próprias”. (Id., *ibid.*, p. 170). Já a perspectiva dialógica percebe a rede como “também interna ao indivíduo, isto é, relacionada às mudanças que as arquiteturas reticulares também trazem aos indivíduos, à sua percepção e às suas relações sociais” (Id., *ibid.*, p. 175).

idoneidade ao produto da pesquisa, faz-se necessário descrever meu lugar no circuito, e todos os elementos humanos e não humanos que, em interação, definem a pesquisadora como ator-rede:

- a) Ambientes midiáticos: conceito elaborado na pesquisa a partir da intersecção entre o pensamento de M. McLuhan (1972), J. Meyrowitz (1985), W. Benjamin (1975), G. Bateson (1986) e M. Di Felice (2009), conota o entendimento da mídia como fator indispensável nos processos e dinâmicas culturais, constituindo parte essencial do ambiente em que se desenvolve a cultura. Além disso, permite remeter a uma ideia não instrumental dos meios de comunicação, colocando-os como ambiência circundante e envolvente, e não como meios à disposição das intenções. Tomamos como base para a descrição dos ambientes midiáticos as diversas modalidades de tecnologias comunicativas conforme descritas por autores como M. McLuhan (1972), P. Levy (1999) e L. Santaella (2004): oralidade, escrita, mass media eletrônicos e mídia digital.
- b) Extensões e dispositivos de acesso à atopia: referimo-nos aqui às extensões técnicas dos sentidos, de acordo com McLuhan (1972)²⁷¹, e às interfaces que nos permitem experimentar o habitar atópico, como coloca Massimo Di Felice (2009). Aqui, nos referimos tanto ao hardware, como computadores, câmeras, gravadores, aparelhos de TV e vídeo etc., quanto aos softwares, como sistemas operacionais, navegadores, linguagens de programação. O circuito de pesquisa que desejamos percorrer certamente pertence a um habitar de tipo atópico, e depende de alguns dispositivos para que possamos acessá-lo. Essas interfaces de acesso à atopia fazem parte de meu circuito de pesquisa, e desenham as paisagens que serão exploradas, vivenciadas e descritas no percurso da pesquisa.

Procuraremos agora desenhar a noção de paisagem, principalmente as paisagens digitais, que se tornaram um conceito-chave no relato da experiência no circuito de pesquisa.

Paisagens digitais

Como afirmamos anteriormente, o pesquisador não tem acesso à totalidade, apenas a uma porção dela que se abre e transforma de acordo com as conexões feitas ou desfeitas. Tradicionalmente, o termo paisagem refere-se a uma porção de espaço abarcada pela visão. Aqui, entendemos por paisagem um espaço acessível, físico ou virtual, através do qual seja possível deslocar-se e estar exposto a eventos de diferença²⁷², ou seja, a informações de todo tipo que ponham em funcionamento o

²⁷¹ Segundo McLuhan, os meios de comunicação são extensões dos sentidos humanos, capazes de alterar nosso equilíbrio sensorial e assim modular nossa cognição e percepção. Dessa maneira, é necessário descrever as minhas extensões de maneira a posicionar-me em uma “ecologia sensorial”.

²⁷² Exploramos aqui conceitos da Segunda Cibernética criados por Gregory Bateson (1986), em *Mente e Natureza: a unidade necessária*.

sistema mental. Cada paisagem possui morfologia e dinâmicas próprias, de acordo com as leis de seus ambientes e os devires de seus elementos em interação.

Uma vez que as paisagens atópicas são formadas por uma complexa e intrincada relação do território físico com as meta-geografias digitais²⁷³ com as quais constituem um ecossistema de redes informativas, foi necessário descrever as paisagens desse circuito de pesquisa em dois níveis, intimamente relacionados, contíguos e interpenetrantes: paisagens geográficas, institucionais e afetivas; e paisagens digitais e conectivas. No primeiro nível, foram explicitadas muitas das conexões e implicações pessoais da pesquisadora, de maneira a esclarecer suas intenções, percepções e propensões. No segundo nível, descrevi minhas conexões a plataformas e interfaces online, cada qual com suas peculiaridades, funcionalidades, regras e etiquetas, constituindo paisagens ao mesmo tempo diversas e sobrepostas. Entre elas, incluímos plataformas de redes sociais, comunidades, portais, sites e blogs, buscando analisar sua estética e composição, suas condições de interatividade e suas dinâmicas de funcionamento e de atualização. Exergar tantas interfaces distintas como paisagens digitais, movediças e interpenetrantes foi importante para enfatizar sua característica hipertextual, comunicante e contígua, em detrimento das especificidades que permitem separá-las e classificá-las. Essa foi uma característica constantemente verificada durante o percurso no circuito de pesquisa.

Diário em campo ou diário de navegação: minha casa flutuante na rede

Entre tantas paisagens percorridas e habitadas no deslocamento pelo circuito, uma em especial dotou-se de extrema importância para a metodologia e o desenrolar da pesquisa. Trata-se de meu diário de campo, ou “diário de navegação”²⁷⁴, um blog hospedado na plataforma Wordpress onde procurei registrar aquilo que está em constante mudança: a rede, meu circuito de pesquisa e o meu devir enquanto pesquisadora. Foi também uma forma de auto-organização, à medida que me permite reunir informações interessantes encontradas pelo caminho de uma maneira mais adequada ao meio digital: o link.

Entre as paisagens percorridas e perscrutadas, esse blog é a minha casa, minha tenda na experiência nômade da rede. E sendo essa rede fluida, imersiva e mutante como um oceano, minha casa então é flutuante, navegante, submersível. É o local onde habito como pesquisadora e uma janela por meio da qual minha pesquisa se dá a conhecer – aos outros e a mim mesma.

Mas a casa está na rede e assim sendo, tece conexões e relações com as outras paisagens. Para implantar de fato a proposta de fazer uma pesquisa em circuito – e não um estudo sobre objetos – foi preciso abri-la para os habitantes desses mundos atópicos e fazer dela um dos principais pontos de cruzamento e diálogo entre eles e entre mim e

²⁷³ Nos referimos aqui ao uso que Di Felice (2009) faz do termo “paisagens” em sua obra, em estreita relação com o conceito de atopia.

²⁷⁴ <http://mestrado2010.wordpress.com> [Acessado em 06 ago. 2012].

eles: um ponto de curto-circuito.

Segue abaixo um retrato desta paisagem digital, poucos meses antes da conclusão da pesquisa. (Figura 1):

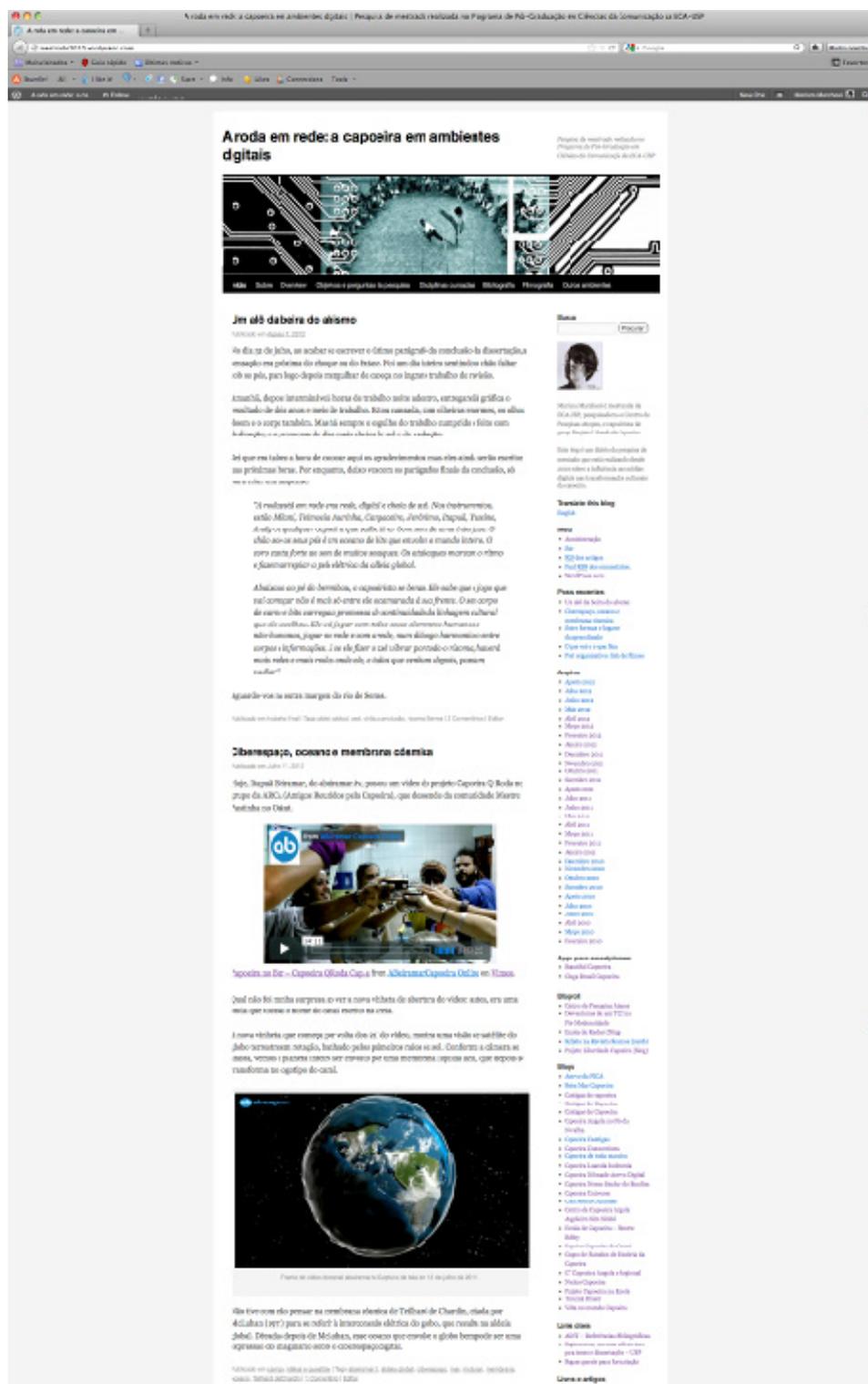


Figura 39: Home do blog “A Roda em Rede”. Captura de tela em 07 de agosto de 2012.
Fonte: <http://mestrado2010.wordpress.com> [acesso: 07.ago.2012].

Considerações finais: pesquisa em rede e curto-circuito

Embora motivado inicialmente por uma simples necessidade de organização e expressão de alguns primeiros pensamentos, o blog/diário de navegação foi fundamental para a efetiva realização dos preceitos postulados na metodologia. No desenrolar da pesquisa, ele destituiu a pesquisadora da tradicional opacidade em relação ao circuito pesquisado, colocando-a em rede e em jogo com os demais atores-rede e retirando-lhe da posição de pleno controle sobre o percurso.

O circuito de pesquisa, não preexistente à interação, foi se formando ao logo dos meus deslocamentos e explorações a princípio de forma silenciosa pelas redes. As errâncias cotidianas pela rede, embora banais do ponto de vista prático, revelam muito sobre os desafios da pesquisa da rede e em rede: sua natureza toma a forma do hipertexto, é não-linear e fugaz, e constantemente anula a vontade e a intenção inicial do pesquisador. A exploração/construção do circuito nos força a uma constante abertura ao novo, ao imprevisível. Algumas impressões registradas no blog apontam justamente essa experiência:

“(…) a pesquisa no circuito é a própria experiência da desorientação, do deslocamento quase involuntário por entre hiperlinks. Um tanto à deriva, um tanto perdida na floresta, me resta só manter um certo estado de torpor alerta: sem resistência ou ansiedade, mas disposta à surpresa e à novidade a qualquer momento. Qualquer momento que pode mudar todos os rumos. Pensando bem, isso também não é muito distante de estar na roda de capoeira.”²⁷⁵

Outro acontecimento importante foi tornar meu blog efetivamente visível na rede. Quando o criei em 2010, no começo da pesquisa, escolhi mantê-lo bloqueado para os motores de busca, provavelmente movida pelas inseguranças e incertezas do início. Em janeiro de 2012, após uma sutil reformulação em sua estrutura e sua aparência, o tornei rastreável nas buscas do Google, para colocar em prática um dos meus preceitos metodológicos mais importantes: “percorrer os circuitos e também me deixar ser percorrida por eles”²⁷⁶. Essa decisão, um tanto tardia, reflete bastante da minha própria hesitação em “me jogar no mar” e mergulhar no circuito, talvez pela própria consciência da reciprocidade que isso envolveria – e a perda da minha condição segura e ilusória de observadora silenciosa e invisível.

“Sensação semelhante à que experimentei há alguns meses quando, tendo começado a seguir dezenas de perfis de capoeiristas e grupos de capoeira no Twitter, alguns deles começaram também a me adicionar. Afinal, o observado me olha de volta – e eu esperava que ele olhasse – e me mostra o reposicionamento do papel do pesquisador na rede: não sou diferente, nem estou acima, nem vejo mais do que ninguém; estou emaranhada em uma rede labiríntica em meio aos meus iguais: homens-máquina, atores-rede em algum lugar do globo onde chegue uma

²⁷⁵ Trecho do post “Do hiperlink”, publicado no blog em 17 de abril de 2012. Disponível em: <http://mestrado2010.wordpress.com/2012/04/17/do-hiperlink> [Acessado em 7 ago. 2012].

²⁷⁶ Trecho do post “Ano novo, visual novo”, publicado no blog em 11 de janeiro de 2012. Disponível em: <http://mestrado2010.wordpress.com/2012/01/11/ano-novo-visual-novo> [Acessado em 7 ago. 2012].

conexão.”²⁷⁷

O diálogo com esses atores-rede foi uma experiência de negociações e improvisações – em suma, de jogo. A seleção das paisagens desse circuito de pesquisa raramente dependeu apenas da minha própria intencionalidade, nem da minha própria vontade. O surpreendente interesse e a disponibilidade de alguns interlocutores se adiantaram à minha própria iniciativa, desafiando o planejamento e o cronograma da pesquisa. O curto-circuito foi mais a regra do que a exceção e, sobretudo, denuncia que a pesquisa em rede exige que o pesquisador constantemente abra mão do pretense controle sobre seus rumos.

“Eu não estou mais diante do site que estou estudando, estou dentro dele; poderia dizer que me vejo nele como num espelho, mas é muito mais do que isso. Suas conexões, suas hiperligações já me constituem, me percorrem como pesquisadora e alteram os rumos da minha pesquisa, independentemente da minha vontade. Estou imersa nele e já não sou mais a senhora do meu percurso, como talvez nunca tenha sido: sou só mais um nó na rede, mais um habitante do circuito vivo que pesquiso.”²⁷⁸

Numa interessante metáfora, o professor Massimo Di Felice sugeriu que a pesquisa em rede se assemelha ao jogo da capoeira: não é só o pesquisador o único a propor os movimentos e os rumos do jogo, mas, jogando com seus interlocutores, deve também receber e responder aos seus movimentos. O pesquisador na rede, como o capoeirista na roda, deve estar sempre preparado para o surpreendente, o inesperado, o improvisado.

As correspondências entre a capoeira e a rede são muitas: a não linearidade do aprendizado da capoeira e da exploração das redes; a questão da imprevisibilidade, inerente às redes digitais e também cara à cultura da capoeira, que elaborou estratégias para assimilar e lidar com a instabilidade da vida e da realidade de escravos e homens pobres; a imprevisibilidade do próprio jogo da capoeira, brincadeira e perigo, diálogo criativo entre corpos em movimento. Por fim, durante o percurso da pesquisa, joguei com os atores-rede, em rodas nas suas paisagens digitais e nas minhas. Alguns deles vieram brincar na minha roda, chegando à minha casa a partir de hiperlinks que abri na mata para as suas paisagens.

Referências

- Bateson, G. (1986). *Mente e natureza: a unidade necessária*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.
Benjamin, W. (1975). *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução*. São Paulo: Abril S.A. Cultural e Industrial.
Clifford, J. (1993). *I frutti puri impazziscono: etnografia, letteratura e arte nel secolo XX*. Torino: Bollati Boringhieri.
Deleuze, G., Guattari, F. (1995). *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34.

²⁷⁷ Trecho do post “O circuito que me espreita”, publicado no blog em 24 de novembro de 2011. Disponível em: <http://mestrado2010.wordpress.com/2011/11/24/o-circuito-que-me-espreita> [Acessado em 7 ago. 2012].

²⁷⁸ Trecho do post “Curto-circuito”, sobre a publicação da minha pesquisa por Luciano Milani, um dos interlocutores, no Portal Capoeira, que faz parte das experiências analisadas nesta pesquisa. Disponível em: <http://mestrado2010.wordpress.com/2012/05/01/curto-circuito> [Acessado em 7 ago. 2012].

- De Kerckhove, D. (2009). *A pele da cultura: investigando a nova realidade eletrônica*. São Paulo: Annablume.
- Di Felice, M. (2009). *Paisagens Pós-Urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar*. São Paulo: Ed. Annablume.
- Di Felice, M., Torres, J. C. & Yanaze, L. K. H. (2012). *Redes digitais e sustentabilidade: as interações com o meio ambiente na era da informação*. [Coleção ATOPOS - Série Ecosofia]. São Paulo: Annablume.
- Fragoso, S., Recuero, R. & Amaral, A. (2011). *Métodos de Pesquisa para Internet*. Porto Alegre: Sulina.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage.
- Hodkinson, P. (2005). 'Insider research' in the study of youth cultures. *Journal of Youth Studies*, v. 18. pp. 131-149.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: doing ethnographic research online*. London: Sage.
- Latour, B. (1994). *Jamais fomos modernos*. São Paulo: Editora 34.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.
- McLuhan, M. (1972). *A Galáxia de Gutemberg: a formação do homem tipográfico*. São Paulo: Editora Nacional; Editora da USP.
- Meyrowitz, J. (1985). *No sense of place: the impact of electronic media on social behavior*. New York: Oxford University Press.
- Robertson, R. (2000). *Globalização: teoria social e cultura global*. Petrópolis: Ed. Vozes.
- Santaella, L. (2004). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- Venturini, T. (2008). Piccola introduzione alla cartografia delle controversie. *Etnografia e ricerca qualitativa*, vol. 3. Disponível em: http://www.tommasoventurini.it/web/uploads/tommaso_venturini/Introduzione_Cartografia_Controversie.pdf [Acessado em 7 ago. 2012].

Sites consultados

A roda em rede: a capoeira em ambientes digitais – <http://mestrado2010.wordpress.com>

Análise de dados da recepção midiática: uso de software de pesquisa qualitativa

Wesley Pereira Grijó²⁷⁹

Resumo: O objetivo deste artigo é relatar o uso de software de pesquisa qualitativa como ferramenta auxiliar na análise de dados obtidos em pesquisa de recepção midiática. Para melhor demonstração de como o programa pode ser usado, este artigo faz uma breve descrição da pesquisa em desenvolvimento sobre recepção de telenovelas por um grupo étnico, para depois apresentar as funcionalidades básicas do software, que envolve etapas como preparação, codificação e análise dos dados coletados através de técnicas como etnografia, observação participante, entrevistas semi-estruturadas, discussão em grupo e história de família. Como forma melhor visualização do processo, na descrição de cada uma das etapas são apresentados fragmentos dos dados analisados na pesquisa. Por fim, faz-se reflexão sobre as possibilidades, desafios e limitações do uso desses softwares nas pesquisas em recepção midiática.

Palavras-Chave: Metodologia; Recepção; Telenovela; Análise de dados.

Introdução

O objetivo deste artigo é relatar o uso de programa de pesquisa qualitativa NVIVO como ferramenta auxiliar na análise de dados obtidos a partir dos trabalhos de campo de uma pesquisa de recepção midiática. De forma mais ampla, este trabalho se insere num contexto ao qual a intensa presença das tecnologias de informação e de comunicação (TICs) na sociedade não pode ser negligenciada no cotidiano das pesquisas acadêmicas. Tal conjuntura acadêmica é consubstanciada nas metodologias informacionais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas: memória (bancos de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos). (Lévy, 1999)

Dessa forma, pretendemos com esta explanação demonstrar a necessidade de se pensar o processo analítico dentro das pesquisas de recepção midiática, cujas discussões epistemológicas, na maioria das vezes, ficam restritas as questões relativas ao objeto empírico, às perspectivas teóricas e aos procedimentos metodológicos. Ou seja, o processo de análise dos dados oriundos dos trabalhos de campo fica sem qualquer problematização frente a outras estâncias das pesquisas. Assim, dialogamos com as experiências oriundas de outras áreas de conhecimentos que já utilizam programas de pesquisa qualitativa, assim como nossa própria experiência de trabalho com o *software* NVIVO, um dos mais utilizados nesse processo nas pesquisas brasileiras.

²⁷⁹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Mestre em Comunicação, cultura e cidadania pela Universidade Federal de Goiás. Bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal do Maranhão; Membro do grupo de pesquisa “Comunicação e práticas culturais”. Membro da Rede Obitel (Observatório Latino-americano de Teleficação Seriada). Email: wgrijó@yahoo.com.br.

Assim, estruturamos este trabalho da seguinte forma: breve explanação da pesquisa na qual o NVIVO é utilizado; contextualização dos CAQDAS (*Computer-aided qualitative data analysis software*) na pesquisa acadêmica; aplicabilidade dentro da nossa pesquisa; e finalizamos com as considerações a partir dessa experiência de trabalho e pautada também por toda revisão de literatura que fizemos sobre o uso desse tipo de programa nas pesquisas qualitativas.

Breve relato da pesquisa

O estudo provisoriamente intitulado “Comunicação, cultura e subalternidade: as relações do quilombo urbano da Família Silva com as telenovelas”, desenvolvido em nível de tese de doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS, propõe realizar uma pesquisa empírica na comunidade quilombola urbana da Família Silva, primeira desta categoria reconhecida no país, em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul. Num âmbito mais geral, o estudo propõe averiguar a relação daqueles sujeitos com os meios de comunicação de massa, precisamente, com o media televisão e o gênero telenovela.

Ao construirmos a proposta da pesquisa com o intuito de verificar, a partir daquele contexto étnico específico, se há apropriações e percepções dos sujeitos com as narrativas e personagens negros presentes nas telenovelas, temos como objetivo principal compreender a dinâmica das mediações culturais e comunicacionais naquela comunidade quilombola cidadina a partir da recepção das telenovelas e as possíveis apropriações realizadas.

Para nos ajudar a entender o contexto da comunidade, buscamos no cerne do pensamento dos estudos culturais a noção de grupos sociais marginalizados ou subalternos, de Antonio Gramsci (Gruppi, 1980), e seus posteriores desdobramentos, consubstanciados nos estudos culturais (britânicos e latino-americanos), nos estudos pós-coloniais e subalternos. Outra questão teórica importante é a contribuição dos estudos antropológicos contemporâneos para a compreensão da atualidade do conceito de etnicidade (Banton, 1971; 1977), grupos étnicos (Barth, 1998; 2003), invisibilidade do negro gaúcho (Germano, 2009; Oliven, 1996) e quilombos urbanos (O’Dwyer, 2002; Almeida, 2002; Carvalho, 2003; 2009; Carvalho & Weimer, 2004).

Ainda como parte de nossa perspectiva teórica, nos alinhamos às teorias desenvolvidas pela tradição dos estudos culturais a partir do modelo de codificação/decodificação (Hall, 2003) e mediações comunicativas da cultura (Martín-Barbero, 2001; 2002). Há também a assimilação de pesquisas brasileiras como os empíricos de Leal (1986), Lopes et al., (2002) e Jacks e Capparelli (2006). Esses estudos tratam de trabalhos empíricos relacionando grupos de famílias e o media televisão, contudo não têm como enfoque principal as questões étnicas da negritude, assim como não deixam totalmente explícito como foi realizado o processo analítico do tratamento dos dados qualitativos.

CAQDAS como ferramenta de pesquisa qualitativa

Os estudos de revisão de literatura sobre os CAQDAS apontam que, a partir da década de 1980, os pesquisadores voltados para trabalhos qualitativos passaram a adotar com mais frequência o computador no auxílio do tratamento dos dados. Antes desse período, programas de análise de texto estavam presentes no cotidiano das pesquisas qualitativas apenas para análise qualitativa de conteúdo. (Mangabeira; Lee & Fielding, 2001; 2004; Kelle, 2008; Puebla, 2003). Segundo Puebla (2003), independentemente da tradição interpretativa que se vincula o pesquisador e o desenho de pesquisa em que se insere sua atividade (análise de discurso, estudos biográficos, etnográficos, etc.) existe já um *corpus* de materiais que permitem pensar a análise qualitativa assistida por computador como um campo singular e privilegiado do conhecimento.

Ao fazerem uma gênese dos *softwares* de pesquisa qualitativa, Kelle (2008) e Orozco & González (2011) afirmam que os primeiros programas (década de 1960) com essa finalidade se limitavam a reproduzir em uma interface interativa as tarefas tradicionais dos pesquisadores como o recorte de fichas e a codificação de textos. Assim, o que era apresentado como novidade se restringia a funções que se pode realizar atualmente com qualquer programa simples com processador de palavras. Com a maior oferta de softwares de pesquisa qualitativa como, por exemplo, *TAP*, *QualPro*, *HyperQual*, *TextBase*, *Alpha* e *The Ethnograph*, *NUD*IST*²⁸⁰, *MAX*, *Hiperresearch*, eles passaram ter mais especificidades.

Diante desse número de programas destinados à pesquisa qualitativa, Orozco & González fizeram uma divisão desses programas em dois grupos a partir de suas tarefas diferenciadas: descrição-interpretação e produção indutiva. O primeiro grupo está voltado a facilitar o trabalho do pesquisador em organizar os dados obtidos nos trabalhos de campo (entrevistas, observações, grupos focais, etc.); a função do segundo grupo de programas está relacionada a conceber os dados de maneira indutiva e pensar explicações sobre os fenômenos investigados a partir do que foi obtido na experiência de campo. “O importante é que ambos os tipos de programas se utilizam de maneira flexível e complementar para levar a cabo a sistematização e obtenção de dados tanto dedutivos como indutivos”²⁸¹ (Orozco & González, 2011, p. 195).

A pesquisa bibliográfica sobre o uso de softwares em pesquisas qualitativas de Lage & Godoy (2008) indica que existem aspectos negativos que precisam ser considerados nessa utilização: programas encorajam estruturas de codificação complexas e detalhadas gerando um excesso de codificação, o que pode levar o pesquisador a ficar distante do contexto original da pesquisa; alguns pesquisadores têm dificuldade para associar um título adequado aos textos codificados e as categorias, podendo gerar uma interpretação errônea dos conceitos encontrados; redução do material de campo para apenas dados codificados, levando à perda de contato com fontes importantes para estabelecimento de

²⁸⁰ QSR NUD*IST e QST NUD*IST VIVO (Nvivo) são marcas registradas de Qualitative Solutions and Research Pty Ltd., Austrália. Tradução da sigla NUD*IST: Sistema de indexação e de teorização sobre informações não-estruturadas.

²⁸¹ “Lo importante es que ambos tipos de programas se utilicen de manera flexible y complementaria para llevar a cabo la sistematización y obtención de datos tanto deductivos como inductivos”.

conceitos e desenvolvimento de teorias; por fim, permite um aumento desnecessário dos dados coletados, levando ao risco do comprometimento da análise em profundidade.

Nessa mesma linha de raciocínio, Puebla (2003) alerta para o fato de que dada a facilidade técnica para codificar, os pesquisadores com fragilidades teórico-metodológicas codifiquem tudo sem grandes reflexões e críticas. O resultado seria o que o autor chama de "fetichização" do dado pelo uso irresponsável da assistência computacional. Nesse ponto, Tavares dos Santos (2001) enfatiza que a organização computante da atividade cognitiva exige que se compreenda a relação entre o homem e a máquina, no caso, o computador, para além de uma relação fetichizada.

Ao fazerem um estudo sobre os usuários de CAQDAS no Reino Unido, um dos países com maior tradição no uso desses programas, Mangabeira, Lee & Fielding (2001; 2004) apontam alguns problemas potenciais relacionados ao uso de programas auxiliares nas pesquisas qualitativas: a codificação automática possibilita uma codificação de segmentos de texto rápida e unificada, concomitante a isso, pode acabar por substituir uma inspeção meticulosa de cada segmento, antes que um código seja designado; a complexidade de certos programas faz com que, às vezes, os pesquisadores tenham apenas uma vaga idéia do que as operações específicas significam para a sua análise como um todo; uma "quase-quantificação" dos resultados pode estimular análises numéricas aparentemente precisas, mas incorretas. Nesse último item, Teixeira e Becker (2001) indicam que uma maneira de evitar o tratamento quantitativo de dados qualitativos é uma postura de vigilância constante do processo de pesquisa, visando, assim não incorrer nas desvantagens que as técnicas de operacionalização via programa possam trazer, o que gera, de certa maneira, um maior controle sobre o processo de pesquisa.

Apesar desses possíveis problemas, Orozco & González (2011) apontam que os CAQDAS mais recentes possibilitam os pesquisador ferramentas e aplicações que permitem o cruzamento de dados de maneira interativa e intuitiva. Tal característica permite nas pesquisas atuais que dados oriundos de diferentes técnicas de pesquisa possam ser "cruzados" como, por exemplo, aqueles obtidos em etnografia gravada em vídeo ou em áudio com outros originados de entrevistas transcritas ou fotografias.

Outra vantagem apontada no uso de CAQDAS nas pesquisas qualitativas é a possibilidade de gerar sistemas de redes conceituais (mapas semânticos gráficos ou matrizes temáticas reticulares), em que o pesquisador pode visualizar a conexão causal contidos nos materiais e documentos (fontes). Com isso, é mais fácil visualizar hipóteses emergentes em diferentes níveis de interpretação, algo que era muito difícil realizar com as técnicas e instrumentos tradicionais. (Orozco & González, 2011)

Por fim, ainda ao que concerne às vantagens da utilização dos CAQDAS como ferramenta de análise nas pesquisas qualitativas, Kelle (2008) agrupa-as a partir de três aspectos: mecaniza tarefas tediosas e complicadas na organização de dados; torna o processo de pesquisa mais sistemático, explícito, transparente e rigoroso, pois sistematiza procedimentos anteriormente não sistematizados, permitindo aos pesquisadores documentar exatamente como eles analisam os dados; livra o pesquisador de tarefas mecânicas, tediosas e complicadas, que pode se dedicar a tarefas mais

criativas e analíticas.

O NVIVO

Entre os *softwares* de pesquisa qualitativa mais utilizados como ferramenta para análise de dados está o NVIVO. Sobre a história desse programa, Lage (2011) relata que, em 1981, os pesquisadores Lyn e Tom Richards desenharam e desenvolveram a primeira versão do *NUD*IST (Non-Numerical, Unstructured Data Indexing, Searching and Theorizing)*. Pontualmente, o *software* foi construído para em uma pesquisa qualitativa que possuía um grande volume de dados textuais, sendo posteriormente adotado por outros pesquisadores. A partir de 1987, após várias alterações em relação ao projeto inicial o programa passou a ser denominado de N4.

Em seguida, num contexto de popularização dos computadores pessoais, facilidades em aplicativos em bancos de dados e criação de uma empresa para comercializar o programa, foi lançado um segundo software, o NVIVO. Em 2006, a empresa dona da patente fundiu os dois programas e lançou uma versão única do NVIVO 7, incorporando as funcionalidades dos outros anteriores e com a interface com sistema Windows. Em 2008, foi lançado o NVIVO 8, que inovou ao ter a possibilidade de trabalhar não apenas com dados textuais (*Word* ou *Txt*), mas também com fotos, vídeos, som e arquivos em PDF.

Dois anos depois, a versão 9 do programa mudou sua arquitetura interna e trouxe outras funcionalidades: trabalho em grupo, hospedagem em servidores, trabalho com dados armazenados em outros bancos de dados, interface com outros aplicativos, maior sofisticação dos recursos gráficos, entre outras coisas. A partir de 2012, com o NVIVO 10, foi possível se trabalhar com as mídias sociais, o que permite a captura de dados diretamente em seus suportes originais.

Em suma, o programa é bastante útil para pesquisas com dados qualitativos oriundos de diários de campo, transcrições de entrevistas, grupos focais, programas de rádio ou televisão, reportagens jornalísticas, atas de reuniões, artigos e documentos que podem ser utilizados diretamente da Internet. Com o *software* podemos realizar a codificação dos textos, fotos, vídeos, áudios selecionados como material empírico visando posterior recuperação.

Acima de tudo, o NVIVO foi desenvolvido para colocar questões, construir e testar teorias. Suas ferramentas ligam documentos com idéias, de modo que permite: esclarecer essas idéias, descobrir temas e armazenar anotações sobre as informações; construir e testar teorias sobre as informações; gerar relatórios, incluindo texto, códigos de categorias e sumários estatísticos; expor matrizes e construir modelos, ligando com softwares de exposição gráfica. (Tavares dos Santos, 2001)

Entre as principais estruturas de um projeto no NVIVO estão os *Nodes* ou “Nós”. Conceitualmente, um “Nó” é uma estrutura para armazenamento de informações codificadas e pode assumir significados diferentes, dependendo da abordagem metodológica utilizada na pesquisa. Dentro da lógica como foi elaborado o programa, o

sistema de codificação ou indexação é construído a partir dos "Nós", entendidos como recipientes para idéias e pensamentos sobre os dados obtidos, consubstanciando assim as "categorias" da pesquisa. Na prática, os "Nós" armazenam o código dessas "categorias" construído pelo pesquisador a partir de seus objetivos teórico-metodológicos. Sinteticamente, os "nós" armazenam informações como: título, definição da "categoria", anotações sobre elas e as referências às partes do documento codificadas pelo "Nó". Depois de construídos, pode-se ligar os "Nós" com os documentos armazenados nas "Fontes". A codificação/indexação dos "Nós" ou "categorias" pode ser organizada hierarquicamente por classes, subclasses, e assim por diante, de acordo com as necessidades do pesquisador.

Em termos de produção acadêmica brasileira, o contato com estas ferramentas informacionais ocorreu somente a partir dos anos 1990. No que diz respeito aos programas de pesquisa qualitativa, o NVIVO representa a principal porta de entrada dos pesquisadores brasileiros para a análise de dados qualitativos auxiliado por computador. Segundo Lage (2011), esse *software* é o mais utilizado no ambiente acadêmico brasileiro, tendo sido adotado por centros de pesquisa qualitativa da maioria das grandes universidades, como Universidade de Campinas (Unicamp), Universidade de São Paulo (USP), Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), entre outras. No entanto, ainda é baixo o número de pesquisas qualitativas que usam algum tipo de programa de apoio como este. No Brasil, é possível encontrar diferentes relatos de pesquisa que usaram o NVIVO, hegemonicamente nos cursos de Administração, Ciências Sociais e Saúde. Nas pesquisas em Comunicação a utilização desse programa ainda ocorre de forma limitada e sem grandes reflexões sobre as contribuições metodológicas para a construção da pesquisa.

Possibilidades do NVIVO na pesquisa de recepção midiática

O uso do NVIVO como ferramenta de análise dos dados de nossa pesquisa é antecedido por todo um processo que vai desde o amadurecimento de nossa perspectiva teórica e das escolhas dos procedimentos metodológicos adequados para termos os subsídios necessários para a execução dos trabalhos de campo. Em nossa estratégia metodológica, tendo em vista se tratar de um estudo de pesquisa de recepção midiática e ciente do contexto de oralidade presente nas comunidades tradicionais, seguiremos a experiência dos trabalhos que tomamos como referência na estância teórica e partimos de uma abordagem qualitativa de pesquisa (Jankowski & Wester, 1993; Orozco & González, 2011), referendada no método da História Oral (Galindo Cáceres, 1998). No que tange às técnicas de pesquisa utilizadas para a captura dos dados durante os trabalhos de campo, nos valem da etnografia (Guber, 2001; Galindo Cáceres, 1998), da observação participante (Flick, 2004; Guber, 2001), da entrevista semi-estruturada (Delgado & Gutiérrez, 1995; Flick, 2009; Guber, 2004; Sierra, 1998), da discussão em grupo (Flick, 2004; Gaskell, 2008) e história de família (González, 1995), conforme a hierarquia representada na **Figura 1**:

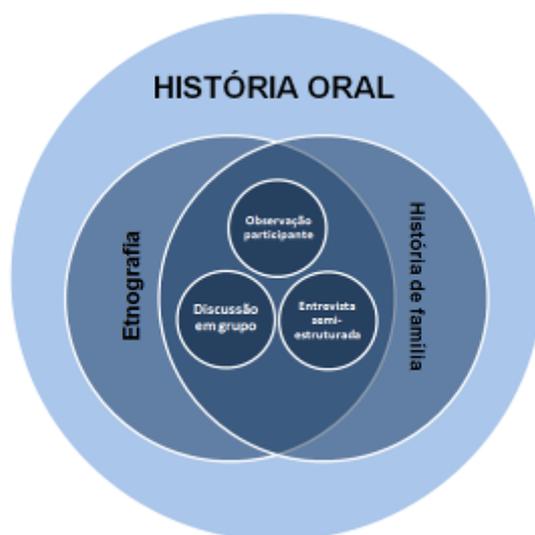


Figura 1: Gráfico relacional da estratégia metodológica.

Posteriormente aos trabalhos de campo, o tratamento dos dados segue as seguintes etapas: a preparação dos dados (transcrição das entrevistas e informações contidas em todos os instrumentos de coleta; criação do projeto dentro do NVIVO, nomeação das “Fontes”, dos “Nós” e posteriormente das “Classificações” e “Atributos”); a codificação manual²⁸² e a análise dos dados e a elaboração dos relatórios para apresentação dos resultados.

Assim, em nosso projeto cada técnica de pesquisa se tornou uma pasta e suas subpastas dentro das fontes com seus respectivos documentos. Desse modo, temos: Discussão em grupo (subpastas para cada encontro no total de três), Entrevistas (12 subpastas destinada para cada um dos entrevistados na qual conterà as transcrições e áudios), Observação participante (com duas subpastas para os textos de observação e os registros fotográficos).

A partir de nossas primeiras pesquisas exploratórias realizadas no ano de 2011 no quilombo da Família Silva e a realização de entrevistas com três moradores da comunidade, pudemos chegar a três pré-categorias que emergiram nas falas dos sujeitos sobre suas relações com as telenovelas. Desse modo, verificamos que as apropriações e negociações dos quilombolas com as mensagens desses produtos midiáticos estão relacionadas com categorias com Etnia, Gênero e Classe. Posteriormente, a partir de uma releitura desse primeiro material, além das categorias já mencionadas, chegamos a outras que estavam presentes nas falas como Telenovela e Personagens, pois assim poderíamos verificar melhor as relações dos entrevistados tanto com as tramas e seus respectivos personagens para posterior análise das possíveis identificações com essas categorias. Assim, cada uma dessas pré-categorias tornou-se “Nó” no projeto do NVIVO. Por se tratar de uma pesquisa com entrevistados, cada um deles se tornou um

²⁸² O NVIVO disponibiliza diferentes funcionalidades que facilitam o processo de codificação. Uma delas é a codificação automática, que, na realidade, é uma forma de agrupar textos por algum tipo de similaridade entre as predefinidas pelo *software*.

“Nó” também, chegando ao total de 12. Assim, a árvore de “Nós” ficou da seguinte forma: Classe, Gênero, Etnia, Entrevistados (“Subnós” de entrevistados de 1 a 12), Personagens e Telenovelas, conforme podemos averiguar no esquema presente na **Figura 2**:



Figura 2: Visualização do esquema de “Fontes” e “Nós” da pesquisa no NVIVO.

A título de exemplificação, vamos colocar o trecho de uma entrevista realizada durante a pesquisa exploratória com uma moradora do quilombo. Por conta do acordo do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido firmado a partir das indicações do Comitê de Ética da UFRGS, o nome desta entrevistada assim como de todos os outros entrevistados sempre será mantido em sigilo. Contudo, queremos mostrar aqui como um pequeno trecho de entrevista pode ser codificado em vários “Nós”. Assim, além do “Nó” Entrevistado, o trecho é codificado ainda em outros “Nós” (categorias) estabelecidos no projeto:

“Esse negro [**Etnia**] que tem na novela das oito [**Telenovela**], eu já não gosto. Ele faz o que quer com as mulheres [**Gênero**], não respeita nada, nada fica bom pra ele. Todo dia ele aparecia com uma branca [**Etnia e Gênero**] diferente. Ou eles colocam os negros [**Etnia**] como empregados [**Classe**] ou colocam nesse papel aí que faz coisa errada e não fica bom pros negros [**Etnia**].”

Com este exemplo, queremos acenar que na fase de codificação de uma passagem de texto em um “Nó”, neste caso uma resposta de entrevista, o mesmo trecho de fala pode ser codificado em outros vários “Nós”, ou seja, outras dimensões analíticas. Essa possibilidade é possível visto que o NVIVO não trabalha de forma excludente durante o processo de codificação, pois ele não retira do documento original o trecho selecionado para codificação. Para Baumgarten, Teixeira e Lima (2007), essa capacidade de registrar e armazenar codificações sobrepostas é, justamente, o que irá permitir resultados ricos de análise, com o auxílio de poderosas ferramentas de busca do material codificado.

Entretanto, ponderamos que o trecho colocado como exemplo é um caso típico de uma fala que pode ser codificada em vários “Nós”, não sendo necessariamente uma regra a ocorrer em todos os trechos das entrevistas ou das observações. O importante é estar ciente de que sempre que um fragmento de texto é codificado no NVIVO, uma referência a esse fragmento fica armazenada em um ou mais “Nós”, a critério do pesquisador e conforme o referencial teórico adotado.

Apesar de termos feito a codificação do trecho apresentando como exemplo a partir das palavras que remetem às categorias pré-definidas pela pesquisa exploratória, há diversas formas de empreender a codificação com o NVIVO, a mais comum é a leitura direta dos documentos aplicada à idéia de codificação em três planos (Strauss & Corbin, 1990 apud Baumgarten; Teixeira & Lima, 2007): primeiramente uma análise linha a linha onde são examinadas palavras, frases e outras evidências; passando à análise de sentenças ou parágrafos, a fim de construir uma categorização a respeito destes blocos; por último, uma análise do documento como um todo²⁸³.

Com a versão 9 do NVIVO, o programa acrescentou algo comparável às variáveis de um banco de dados, chamado “classificações” que podem ser associadas a vários “atributos”. No caso desta pesquisa que envolve entrevistados definimos o “Nó” Entrevistados (no total de 12) e posterior classificação desses “Nós”. Com os “atributos”, tornou-se possível reunir, informações sócio-demográficas dos entrevistados à base de dados sem a necessidade de codificação. Assim, definimos que os atributos para a classificação dos “Nós” Entrevistados seriam: Sexo, Idade, Profissão, Escolaridade, Estado civil, Renda e Cor²⁸⁴. A escolha desses atributos se deve a necessidades da pesquisa de entender às questões oriundas da recepção das telenovelas pelos entrevistados não somente através do que foi codificado nos “Nós” temáticos, mas também a atributos específicos dos sujeitos. Dessa forma, tomando o mesmo trecho de entrevista exemplificado anteriormente, podemos visualizar a codificação e a classificação dos “Nós” Entrevistados materializada na Figura 3:



Figura 3: Esquema de codificação de trecho de entrevista e classificação de “Nó”.

Finalizado o processo de codificação e classificação dos atributos, podemos utilizar com mais precisão outros recursos do NVIVO, como a busca por frequência de

²⁸³ Outra possibilidade é a busca automática por palavras ou padrões léxicos, que oferece, por um lado, a vantagem da velocidade, principalmente quando são utilizadas grandes massas de dados, mas por outro lado, pode levar a uma codificação dispersa.

²⁸⁴ Apesar de todos os entrevistados serem moradores do quilombo, preferimos seguir a indicação do IBGE e pensar a questão da cor como auto-atribuição e não um dado pré-definido pela pesquisa.

palavras, a criação de gráficos e modelos, a geração sistemas de redes conceituais e dos relatórios. Todos esses resultados são essenciais para a análise dos dados qualitativos e suas necessidades, mas podem variar de acordo com as necessidades e objetivos da pesquisa, devendo ser utilizadas de acordo com os critérios teórico-metodológicos do pesquisador.

Advertências, críticas e possibilidades para a utilização de CAQDAS

A maior presença entre os pesquisadores qualitativos dos programas de computador iniciou um forte debate em relação às possíveis vantagens metodológicas e seus perigos. Tomando como bases nossas experiências iniciais com o manuseio dessa ferramenta, acenamos que parte do receio dos críticos da utilização desses softwares em suas estratégias metodológicas está diretamente ligada à possibilidade de que esses programas possam distanciar o pesquisador de seus dados e comprometer suas posturas teórico-metodológicas. No entanto, não podemos deixar de vislumbrar que programas como o NVIVO e seus recursos de codificação e rerepresentação dos dados qualitativos oferecem novas e fascinantes possibilidades para a interação com os dados da pesquisa, abrindo novas perspectivas e estimula novas intuições, o que vai somar às condições de produção de conhecimento imbricados a todas as pesquisas acadêmicas.

Apesar de ser uma importante ferramenta para a análise dos dados coletados durante os trabalhos de campo, algo ainda pouco explorado – ou pelo menos não explicitado – nas pesquisas de recepção midiática brasileira, não podemos negligenciar todas as orientações teórico-metodológicas da pesquisa, as interações com o objeto empírico e a atividade de investigação do pesquisador, nem sua responsabilidade, intuição, criatividade e habilidade investigativa. Como isso, enfatizamos que tais programas se configuram apenas como ferramentas úteis e práticas, se tornando completamente mecânicas sem a intuição do pesquisador e uma visão metodológica clara e coerente.

Evidentemente, as possibilidades trazidas com a mediação do computador nas pesquisas podem fazer com que as funcionalidades da ferramenta sejam confundidas com a abordagem metodológica; em suma, devemos evitar que essa tecnologia molde a pesquisa a partir da lógica da ferramenta. A perspectiva, o método e as técnicas qualitativas não mudam em função dos CAQDAS, o que muda é a maneira como os dados são tratados e processados, pois se o pesquisador tiver controle da ferramenta, poderá otimizar a análise de seus dados.

Ponderamos ainda que o estudo utilizado aqui para ilustrar as funcionalidades do NVIVO não foi integralmente concluído, estando ainda em fase de descoberta das potencialidades da ferramenta para nossas necessidades. Mas esses primeiros procedimentos com o programa permitem apontar a importância de aprender a trabalhar com as inúmeras funcionalidades do *software* e entender a lógica de seu funcionamento, além de decidir qual o melhor caminho a seguir para trabalhar com os dados coletados. Antes de usar o NVIVO ou qualquer outro programa, é necessário investir tempo em sua aprendizagem, por mais amigável e intuitiva que seja a ferramenta. Além disso, o processo de codificação exige, muitas vezes, diversas leituras dos dados, sob a

perspectiva do referencial teórico que sustenta a pesquisa, ou seja, não se pode perder de vista a chamada “vigilância epistemológica” defendida nos manuais de metodologia científica. Finalmente, por mais que possamos vislumbrar as possibilidades de um *software* para contribuir com o cotidiano da pesquisa e lhe prover mais confiabilidade, pela essência da pesquisa qualitativa, esta deve ainda sim ser pautada pelas questões do objeto empírico (na maioria das vezes envolvendo sujeitos), pelas condições de produção do conhecimento e pela subjetividade do pesquisador.

Referências

- Almeida, A. W. B. (2002). Os Quilombos e as Novas Etnias. In O’Dwer, E. C. (org). Quilombos: Identidade Étnica e Territorialidade. Rio de Janeiro, ABA – FGV.
- Banton, M. (1971). Aspectos Sociales de la Cuestión Racial. In Cuatro declaraciones sobre la cuestión racial. UNESCO, Paris.
- _____. (1977). Etnogênese. In A Idéia de Raça. São Paulo. Edições 70/ Martins Fontes.
- Barth, F. (2000). A Análise da Cultura nas Sociedades Complexas. In Lask, T. (Org). O Guru, o iniciador e outras variações antropológicas. Rio de Janeiro, Contracapa.
- _____. (1998). Grupos Étnicos e suas Fronteiras. In: Poutugnat, P. & Streiff-Fenart, J. (Org). Teorias da Etnicidade. São Paulo: Editora da UNESP.
- _____. (2003). Temáticas permanentes e emergentes na análise da etnicidade. In: Vermeulen; Govers (org). Antropologia da etnicidade: Para além de Ethnic Groups and Boundaries. Fim de século, Edições. Lisboa.
- Bauer, M. & Aarts, B. (2008). A construção do corpus: um princípio para a coleta de dados qualitativos. In Bauer, M. & Gaskell, G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Tradução: Pedrinho A. Guareschi. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Baumgarten, M.; Teixeira, A. N. & Lima, G. (2007). Sociedade e conhecimento: novas tecnologias e desafios para a produção de conhecimento nas Ciências Sociais. Sociedade e Estado, Brasília, v. 22, n. 2, p. 401-433, maio/ago.
- Canclini, N. G. (1997). Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP.
- Carvalho, A. P. C. & Weimer, R. A. (2004). Família Silva: Resistência Negra no bairro Três Figueiras. Laudo antropológico e histórico de reconhecimento da comunidade remanescente de quilombo Família Silva para cumprimento ao artigo 68/ADCT. FCP/PMPOA: Porto Alegre, setembro.
- Carvalho, A. P. C. (2003). O "Planeta" dos negros no Mundo dos brancos: Estudo sobre a manutenção e atualização das fronteiras étnicas de uma comunidade negra na cidade de Canoas/RS. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social/ Universidade Federal do Rio Grande do Sul (dissertação de mestrado). Porto Alegre.
- Carvalho, A. P. C. (2009). O espaço da diferença no Brasil: etnografia de políticas públicas de reconhecimento territorial e cultural negro no sul do país. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social/ Universidade Federal do Rio Grande do Sul (tese de doutorado). Porto Alegre.
- Delgado, J. M. & Gutiérrez, J. (1995). Teoria de la observación. In Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales. Madrid. Editorial Síntesis.
- Flick, U. (2009). Observação, etnografia e métodos para dados visuais. In Qualidade na pesquisa qualitativa. Porto alegre. Artmed.
- _____. (2004). Uma introdução à pesquisa qualitativa. trad. Sandra Netz. 2ª ed. Porto Alegre: Bookman.
- Galindo Cáceres, L. J. (org.) (1998). Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. México: Addison Wesley Longman.
- Gaskell, G. (2008). Entrevistas individuais e grupais. In Bauer, M. & Gaskell, G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Tradução: Pedrinho A. Guareschi. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Germano, Í. (2009). Carnavais de Porto Alegre: etnicidade e territorialidades negras no Sul do Brasil. In Silva, G. F.; Santos, J. A. (Org.). RS Negro: cartografias sobre a produção do conhecimento. Porto Alegre: EDIPUCRS.

- González, J. A. (1995). Y todo queda entre familia: estrategias y método para historias de familia. In Época II. Volume 1. Nº 1, Colima, junio.
- Gruppi, L. (1980). O conceito de hegemonia em Gramsci. Rio de Janeiro: Edições Graal Ltda.
- Guber, R. (2001). El investigador en el campo. In La etnografía: Método, campo y reflexividad. Buenos Aires: Editorial Norma.
- Hall, S. (2003). Da Diáspora: Identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: UFMG/ Representações da UNESCO no Brasil.
- Jacks, N. & Capparelli, S. (2006). TV, Família e Identidade: Porto Alegre "Fim de Século". Porto Alegre: EDIPUCRS.
- Jankowski, N. W. & Wester, F. (1993). Erudición humanística como ciencia cualitativa: contribuciones a la investigación sobre la comunicación de masas. In JENSEN, K. B. & Jankowski, N. W. Metodologías cualitativas de investigación en comunicación de masas. Barcelona: Bosch Casa Editorial.
- Kelle, U. (2008). Análise com auxílio de computador: codificação e indexação. In Bauer, M. & Gaskell, G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Tradução: Pedrinho A. Guareschi. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Lage, M. C. (2011). Utilização do software NVivo e m pesquisa qualitativa: uma experiência em EaD. ETD – Educ. Tem. Dig., Campinas, v.12, n.esp., p.198-226, mar. 2011. ETD – Educ. Tem. Dig., Campinas, v.12, n.esp., p.198-226, mar.
- Lage, M. C. & Godoy, A. S. (2008). Uso do computador na análise de dados qualitativos: questões emergentes. RAM – Revista de Administração Mackenzie. Volume 9, n. 4, edição especial, p. 75-98.
- Leal, O. F. (1986). A leitura social da novela das oito. Petrópolis: Vozes.
- Lévy, P. (1999). Cibercultura. São Paulo: Editora 34.
- Lopes, M. I. V. et al. (2002). Vivendo com a telenovela: mediações, recepção, teleficcionalidade. São Paulo: Summus.
- Lopes, M. I. V. (2004). Pesquisa em Comunicação. Revista Brasileira de Comunicação. São Paulo. Vol XXVII, Nº 1, jan/jun, p. 13-140.
- _____. (1990). Pesquisa em comunicação: Formulação de um modelo metodológico. São Paulo: Loyola.
- Mangabeira, W. C.; Lee, R. M. & Fielding, N. G. (2004). Computers and Qualitative Research: Adoption, Use, and Representation. Journal Social Science Computer Review. Vol. 22 No. 2, Summer, p. 167-178.
- Mangabeira, W. C.; Lee, R. M. & Fielding, N. G. (2001). Padrões de adoção, modos de uso e representações sobre tecnologia: usuários do CAQDAS no Reino Unido, em meados da década de 90. Sociologias. Porto Alegre, ano 3, nº 5, jan/jun, p.20-57.
- Martin-Barbero, J. (2001). Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro, Editora da UFRJ.
- _____. (2002). Ofício de cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação na cultura. São Paulo: Edições Loyola.
- O'Dwyer, E. C. (org). (2002). Quilombos: Identidade Étnica e Territorialidade. Rio de Janeiro, ABA – FGV.
- Oliven, R. G. (1996). A invisibilidade social e simbólica do negro no Rio Grande do Sul. In Leite, I. B. (Org). Negros no Sul do Brasil: invisibilidade e territorialidade. Florianópolis: Letras Contemporâneas.
- Orozco, G. & González, R. (2011). Una coartada metodológica: Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios e audiencias. México: Editorial Tintable.
- Puebla, C. A. C. (2003). Analisis cualitativo asistido por computadora. Sociologias, Porto Alegre, ano 5, nº 9, jan/jun, p.288-313.
- Sierra, F. (1998). Función y sentido de la entrevista cualitativa en investigación social. In Cáceres, J. G. Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. México. CNCA/ Adilson Wesley Longman.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1990). Basics of qualitative research: grounded theory procedures and techniques. London: Sage.
- Tavares dosSantos, J. V. (2001). As possibilidades das Metodologias Informacionais nas práticas sociológicas: por um novo padrão de trabalho para os sociólogos do Século XXI. Sociologias, Porto Alegre, ano 3, nº 5, jan/jun, p.116-148.

Teixeira, A. N. & Becker, F. (2001). Novas possibilidades da pesquisa qualitativa via sistemas CAQDAS. *Sociologias*, Porto Alegre, ano 3, n° 5, jan/jun, p.94-113.

Apresentando Regina Vater: uma artista contemporânea por excelência

Arethusa Almeida de Paula²⁸⁵

Resumo: Regina Vater é uma artista contemporânea por excelência. Sua obra é vasta, indo do desenho e pintura, passando pela *performance*, instalação, fotografia, vídeo e videoinstalação. Esta artista brasileira produziu juntamente com os principais nomes da arte brasileira e internacional e por isso mesmo a importância de estudar sua trajetória, dentro do contexto da História da Arte Contemporânea Mundial, fazendo com que o maior número de pessoas conheça e pesquise seu trabalho.

Palavras-chave: arte; contemporânea; história; linguagens; trajetória.

Introdução

Regina Vater (1943-) é uma artista multimídia. Vídeo, performances, instalações, poesia visual, livros de artista, arte digital, desenho e pintura são algumas das linguagens experimentadas por ela. Suas bases artísticas encontram-se arraigadas nas experiências propostas pelos artistas brasileiros da década de 1960 e também nas linguagens artísticas contemporâneas.

Conhecer o trabalho de um artista a fundo é mergulhar em sua vida, em sua trajetória, ter contato com sua obra e se possível com o próprio. Regina Vater se mostra bastante generosa com todos que tenham interesse em conhecê-la e pesquisar seu trabalho. Esta pesquisa se baseia na investigação dos documentos de seu acervo e também em entrevistas e conversas informais com a artista.

Visto que atualmente os pesquisadores em Artes estão voltando seus olhares aos acervos de artistas que produzem, ou produziram, a partir da década de 1960, torna-se necessária a pesquisa e divulgação de uma memória artística brasileira que ainda está nas mãos de seus produtores, mas que pode ser perdida ou ter seu acesso limitado até mesmo por seus descendentes. Ao elevarmos estes trabalhos ao patamar de documentos, damos inteligibilidade aos mesmos revelando e preservando sua história.

Este artigo irá apresentar obras de Regina Vater, abordando alguns dos principais conceitos de Arte Contemporânea, de modo a mostrar seu trabalho a quem não a conhece, e reforçar àqueles que têm contato com sua obra. Buscamos, portanto, não só a divulgação de uma trajetória artística importantíssima para a Historiografia da Arte Brasileira, mas também a preservação da obra e da memória da artista.

O contexto internacional da arte após 1960 pode ser pressentido como um contexto ampliado, sem um polo emanador único, uma única projeção poética, grupo ou estilo nivelador. A experimentação abriu campo para movimentos como a *Arte Conceitual*, a *Arte Povera*, o *Minimalismo*, a *Land Art*, a *Environment Art*, a *Body Art*, os *Happenings* e as *Performances*. Os artistas de cada país incorporaram essas ideias de acordo com o

²⁸⁵ Ms. Arethusa Almeida de Paula. Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

seu momento histórico-social. Nos EUA e Europa, os movimentos questionavam as instituições de arte, buscavam a experiência sensorial e pensar como os objetos industrializados poderiam ser utilizados como material expressivo. Na América Latina, essas linguagens ganham um cunho político, visto as várias ditaduras militares instauradas em seus países.

A obra de Regina Vater será contaminada por essas novas linguagens. Sem medo de experimentar, é a partir dos anos 1970 que Vater se torna uma artista multimídia. Terá sua primeira experiência com o *Super-8* em Paris, em 1974, num convite recebido de Ruth Escobar (1935-) para gravar o dia a dia dos atores de sua companhia de teatro naquela cidade. Depois disso não se separou deste meio de produção, realizando inúmeros vídeos premiados. Também realizou performances, como os *Nós*, evento realizado em 1973, no Rio de Janeiro, em que o público participou utilizando as cordas levadas pela a artista à Praça Nossa Senhora da Paz, brincando com os nós, ora se amarrando, ora amarrando o outro.

Criou ambientes, como a videoinstalação *Advice from a caterpillar*, apresentada pela primeira vez em 1976, na cidade de São Paulo. A fotografia também é um meio que faz parte constantemente do trabalho da artista, como as imagens da casa de John Cage em *X-Rangers*, de 1975. Participou do *happening Mito Vadios*, em 1978, onde expos uma *Barraquinha de Suspiros*. Enfim, de acordo com depoimento da própria artista para a autora, ela levou bem a sério o conselho dado por seu amigo Hélio Oiticica, que era não ter medo de experimentar. Porém, é necessário levantar alguns conceitos relacionados à Arte Contemporânea e que fazem parte do trabalho de Regina Vater.

Dessa forma, o primeiro conceito a ser abordado é o de *arte de ação*. Com origem nas ações dadaístas e surrealistas, no aspecto gestual da *action painting*, ganhando força nas décadas de 1960 e 1970 com as *performances* e os *happenings*. A ação, o corpo, passa a ser motor de subjetividade e significado, e assim a arte se relaciona com o mundo. Até mesmo o objeto se torna consequência da ação, já que é o corpo quem o faz.

Os conceitos de *Happening* e *Performance* estão muitas vezes associados à Arte Conceitual. São ações efêmeras, que acontecem e terminam num determinado espaço de tempo. Pode ser registrado através de vídeos ou fotografias, acontecerem mais de uma vez, independente do lugar onde foram feitas, e no caso dos *Happenings* deverão contar com a participação do público.

A *Instalação* é outro termo difundido com as experiências executadas a partir da década de 1960. Neste caso, o espaço será o grande propulsor da experiência artística, em que o espectador deverá sair da sua inércia para interagir com o ambiente, passiva ou ativamente. Tem suas origens no Minimalismo, quando a disposição das esculturas interfere na movimentação do público dentro da galeria. Ao longo do tempo, o vídeo foi incorporado nesses espaços, sendo ora chamado de videoinstalação ou conservando seu conceito primeiro. Deste termo pode-se destacar outro, qual seja, o *Site-specific*: obras também destinada a um lugar específico, podendo ou não ser remontadas em outros lugares.

Depois de esclarecidos esses conceitos será mais tranquilo abordar a trajetória de Regina Vater na década de 1970 até os dias atuais. Esses conceitos serão recorrentes nos dizeres de teóricos dos campos da Arte quando se tratar de analisar um objeto artístico. A Arte Contemporânea vai trabalhar com o objeto ampliado, visto as possibilidades tanto de uma produção voltada para a manufatura quanto pela inserção de objetos industrializados diretamente na obra. O objeto artístico adquire espaços ampliados, envolve o público e muitas das vezes é o próprio corpo do artista. Ao criticar os espaços expositivos num primeiro momento, a arte ganha às ruas, se desmaterializa e ganha efemeridade nos anos 1960 e 1970. Quando volta a estes espaços nos anos 1980 e 1990 já não precisa provar o novo. Aqui os artistas podem caminhar por toda uma História da Arte sem problemas e o relacionamento com seus espectadores ganha uma importância ampliada se comparada às participações do público na arte produzida nas décadas anteriores. A arte gera relações.

É neste momento que a artista vai se abrir ainda mais às experimentações artísticas, especialmente com a vídeo-arte, em que foi uma das pioneiras no Brasil junto com artistas como Wesley Duke Lee, Leticia Parente (1930-1991), Júlio Plaza (1938-2003), Gabriel Borba e Paulo Brusky (1949-). Os artistas na década de 1970 questionavam o papel da televisão. Não poderia ser diferente, ainda mais dentro de uma ditadura militar. Também outros meios de questionamentos surgiram neste momento, numa vontade de fazer com que a população questionasse o seu papel dentro da sociedade e sua condição política.

Dessa forma, pode-se constatar que a arte brasileira começa a se desmaterializar. A experiência ganha mais importância que o objeto final, a ser vendido e exposto numa instituição de arte. As linguagens se ampliam de forma a haver uma troca mais sensível de experiências, se contrapondo ao mercado de arte e a situação social e política não só do Brasil como também da América Latina. Regina Vater se insere neste período com esta mesma vontade de contestação. Morando em São Paulo desde o ano de 1970, a artista continua suas experiências com desenho e trabalha em agências de publicidade para pagar a produção de seus trabalhos. Viaja para a Paris e Nova Iorque através de prêmios recebidos em salões. E será através dessas viagens que seu campo de experimentação irá se expandir.

Nesta década de 1970, a artista inicia várias séries de trabalhos que ainda estão em processo ou podem ser retomados a qualquer tempo: *Posta-Lixo*, série de postais em que ela fotografa o lixo das cidades; o vídeo *Miedo* (figura 13), de 1975, em que a artista se filma fazendo caras de medo, numa alusão direta ao medo de voltar a um país sob uma ditadura militar; o questionamento em relação ao real papel da arte, em sua série *ARTE*, que consiste em trabalhos em objetos, fotografia, vídeo, entrevista com o público.

Percebe-se que o trabalho de Regina Vater não é apenas experimentação de linguagens, ao contrário, ela utiliza desses meios para questionar seu papel como artista e mulher. Como exemplo tem-se a sua primeira videoinstalação, apresentada em 1976, *Conselhos da Lagarta* (*Advice from a caterpillar*): consiste num espaço escuro, em que duas telas ficam uma de frente a outra. Numa delas a artista realiza a projeção de um

filme em que aparece de várias formas ao longo de alguns dias: ao acordar, ao se aprontar para sair, quando vai dormir. Na outra dela, aparecem projeções de olhares, tanto dela, quanto de outras pessoas. Ao mesmo tempo, aparecem imagens de trechos do livro “Alice no País das Maravilhas” de Lewis Carroll, e o áudio de seus comentários tanto em relação ao texto, quanto em relação ao estranhamento da passagem do tempo.

Vale ressaltar também a participação de Regina Vater no evento *Mitos Vadios*, organizado em 1978, pelo artista Ivald Granato, na cidade de São Paulo e que contou com a participação de vários artistas consagrados como Hélio Oiticica, Lygia Pape, Artur Barrio, e também artistas em começo de carreira. Este evento também fazia um contraponto à I Bienal Latino Americana, realizada naquele mesmo ano.



Figura 1: Regina Vater: *Miedo*. 1975. Imagem de vídeo. Acervo da artista.

A artista apresenta sua *Barraquinha de Suspiros* (1978), discutindo os problemas de ser artista. Regina Vater comprou os suspiros numa padaria próxima ao local do evento – Rua Augusta – e os vendia a CR\$ 25,00 (vinte e cinco cruzeiros). Quem comprasse levava junto um cartaz, da sua série ART, obra de fotografias em que esta palavra aparece em vários objetos e situações. De uma maneira divertida, o questionamento em relação a arte estava posto: o que é? Quanto vale?

Outra linguagem muito explorada pela artista foi e ainda é a fotografia. Um exemplo já citado é a série de trabalhos intitulados *X-Rangers* (1975), em que fotografa a casa de vários artistas que conheceu ao longo de sua carreira, como John Cage, Victor Acconti e seus amigos Hélio Oiticica e Ligya Clark e também de pessoas comuns. O interessante é que esse trabalho é contínuo, surgindo como criação poética sempre que a artista deseja.

As fotografias para a artista podem ou não ganhar uma série, ou se transformar em outros trabalhos. O que importa é seu espírito aguçado em captar novas ideias e estímulos criativos. Principalmente porque esta linguagem servirá de suporte para a produção de diversos trabalhos como livros de artista, por exemplo, e também como registro de performances e participação do público em suas exposições.

Portanto, pode-se afirmar que a artista aproveita todo o espírito de seu tempo para aprender, produzir, experimentar e se encontrar como artista. Todos os contatos que fez durante esse período que vai das décadas de 1960 e 1970, fizeram dela uma artista ímpar, que acredita no seu trabalho e luta pelo mesmo.



Figura 2: Regina Vater: *Barraquinha de suspiros*²⁸⁶

Em 1980 a artista muda para Nova Iorque, por conta de seu relacionamento com Bill Lundberg, que havia conhecido algum tempo antes em uma de suas estadias na cidade, e também por ter ganhado uma bolsa Guggenheim. No período desta mudança, em que ficou entre os dois países, Regina Vater além de se preocupar com sua própria poética também buscou divulgar a arte brasileira nos EUA. Em 1979 a artista foi curadora de uma grande exposição de arte brasileira em Nova Iorque focando a produção artística contemporânea de vários artistas brasileiros, na *Nobe Gallery*, da qual participaram artistas como: Guto Lacaz, Betty Leirner, Rubens Gerchman, Gabriel Borba, Julio Plaza, Osmar Ramos, Cildo Meireles, Cláudio Tozzi, Maria do Carmo Secco, Anna Bella Geiger, Regina Silveira, Paulo Bruscky, entre outros. Ainda na busca por uma maior divulgação da arte latino-americana, em 1982, a artista foi editora de um número da revista *Flue* sobre a produção artística desse continente.

²⁸⁶ Disponível em: http://solonribeiro.multiply.com/photos/album/3/MITOS_VADIOS#53.jpg. Acesso em: fevereiro de 2008.

É importante ressaltar que o mundo artes na década de 1980 volta-se para a pintura. Termos como *Transvanguarda*, cunhado pelo crítico de arte Achille Bonito Oliva (1939-), e *Neoexpressionismo*, abarcavam a tendência à pintura, que se apresentava sem muita novidade, porém citando o seu passado modernista recente. As galerias voltavam a ter o objeto final para vender.

Alguns teóricos, nos anos 1980 e 1990, começavam a proclamar que o fim da história linear da arte, já que tudo havia sido experimentado, e o que restava era os artistas entenderem este fato e tentarem fazer alguma coisa com isso. De acordo com Michael Archer:

“A novidade não mais podia ser critério de julgamento, pois a novidade ou a originalidade, como eram percebidas, não podiam ser alcançadas, podendo até mesmo se mostrar fraudulentas. Tudo já havia sido feito; o que nos restava era juntar fragmentos, combina-los e recombiná-los de maneiras significativas.” (Archer, 2001, p. 156.)

O Brasil também se volta à pintura. Jovens artistas se voltam para as pesquisas de materiais e as possibilidades de trabalho na tela. Grupos como o *Casa 7*, formado pelos artistas Carlito Carvalhosa (1961-), Fábio Miguez (1962-), Paulo Monteiro (1961-), Rodrigo Andrade (1962-) e Nuno Ramos (1960-), são pioneiros nesta nova fase da pintura brasileira.



Figura 3: Regina Vater, *X-Range- cama de retalho*, sem data. Acervo da artista.

Diante deste contexto, pode-se perceber que Regina Vater continuou fiel às suas experimentações, mesmo morando num grande centro capitalista como Nova Iorque. Em 1985, seu marido Bill Lundberg é convidado a uma cadeira na Universidade do Texas. Os dois se mudam para Austin, onde permanecem até o ano de 2011.

Nas décadas de 1980 e 1990, a artista se volta a temáticas como ecologia, as religiões orientais e também procura dar ênfase à própria origem da cultura brasileira, explorando as temáticas indígena e afro-brasileira.

Um exemplo de trabalho baseado na ecologia é a série *Eletronic Nature* (1987-1993). Neste trabalho, a artista fotografa diretamente da televisão imagens de programas sobre animais.

Outro trabalho que discute a relação do homem com a natureza e também se aprofunda na cosmologia indígena brasileira é sua série *Yauti* (1979 e década de 1980), que significa jabuti em tupi-guarani. O jabuti é colocado em várias situações pela artista: desenhos, fotografias, objetos e instalações. Váter também o relaciona ao antigo trabalho *Conselhos da Lagarta*, quando volta ao livro *Alice no País das Maravilhas* (Figura 19), contrapondo a pressa da lebre e a vagarosidade do jabuti. Fazendo isto, a Regina Váter também nos remete ao conto da “A tartaruga e a lebre”, das Fábulas de Esopo.

O cinema junto à fotografia aparece em conjunto na série *Cinematic Stills* (1974 e década de 1980) (Figura 20). Neste trabalho a artista várias fotografias lado a lado, como apareceriam num rolo de filme cinematográfico. Assim, a artista discute o tempo, elemento recorrente em seu trabalho. Porém esse tempo não é o íntimo, mas o tempo do mundo, da vida cotidiana.

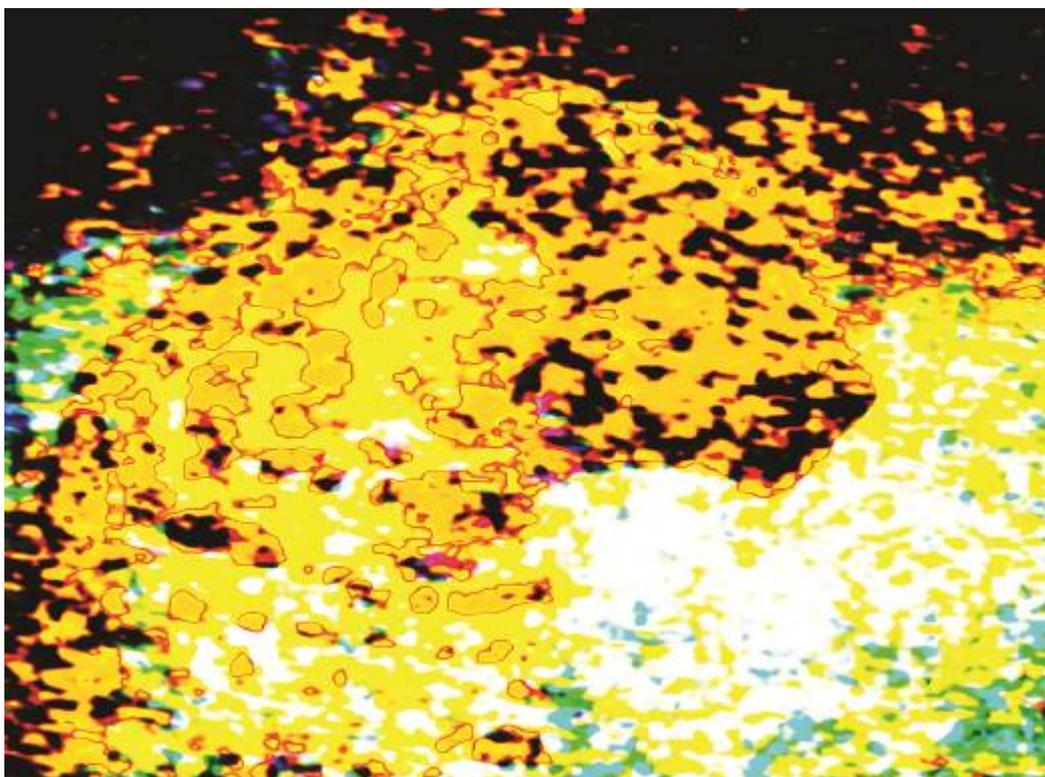


Figura 4: Regina Váter: *Eletronic Nature – Onça*. (1987-1993). Acervo da artista.

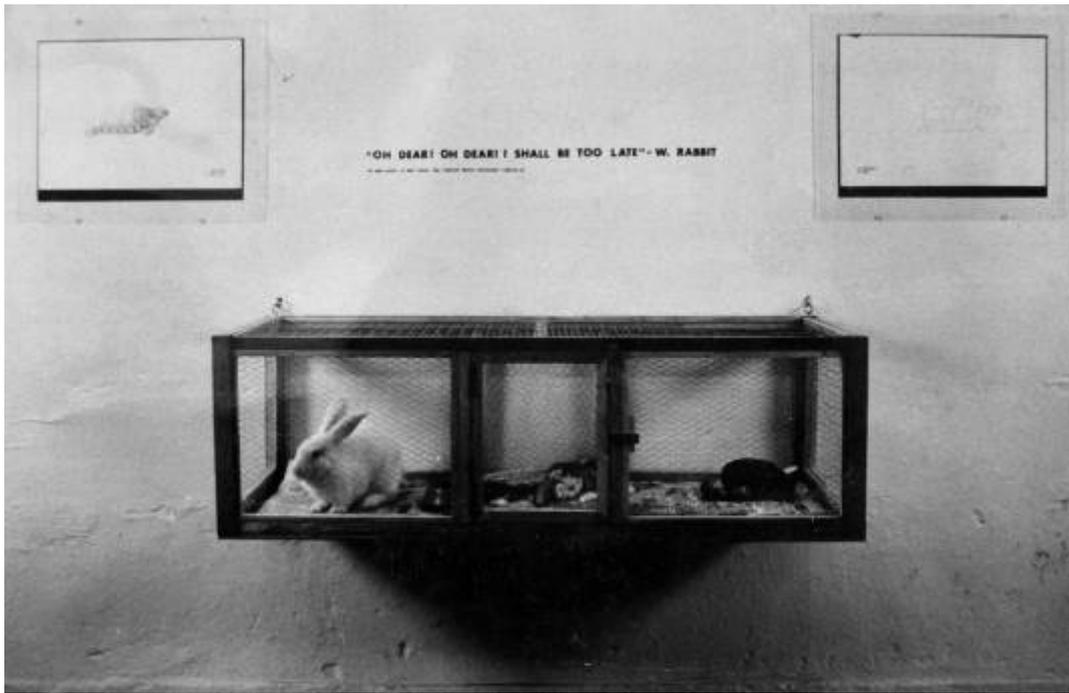


Figura 5: Regina Vater: *Yauti Marandua*. 1979. Acervo da artista.

Pelo que conta a artista, em entrevistas realizadas, este trabalho foi retomado como suporte imagético para alguns de seus poemas. Utilizando os novos recursos de informática, ela restaurou vários trabalhos e inseriu comentários poéticos como um diário de bordo. É a observação de um tempo cotidiano elevado a um patamar de poesia visual.

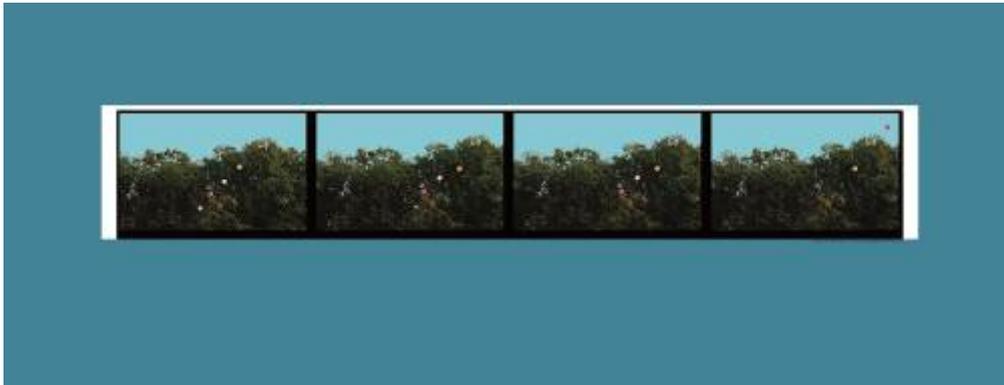


Figura 6: Regina Vater. *Cinematic Stills – Para Baldassari*. s/data. Acervo da artista.

É importante salientar que a poesia será um processo bastante recorrente na poética de Regina Vater. A artista nos conta que desde pequena, influenciada por sua mãe, lia e escrevia poesias. Por isso mesmo, a poesia visual também fará parte de várias obras. Um exemplo disso é seu primeiro livro de artista que consiste numa caixa com folhas de acetato impressas com uma poesia e o qual também se vê uma fotografia modificada de um lixo de Nova Iorque.

Outro aspecto em que se pode ver a influência da poesia no trabalho de Regina Vater é sua série *Luxo-Lixo*, de 1976, e que foi inspirada num poema, de mesmo nome, de Augusto de Campos. Este trabalho foi mostrado na Bienal de Veneza, no mesmo ano.



Figura 7: Regina Vater: *Postalixo* – *Série Luxo-Lixo*, 1976. Acervo da artista.

Em relação às obras voltadas para uma temática afro-brasileira, podemos citar algumas das instalações de Regina Vater que traduzem muito bem a sua vontade de compreender e divulgar esta cultura.

Sua primeira instalação, feita em 1970, na praia da Joatinga no Rio de Janeiro aborda essa temática. Regina Vater escolhe dois santos que estão representados tanto na religião católica quanto no candomblé e umbanda: Nossa Senhora Aparecida, que no sincretismo se torna Oxumaré ou Oxum; e São Jorge que representa Ogum.

Com a ajuda de alguns amigos, a artista montou um altar, da mesma forma que havia visto nas festas de ano novo em que os praticantes do candomblé fazem o mesmo para pedir agradecer um novo período. No caso, a artista criou seu próprio altar para pedir paz num país marcado pela ditadura militar e o AI-5.

As lendas e mitologias vão permear várias de suas obras ao longo do tempo. Não só a cultura indígena e afro-brasileira é explorada pela artista, como também existe o interesse em compreender cultura dos índios norte-americanos. Regina Vater vai fazer um real exercício de entendimento do local onde vive buscando sempre um olhar positivo em relação ao mundo. Uma instalação que exemplifica essa busca é *Talismã para fartura e alimento*, 1994, em que mescla os mitos iorubas com lendas indígenas norte-americanas.



Figura 8: Regina Vater : *Magi(o)cean*, 1970. Acervo da Artista.

Considerações Finais

Portanto, diante de todas as transformações que o mundo das artes sofreu após a Segunda Guerra Mundial, e que foram transmitidas não só aos artistas, mas a toda a população como um todo, vemos que alguns artistas vão trabalhar de modo a questionar o padrão da sociedade e também a exaltar sua cultura e compreender a cultura do outro. Regina Vater faz parte desse grupo de artistas.

Buscando sempre levar sua arte ao público, ao longo de sua carreira participou de várias exposições. Mesmo tendo sofrido represália de sua família quando decidiu ser artista, ela nunca desanimou diante das dificuldades encontradas ao longo de seu percurso e por isso mesmo conquistou um espaço dentro da Arte Brasileira e também internacional.

Como seus amigos Hélio Oiticica e Lygia Clark, a artista nunca parou de escrever e refletir sobre seu trabalho. Foi uma mulher a frente de seu tempo, tanto no comportamento, extremamente independente para os costumes da burguesia carioca da década de 1960, quanto dentro do universo artístico. Foi uma das pioneiras na vídeo-arte no país, sempre se preocupou mais com sua arte, com suas experimentações, que com as seduções do mercado.

Sua última grande exposição aconteceu neste ano de 2012, no período de 22 de maio até 15 de julho, no Rio de Janeiro, no espaço Oi Futuro. *Quatro ecologias*, com curadoria de Paula Alzugaray, foi uma exposição que trouxe uma retrospectiva dos trabalhos de Regina Vater. Também foi a primeira exposição da artista depois de voltar a morar no Brasil. Esta mostra trouxe vários vídeos, entre eles, *Conselhos de Lagarta* (1976), sua *série Eletronic Nature* (1987-1993), as séries *EAT* e *ART* (década de 1970 e 1980), as fotografias de *Tina America* (1976), entre outros trabalhos.

Uma das obras que merece destaque é *Desejo*, de 2012. Consiste em uma maçã,

escrita com a palavra desejo em português e inglês, num suporte rotatório, e que ficou sendo filmada durante 24 horas ao longo de o período da exposição. Quem quisesse poderia assistir a gravação, em tempo real, deterioração desta maçã através de um link da internet.

Regina Vater tece, dessa forma, um relacionamento com seu público, mesmo que virtualmente, por meio de uma rede de comunicação que é a internet. O seu desejo é que esta obra se torne significativa para quem a vê: seja por um meio mecânico em tempo real, seja presenciando à sua frente. E como todo desejo, este esvaece na materialidade constatando que tudo é efêmero, até mesmo a arte.



Figura 9: Regina Vater: *Desejo/Desire*, 2012. Fotografia: Arethusa A. de Paula.

Referências

- Archer, M. (2001). *Arte Contemporânea: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes.
- Burriaud, N. (2009). *Estética Relacional*. São Paulo: Martins Fontes.
- Cauquelin, A. (2002). *Arte Contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes.
- Kwon, M. (2002). *One place after another: site-specific art and locational identity*. Massachusetts: MIT Press.
- Peccinini, D. V. M. (1985). *Arte novos meios/multimeios: Brasil 70/80*. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado.
- Vater, R. (1978). *O que é arte? São Paulo responde*. São Paulo: Massao Ohno e Eduardo Martins de Carvalho Editores.
- Zanini, W. (1983). *História geral da arte no Brasil*. v. 2. São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles.

Estátuas vivas: a arte “em pausa” pelas ruas da cidade

Maria Helena Carmo dos Santos²⁸⁷

Resumo: Este artigo analisa como o espaço urbano é apropriado por manifestações artísticas de rua, especificamente “estátuas vivas”. Procura-se, portanto, traçar um breve panorama histórico de como essa arte teve início, de como ela exige uma educação e técnica corporal e como ela está presente atualmente nos grandes centros urbanos, palco e local de excelência dessa forma de entretenimento na qual os “corpos em pausa” dialogam com a cidade ao redor e com o público transeunte, nem sempre atento às manifestações de rua. Interessa-nos, também, categorizar quais são as (principais) características de concepção de personagens e como estes estão (ou não) ancorados em uma realidade local, ou seja, se há uma identidade entre os personagens criados pelos estatuistas e o espaço urbano. Corpo, cidade e arte urbana são pontos congruentes no trabalho das estátuas vivas.

Palavras-chave: corpo; estatuismo; cidade; cultura; arte.

Introdução

“Com a modernidade as ruas metropolitanas transformam-se em labirintos de imagens; as cidades transformam-se, mais do que nunca, em espaços de escritura e de leitura” (Oliveira, 2007. p 66).

Palco de manifestações artísticas, o espaço urbano revela-se um cenário desafiador para encontros (ou desencontros), (in) visibilidade entre artistas e pedestres, quem sabe, eventuais espectadores que, apesar do passo acelerado, da velocidade frenética, podem parar e participar de intervenções. Há, claro, aqueles que, envolvidos pela intensificação dos estímulos nervosos da cidade (Simmel, 1973, p. 12), não percebem o que a metrópole “fala” seja por meio de sua arquitetura, mobiliário, transportes, seja pelos diversos atores sociais (inclusive eles mesmos) que por ela transitam e que também “escrevem”, através de suas experiências e comportamentos, suas percepções, imagens da cidade.

As estátuas vivas, ou estatuistas, é uma dessas intervenções que têm, no espaço urbano, o local de excelência, ou melhor, o cenário onde tudo acontece: a maquiagem, a transformação do indivíduo em personagem, em artista que imita, interpreta e interage com o público, do qual ele depende tanto para o reconhecimento da sua *performance* quanto para fonte de renda. Para isso, quanto maior for a circulação de pessoas, maior será o diálogo entre artista, público e espaço vivido (Maffesoli, 2010, p.269). Aliás, é nessa tríade – rua, público e artista, que representações diversas podem ser identificadas e, portanto, decodificadas, em uma suposta simbiose em que o corpo-estátua intervém no espaço urbano e sofre intervenções desse mesmo espaço mediado pelo espectador ou, até mesmo, por aqueles que ignoram ou ficam indiferentes às apresentações.

Neste artigo, pretende-se identificar como os corpos-estátua provocam ou articulam instantes de sociabilidade e como se dá a identificação do público com esses personagens “sem movimento”, criados a partir de uma narrativa que se pode “ler” do

²⁸⁷ Doutoranda em Comunicação pela UERJ, mestre em comunicação e cultura pela ECO-UFRJ, graduação em relações públicas pela UERJ e em letras pela UFRJ. Coordenadora e professora do curso de Relações Públicas das Faculdades Integradas Hélio Alonso. mhcarmo@yahoo.com.br.

ambiente físico, local da encenação, e/ou da memória coletiva. Seja como for, a composição da estátua viva pode ser compreendida como um meio comunicacional, semelhante a um objeto de arte e seria parte do que Jeudy denomina “cultura urbana”? Haveria, também, uma temporalidade para a criação desse personagem, quer dizer, ele poderia estar associado ao passado, à memória afetiva, à identidade de um grupo de indivíduos ou até mesmo nacional?

Para a elaboração desse trabalho, foi necessário realizar uma pesquisa on-line sobre manifestações variadas dessa intervenção urbana que contribuísse para uma visão mais geral sobre o tema, bem como informações que oferecessem um panorama sobre o surgimento desse fenômeno artístico e imagens que exemplificassem a diversidade dessas composições. Em termos de bibliografia, Marcel Mauss, Foucault e Jeudy mostraram-se essenciais para o entendimento dos usos que os corpos podem desempenhar nessa modalidade de arte enquanto Canevacci, Certeau e Siqueira contribuíram para a compreensão de como o espaço público “atua” como cenário ideal e natural para as estátuas vivas.

Do *tableau vivant* ao performer: uma abordagem histórica

O *tableau vivant* ou um grupo de estátuas vivas era comum em festas ou cerimônias da Idade Média e Renascença. Em geral, o grupo ficava em um palco imitando um monumento ou, então, era colocado no caminho de uma procissão real. No século XVIII, esses personagens, mais do que a caracterização e atuação cômica, também eram utilizados para dramatizar momentos importantes da história e da literatura, tendo, portanto, uma função educacional e informativa.

A era Vitoriana retomou a prática dos estatuistas como uma forma de “atiçar” o público em uma época em que se considerava ilegal que artistas nus se mexessem (*Guardian* on-line, 2011) e, na primeira metade do século XIX, essa manifestação chega aos Estados Unidos, mais especificamente aos circos. Há registros de que PT Barnum teria atuado como estátuas vivas, que faziam parte de seu repertório de apresentações. No entanto, as estátuas vivas começaram a aparecer de forma mais disseminada na segunda metade do século XX na Grã Bretanha onde as apresentações desse tipo de artistas tiveram início na década de 80 (*Guardian* on-line, 2011).

Com técnicas variadas para caracterização, como verde, ouro, preta, prata, bronze (como exemplificado no sítio *Estátua Viva*), estátuas vivas são consideradas tipos de entretenimento público que usam um vestuário específico (de acordo com o personagem e/ou época histórica) e que, sentadas ou em pé, ficam imóveis por minutos ou horas até que alguém contribua com algum dinheiro. Nesse instante, a imobilidade do corpo e dos gestos dá lugar a uma interação com o espectador. Atualmente, além de atuarem na rua, alguns estatuistas realizam trabalhos como vitrines vivas, em eventos corporativos, anúncios publicitários e até em desfile de escolas de samba.

A cidade e os corpos “em pausa”

“Em qualquer lugar ou cidade, na rua, tudo acontece ao vivo. Você tem a resposta imediata do valor da sua arte. No palco, normalmente, as pessoas batem palmas, mas você não sabe se foi bem, se realmente agradou. A plateia que paga antecipadamente para ter cultura tem uma obrigação moral de agradecer só porque já comprou.” (Globo.com, 2011).

Gladys Wosiack, estatuista, delimita a reação diferente do público da rua e o do teatro. Na rua, seria mais espontânea. Nesse sentido, poder-se-ia dizer que, no espaço urbano, a emoção parece preencher o horizonte, ela é breve e explícita em seus termos gestuais (Le Breton, 2009, p.113), ou seja, é manifestação autêntica, sem qualquer filtro ou atitude que possa ser provocado por algo que não seja o artista e o público. No teatro, por sua vez, o pagamento do ingresso tornaria, portanto, quase obrigatório o aplauso, como parte do ritual do espetáculo, um grand finale. Outro estatuista, Rodolfo Valentino, compartilha a mesma opinião sobre a experiência de atuar no teatro ou na rua: “no palco existe uma quarta parede, que separa o público do que acontece no palco. Ela é invisível, mas impede a interação” (Folha on-line, 2011).

Além disso, na rua, a apresentação é ao vivo, quer dizer, o imprevisto, o inesperado pode acontecer a qualquer momento tanto por parte do artista quanto do público – este pode, por exemplo, esbarrar no estatuista, xingá-lo, comentar sobre sua aparência física, fazer comentários obscenos, tocá-lo, inclusive comprometendo a segurança ou bem-estar da estátua viva. Contudo, em qualquer situação, o artista deve permanecer impassível, ter o controle, se possível, manter-se “estátua”, o que pode durar horas, com intervalos que variam dependendo do “humor do público”, como afirma Gladys.

Por ser o primeiro e o mais natural instrumento do homem (Mauss, 2003, p. 407), tem-se a impressão de que o corpo é adaptável, maleável, por isso, precisa ser trabalhado, moldado, disciplinado para um bom desempenho do estatuista. Faz-se necessário, portanto, desenvolver um ato tradicional eficaz, de ordem mecânica, física ou físico-química (Mauss, 2003, p. 407), uma técnica que pode ser classificada em relação ao rendimento, dos resultados, do adestramento, de uma noção de destreza (Mauss, 2003, 410) para a construção do personagem.

“Com esses colegas, estuda biomecânica para dominar a estrutura do próprio corpo, seu centro de massa e equilíbrio, ferramentas que permitiram a evolução de seu trabalho como estátua. Tais ensinamentos, inclusive, fazem com que Gladys passe horas em cima de uma sapatilha de ponta – feito conseguido por bailarinas profissionais após anos de técnica” (Blog Estadão, 2010)

Esses “ensinamentos” exemplificam a tese de Foucault (Vigiar e Punir, 1999) de que vivemos na era dos corpos disciplinados, em que a disciplina produz uma consciência e controle do próprio corpo, isto é, a docilização do corpo torna os corpos produtivos. Além dessa construção corporal, que exige dedicação, planejamento e persistência, é essencial alguma técnica para o controle da mente, como a prática de “ioga para ajudar a concentração e indução cerebral no padrão alfa e desacelerar os batimentos cardíacos e interromper o metabolismo”, como testemunha Islene Cristina (Globo.com, 2011) que desfilou durante quarenta minutos como estátua no Carnaval do Rio de Janeiro em 2011.

Logo, ao entrar no “modo” estátua, há que haver uma harmonia entre corpo e mente, um nível elevado de concentração e um conhecimento e domínio do corpo para que o movimento seja perfeito, isto é, que, por exemplo, as mãos permaneçam imóveis, levemente fechadas para evitar que fiquem doloridas, os músculos do rosto não se mexam e os olhos não pisquem (dicas de estatuista no site *The Daily Herald*). O artista, ao desenvolver as técnicas para adaptar o corpo ao seu uso - o de estátua viva -, torna possível a naturalização do repouso, da simples pausa, da ausência do movimento (Mauss, 2003, 416) em busca de uma encenação perfeita, de uma imitação mais real do que a própria realidade, do que um “monumento tradicional”, de um personagem representado ou de uma *performance* inédita, uma figura criada especificamente para um evento, por exemplo.

“Exceto a fascinação que o corpo em repouso pode provocar, concebe-se também que essa atração liga-se à incrível presença do movimento na imobilidade. (...) o corpo em repouso se apresenta naturalmente como objeto de arte.” (Jeudy, 2002, P. 59)

Essa fascinação pode provocar um encantamento na correria da cidade, uma sensação de que o frenesi da metrópole, por um momento que seja, tenha também entrado em “pausa”, que o tempo tenha parado, assim como a estátua viva, como se ela, de repente, fosse percebida não como um estranhamento ou indiferença, mas uma obra que desperta a atenção daqueles que caminham pelo espaço urbano, em um processo definido de estar ausente e à procura de um lugar próprio. Se caminhar é ter a falta do lugar (Certeau, 1994, 183), o público, ao se encantar com a estátua viva e, conseqüentemente reduzir a velocidade e parar por algum tempo, parece encontrar, mesmo que brevemente, o seu lugar no qual se processa o jogo de reciprocidade, de sociabilidade.

Contudo, “a arte viva também tem prazo de validade. Os estatuístas chegam por volta das 11h no local escolhido e encerram o show até as 14h (...) para não banalizarmos esse encantamento que conseguimos provocar”, adverte Gladys (Globo.com, 2011). A arte de rua, embora em um espaço teoricamente livre para manifestações artísticas, busca no “outro” significado e reconhecimento e tem, na cidade e no público, o seu próprio limite.

“A exibição implica uma sobreoferta. Ela faz avançar os limites da representação e se apoia na ilusão, que é ilimitada (...). As performances artísticas sofrem os efeitos da saturação, que impelem os protagonistas a fazerem sempre mais. O desafio é mostrar não somente do que o corpo é capaz, mas sobretudo o que ele ainda pode para além das exibições já realizadas.” (Jeudy, 2002, p. 111)

Provavelmente pode-se explicar essa sobreoferta de duas formas: ou porque o espaço urbano seja inóspito para as manifestações, não exatamente (ou unicamente) pelo espaço em si, mas pela agitação das ruas, ou pela maneira como ele é apropriado pelos diversos atores sociais que circulam e, conseqüentemente, tem uma variedade de motivos para estarem naquele local no momento da expressão artística. Afinal, na cidade, há uma “multiplicidade de vozes autônomas, que se cruzam, relacionam-se, sobrepõem-se umas as outras, isolam-se ou se contrastam” (Canevacci, 1993. p. 17), o que por si só já significa um limitador “natural” para as *performances* artísticas. Ou ainda seja porque, com tanta oferta de artistas de rua, é quase imperioso que haja uma reciclagem no repertório a fim de evitar o desgaste do público com aquele objeto (a

estátua viva) e/ou para surpreender o público com um personagem inédito, que se destaque no meio da multidão urbana.

Estátuas vivas: trabalho, arte e entretenimento

“O corpo é ao mesmo tempo sujeito e objeto das representações.” (Jeudy, 2002, p.17).

Ao andar pelas ruas da cidade, os pedestres podem esbarrar em Pessoas, Camões, Dantes Alighieris, Drummonds, bailarinos, anjos, camponeses – enfim, um universo de personagens compostos a partir de uma caracterização tão real que o artista, de um instante para outro, vira um objeto de arte pública. Por trás desse trabalho, os estatuistas precisam ter, além de uma orientação corporal, noções de vestuário, maquiagem e interpretação, para a “expressão artística pura e crua”, como afirma Gladys (Blog do Estadão, 2010). Ela, por exemplo, fez aula de *clown* e corte e costura, além de artes cênicas (Globo on-line, 2012). Para Gladys, os estatuistas não ganham muito dinheiro e nem há uma frequência de renda porque a atividade depende do público e do clima. Gladys ainda sinaliza que os estatuistas não são pedintes nem “usam a arte como alternativa ao desemprego. Estamos empregados!” (Globo.com, 2011). Além das atuações no espaço urbano, as estátuas vivas são frequentemente contratadas para eventos corporativos, aniversários de 15 anos, casamentos, feiras promocionais e divulgação de empreendimento (Globo.com, 2011).

A matéria do *The Guardian* “*Life as a living statue*” apresenta uma árdua realidade para os estatuistas que, muitas vezes, principalmente nos fins de semana do verão, disputam espaços, definidos pela Prefeitura local, com outros artistas que chegam ainda de madrugada para ficarem nos locais mais lucrativos, causando, inclusive, brigas. Em São Paulo, a matéria – “Artista de rua não é camelô, dizem profissionais de estátua viva” – aponta dificuldades para o exercício da profissão, como quando “a polícia acha que o trabalho atrapalha a circulação” (Globo.com). Apesar de todos os problemas que o artista tem de enfrentar, a matéria do jornal londrino afirma que essa expressão é tão popular que, há oito anos, é realizado um campeonato internacional na Holanda – aliás, festivais de estatutismo também ajudam a “levantar dinheiro”, segundo Marcelo Zago (Globo.com, 2011).

Outra matéria, agora da Folha de São Paulo – “Saiba como é a rotina das estátuas vivas e músicos de SP” -, descreve uma operação da prefeitura com a Polícia Militar, realizada em 2010, na qual foram confiscados equipamentos e proibidas apresentações de artistas de rua por considerarem que eles comercializavam produtos (CDs, por exemplo) e, portanto, eram ambulantes não regularizados. Na ocasião, alguns artistas chegaram a ser presos. Em 19 de julho de 2011, a prefeitura publicou um decreto “que disciplina o uso de vias e logradouros públicos para a apresentação de artistas de rua”:

QUEM PODE TRABALHAR?

- * Músicos
- * Dançarinos
- * Malabaristas
- * Atores
- * Poetas

O QUE PODE?

- * "Passar o chapéu"
- * Aceitar contribuições espontâneas
- * Distribuir brindes (CDs, por exemplo)
- * Exibir-se em calçadas, praças e parques municipais

O QUE NÃO PODE?

- * Exigir contribuição
- * Qualquer tipo de comercialização (vender CDs, por exemplo)
- * Reservar espaço exclusivo
- * Exceder os limites da lei do silêncio da prefeitura (Psiu)

PALANQUES OU PALCOS

- * Devem ter até 50 cm de altura e área máxima de 6 m²
- * Não podem ter nenhuma estrutura vertical além do piso
- * Outros tipos de estrutura precisam de autorização da subprefeitura da região

PENALIDADE

Quem não cumprir o decreto terá a apresentação encerrada e os equipamentos confiscados

(Folha de São Paulo on-line, 2011)

A partir da publicação desse decreto, a apresentação dos artistas “é bem-vinda, desde que dentro dos novos parâmetros”, de acordo com o coordenador do policiamento do centro de São Paulo na época, major Wagner Rodrigues. Com o fim da proibição e regulamentação, Celso Reeks, porta-voz da classe, deu início a um projeto para mapear os artistas de rua da cidade e incluir a arte de rua no guia turístico da cidade em parceria com a SPTuris (Folha on-line, 2011).

Seja a *performance* na rua ou em evento, por exemplo, o estatuista está sempre no limiar entre o ser e o parecer, entre o objeto representado e sua “realidade”. Para a criação desse “parecer”, pode-se identificar três possíveis escolhas dentre o repertório de caracterizações:

- 1) Personagem identificada com o lugar e as representações desse lugar: na Rua Augusta, Centro de Lisboa, Portugal, onde se concentra um grande número de estátuas vivas, a escolha de “vestir” Camões ou Pessoa é mais do que uma simples personagem, é identidade nacional, símbolo da cultura portuguesa, personificação do passado no presente. O mesmo ocorre, por exemplo, quando “Dante Alighieri” surge pelas ruas de Florença, local de nascimento do autor de *A Divina Comédia* ou quando, na Feira do Rio Antigo, no Centro do Rio de Janeiro, ou em San Telmo, em Buenos Aires, nos deparamos, respectivamente, com estatuistas vestindo indumentárias típicas da *belle époque* tropical ou de Gardel (símbolo maior do tango) e imigrantes italianos (parte importante da formação da população Argentina). Estes personagens exemplificam marcos do passado de um local, de um país, fragmentos da memória, pontos de referências de um grupo social.
- 2) Personagens e/ou “figuras” universais: fazem parte de um imaginário universal, como anjos, Cupido, bailarina, camponeses ou personalidades

conhecidas mundialmente, como cantores e atores – portanto, facilmente despertam identificação.

- 3) Estátuas variadas: “personagens” idealizadas, de forma autoral, como a *Devir/Becoming*, estátua vencedora do VIII Festival Mundial de Estátuas Vivas realizado em Arnhem, na Holanda em outubro de 2012, ou personagens criadas a partir da proposição de um tema de algum evento, como parte de enredo de desfile de escola de samba.

A fim de proporcionarem uma maior veracidade à manifestação artística, os estatuistas têm de pesquisar roupas de época, por exemplo, uma vez que o vestuário representa um elemento fundamental para a verdade da história das aparências (Barthes, 2005, p. 285), bem como mobiliário, cenário e acessórios. Para os profissionais de estátuas vivas, o vestuário passa a ser o elemento básico, assim como a maquiagem, imprescindível para a caracterização do personagem, o que facilita uma identificação do artista com o público, quer dizer, a roupa tem de fazer com que o corpo apareça, com que personagem, embora estático pela ausência do movimento, pareça real, “vivo”.

Voltando a Barthes, podemos inferir, no entanto, que o cenário também pode contribuir bastante para a ambientação física do qual o personagem faz parte, principalmente quando identificado com o lugar e as representações que ele suscita (como citado anteriormente no caso de Camões e Pessoa) ou quando o estatuista é contratado para um evento com tema já pré-definido.

Barthes ainda chama atenção para o fato de que o vestuário é um objeto que parece, simultaneamente, da alçada da profundidade e da sociabilidade, o que contribuiria para identificação do público com a estátua viva. Explicando melhor, ao ser, no sentido pleno, um modelo social, uma imagem mais ou menos padronizada de conduta, coletivas previsíveis (Barthes, 2005, p. 279), o vestuário despertaria um registro de memória, uma proximidade entre os atores sociais envolvidos nessa “experiência” artística: público e estatuista.

Mais do que “vestir” um personagem, o estatuista deve se comportar como o próprio, como se ele fosse o “original” em carne e osso, e o vestuário, além de adorno, com o objetivo de se fazer notar, teria outra função: a de significação (Barthes, 2005, p. 363). Então, a vestimenta exerceria uma afinidade significativa: gerar uma identificação imediata e captar o olhar do público, cujas relações recíprocas com as estátuas se distinguiriam na cidade, provavelmente devido a uma notória preponderância da atividade visual sobre a auditiva (Benjamin, 1994, p. 36). Considerando tal perspectiva, as técnicas do corpo e o vestuário mostram-se essenciais para essa atividade, realizada em um espaço urbano repleto de imagens (em ritmo mais acelerado) e, conseqüentemente, mais difícil de fazer-se notar e atrair o pedestre, um público eventual.

“Parabéns para esses grandes artistas que embelezam a cidade. Quantos detalhes preciosos de figurinos, maquiagem e delicadeza. (Marcia Knopfer)

Que os deuses da arte estejam sempre perto desses artistas que encantam a correria da nossa cidade. (Antônio Fiorintini)

Perfeito exemplo de cultura e arte na nossa agitada cidade de São Paulo. (Viviane Thomaz).”
(Blog Estadão, julho, 2010)

Se os estatuistas encantam e embelezam a cidade, é possível identificar que a associação das *performances* aos espaços públicos liga-se diretamente à imagem que causa tanto nas pessoas quanto na cidade. Logo, os relatos acabam por reforçar que essa expressão é arte, arte urbana ou, como afirma Jeudy, “cultura urbana”; apontam, também, para uma emoção, a própria propagação de um acontecimento passado, presente ou vindouro, real ou imaginário, na relação do indivíduo com o mundo (Le Breton, 2009, p. 113) – no caso dos estatuistas, essa relação se verifica quando, por exemplo, um artista se “veste” de Gardel na Feira de San Telmo, quando uma estatuista opta por uma personagem com roupa da *belle époque* tropical, na Feira da Rua do Lavradio, onde se pode fazer um passeio pela memória da cidade (Veja Rio on-line, 2011); quando se encena a estátua de Drummond na Feira Literária de Paraty 2012, ano em que se homenageou o poeta; ou ainda quando um artista é contratado para fazer uma vitrine viva.

Considerações Finais

“Espaço é um lugar praticado. Assim a rua geometricamente definida por um urbanismo é transformada em espaço pelo pedestre.” (Canevacci, 1993, p.202).

A princípio, a rua é para o pedestre, mas não restrita a ele. Felizmente, a rua, assim como a cidade, propicia uma imensa gama de experiências, umas agradáveis, outras nem tanto. É esse cenário, em que a passagem, o caminhar parece o natural, o esperado, que se transforma em palco para as mais diversas manifestações artísticas, dentre as quais o estatuismo.

Misto de imitação e educação, a primeira, representação; a segunda, técnica (Mauss, 2003), o estatuismo pode ser entendida como uma arte que desafia o ritmo acelerado do espaço urbano. Ao servir-se do seu próprio corpo para criar personagens e “promover cultura” para as pessoas (Globo.com, 2011), o estatuista “quebra” o ritmo frenético das ruas. Com sua técnica de educar o corpo e atribuir-lhe diferentes representações, as estátuas vivas apresentam uma atitude corporal que, se indiferente e invisível para alguns pedestres, acaba contribuindo para outro olhar para a cidade, como se, lentamente, ela também desacelerasse e revelasse, nem que por um instante, outra percepção para ela e para o “outro” (nesse caso, o profissional de estátua viva e o espectador).

Arte para alguns, o estatuismo pode ser, para o poder público constituído, um empecilho para a circulação, implicando, na cidade de São Paulo, em uma regulamentação que definisse o uso do espaço público para a realização da atividade. Para o estatuista, no entanto, é um trabalho, uma forma artística de manifestação cultural que permite o contato, a interação com o público, apesar dos limites da própria cidade e da eventual indiferença dos pedestres. Comparado com a atuação na rua, os estatuistas evidenciam uma clara diferença entre o espaço urbano e os eventos: naqueles, a receptividade é mais espontânea, o trabalho, mais artístico; neste, no

entanto, “segura a parte financeira”.

Nas peles que habitam, os estatuístas, na ausência do movimento, parecem resgatar o que a cidade deveria ser: um espaço de trocas simbólicas, de sociabilidade, de interação. Afinal, a rua, como microcosmo da cidade, foi pensada para o pedestre, mas ela não deve ser local para o simples caminhar. Deveria, sim, ser um espaço em que “os sentidos e sua gestão não isolam, pelo contrário, socializam (...) o homem, de fato, reconhecendo que é um ser sensível, acede à humanidade, isto é, as relações com os outros” (Maffesoli, 2010, p. 85).

Referências

- Barthes, R. Inéditos. Vol. 3. Imagem e Moda. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- Benjamin, W. Flaneur. In: Obras Escolhidas III. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1994.
- Canevacci, M. A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. São Paulo: Studio Nobel, 1993.
- Certeau, M. de. A invenção do cotidiano 1: artes do fazer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
- CIÊNCIA HOJE ON-LINE. Disponível em: <http://cienciahoje.uol.com.br/revista-ch/sobrecultura/2012/07/a-estatua-da-estatua>. Acesso em 19/11/2012.
- ESTADÃO. Disponível em: <http://blogs.estadao.com.br/olhar-sobre-o-mundo/estatuas-vivas/>. Acesso em 15/11/2012.
- EXPRESSO. Disponível em: <http://expresso.sapo.pt/melhor-estatua-viva-tem-assinatura-portuguesa=f757102>. Acesso em 15/11/2012.
- FEIRA DE SANTELMO. Disponível em: <http://www.feriadesantelmo.com/menu.htm>. Acesso em 15/11/2012.
- FOLHA DE SÃO PAULO ON=LINE. <http://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/973045-saiba-como-e-a-rotina-de-estatuas-vivas-e-musicos-de-rua-em-sp.shtml>. Acesso em 19/11/2012.
- Foucault, M. Os Corpos Dóceis. In: Vigiar e Punir. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.
- GUARDIAN. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2011/may/11/living-statue-performers>. Acesso em 17/11/2012.
- Jeudy, H-P. O corpo como objeto de arte. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- Le Breton, D. Antropologia das Emoções. In: Paixões Ordinárias: antropologia das emoções. Rio de Janeiro, Vozes, 2009.
- Maffesoli, M. (2010). No Fundo das Aparências. Petrópolis, RJ : Vozes.
- Magnani, J. G. C.(1996). Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole. In: Magnani, J. E Torres, Lilian de Lucca (orgs.). Na metrópole: textos de antropologia urbana. São Paulo: Edusp, 1996. p. 12-53.
- Mauss, M. (2003). As Técnicas do Corpo. In: Sociologia e Antropologia. São Paulo: Cosac Naify.
- O GLOBO ON-LINE: Disponível em: <http://oglobo.globo.com/rio/feira-rio-antigo-comemora-seu-aniversario-de-16-anos-6398927>. Acesso em 14/11/2012.
- GLOBO.COM. Disponível em: <http://g1.globo.com/carnaval/2011/noticia/2011/03/atores-ficam-estaticos-por-40-minutos-em-alegoria-da-mangueira.html>. Acesso em 15/11/2012
- GLOBO.COM. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2011/12/artista-de-rua-nao-e-camelos-dizem-profissionais-de-estatua-viva.html>. Acesso em 15/11/2012
- Oliveira, R. de C. A. (2007). Estéticas juvenis: intervenções nos corpos e na metrópole. Comunicação, mídia e consumo, v. 4, n.9, p. 63-86, mar./2007.
- Simmel, G. (1973). A metrópole e vida mental. In: Velho, Otávio Guilherme (org.). O fenômeno urbano. 2.ed. Rio de Janeiro, Zahar.
- Siqueira, D. da C. O. (2008). Dança na rua: arte como representação e comunicação na cidade. Intercom. XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008.
- Siqueira, D. da C. O. & Amaral, L. R. de A. (2011). Vozes da Vila: espaços e representações no entorno da universidade. Revista Contemporânea, Ed.18 | Vol.9 | N2 | 2011
- THE DAILY HERALD. Disponível em: <http://www.thedailyherald.com/supplements/weekender/22875->

living-statues-.html. Acesso em 17/11/2012.
UNIVERSITY OF CHICAGO. Disponível em: <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/tableauvivant.htm>.
Acesso em 17/11/2012.
VEJA RIO: Disponível em: <http://vejario.abril.com.br/especial/feira-do-lavradio-647230.shtml>. Acesso
em 14/11/2012.

Relatos on-line citados:

Antônio Fiorintini. Disponível em <http://blogs.estadao.com.br/olhar-sobre-o-mundo/estatuas-vivas/>.
Acesso em 15/11/2012.
Márcia Konpfer. Disponível em <http://blogs.estadao.com.br/olhar-sobre-o-mundo/estatuas-vivas/>. Acesso
em 15/11/2012.
Viviane Thomas. Disponível em <http://blogs.estadao.com.br/olhar-sobre-o-mundo/estatuas-vivas/>. Acesso
em 15/11/2012.
TwinLebon. Disponível em: [http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2011/may/11/living-statue-
performers](http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2011/may/11/living-statue-performers). Acesso em 17/11/2012.

Páginas consultadas

[http://www.facebook.com/pages/Est%C3%A1tua-Vivarj-Vitrine-Vivarj-c-Izlene-Cristina-219978-
7025/434141053265853?fref=ts](http://www.facebook.com/pages/Est%C3%A1tua-Vivarj-Vitrine-Vivarj-c-Izlene-Cristina-219978-7025/434141053265853?fref=ts) Acesso em 15/11/2012
<https://www.facebook.com/pages/Living-Statue-Performance-Helena-Reis/251798561608268> Acesso em
15/11/2012
<http://www.estatuaviva.com.br> Acesso em 19/11/2012
<http://artistasnarua.com.br/> Acesso em 19/11/2012

Cultura popular e memória nas manifestações do Congo e do Moçambique na cidade de São Tomás de Aquino

Mauricio De Mello²⁸⁸

Resumo: Manifestações da cultura popular de matriz africana, a exemplo do folguedo da congada e a dança do Moçambique, podem ser observadas no Sudeste do Estado de Minas Gerais, na cidade de São Tomás de Aquino, em que grupos parafolclóricos formados por pessoas que herdaram de seus antepassados os cantos e rituais dessas expressões, continuam a transmitir uma rica interpretação da cultura religiosa, conforme se estabeleceu com os primeiros negros que, em situação de cativo, tiveram que reinventar seus credos e ritos. Um movimento que representa o fortalecimento de uma identidade étnica e cultural sempre buscou sobreviver diante da opressão do Estado, da religião oficial e da persuasiva cultura de massa. A intenção desse trabalho é revelar essa questão e contribuir para esse debate que traz sérias implicações socioculturais para a continuidade das práticas da cultura popular.

Palavras-chave: cultura popular; identidade cultural; hegemonia.

Introdução

Historiar as expressões da cultura popular cultivadas pela população afro-brasileira remete a fontes orais e documentos dispersos que reunidos permitem a reconstrução/reconstituição da memória histórica e coletiva desse estrato social. No relato apurado com seus praticantes e na observação das sazonais manifestações, surgem indícios para se conhecer a permanência dessas manifestações.

Ao se constituírem no contexto do escravismo colonial brasileiro, as festas dos negros africanos e seus descendentes foram vistas como maneiras de apaziguar as condições de vida e trabalho do cativo e proporcionar a formação de uma identidade étnica entre inúmeros povos que foram subjugados física e culturalmente no processo de escravização para a América portuguesa.

Outro fator relevante diz respeito à cristianização que influenciou nos rituais celebrados, momentos de representação da coroação de reis e rainhas africanos acompanhados por um cortejo de instrumentistas e dançantes, que dividem homenagens, cantos e passos ritmados a santos e santas católicos que recebiam a devoção dos negros escravos.

A discussão preliminar sobre os fatos e acontecimentos que consolidaram o espaço para a continuidade dessas manifestações sugere um acordo entre os proprietários das fazendas, governantes, escravos e Igreja Católica, instituição dominante à época colonial, para a permissão desses encontros em datas determinadas que coincidissem com os dias dos santos.

²⁸⁸ Professor dos cursos de comunicação social da Universidade de Franca, especialista em Jornalismo Científico pelo Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo da Universidade Estadual de Campinas, mestre em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Na atualidade, rememorar tais práticas, observadas nas congadas e Moçambique, que ocorrem na cidade de São Tomás de Aquino, na região Sul sudoeste do Estado de Minas Gerais, implica na utilização da categoria conceitual da cultura popular, com a intenção de compreender a transmissão das experiências vividas e a sua continuidade no âmbito das tradições locais a partir da análise das práticas culturais e dos comportamentos coletivos.

Estudos dos costumes, dos usos da vida cotidiana, suas linguagens e modos de comunicação que assinalaram as populações de uma região e sua estreita relação com os hábitos dos escravos e a forte presença do catolicismo, nos dão suporte para subsidiar a exploração dos lampejos de memória contidos nos relatos dos indivíduos que autenticam essas expressões.

Um ponto de partida a ser apurado são as condições socioeconômicas que marcaram a região Sul sudoeste de Minas Gerais. Predominantemente agrícola e com plantações de café a perder de vista, para lá afluíram escravos que trouxeram consigo, parte da herança cultural e religiosa do continente africano.

O choque entre as culturas com a chegada às fazendas exigiu uma adequação por parte dos escravos, ao interpretarem os cânones do catolicismo e assim acompanharem o processo civilizatório que se impunha na sociedade brasileira, e em paralelo, manter certas expressões originárias de práticas de seus ancestrais.

As pistas que surgem e sustentam os argumentos para a transmissão da memória fundante das manifestações culturais que se repetem na cidade de São Tomás de Aquino, no interior de Minas Gerais, se atualizam com a percepção do cenário social que Maurice Halbwachs acentua em sua análise de como as gerações perpetuam sua memória.

“É impossível conceber o problema da evocação e da localização das lembranças se não tomarmos para ponto de aplicação os quadros sociais reais que servem de pontos de referência nesta reconstrução que chamamos de memória” (Halbwachs, 1990, p. 9-10)

Ponto fundamental para a continuidade das festas de coroação do rei congo e das embaixadas de Moçambique, as tramas das relações sociais que se estabeleceram durante a escravidão e na pós-abolição, sem deixar de se basearem no catolicismo para obter a aprovação dos governantes e a aceitação das instituições sociais, justifica, em parte, suas ocorrências até os dias de hoje.

Na observação das festas, o historiador pode apurar a constante atualização de um enredo que incorpora uma leitura peculiar do catolicismo pelos descendentes dos africanos. Essa assimilação é conferida nas figuras santificadas que se identificaram com os sofrimentos dos negros escravizados ou se propuseram a levar o cristianismo aos seus pares oprimidos.

A memória que se atualiza com a mistura de fatos históricos, lendas e escrituras sagradas, somam-se ao material historiográfico a ser trabalhado pelo pesquisador em sua reconstrução/reconstituição das justificativas emocionais, de caráter religioso e tradicional que perpassam as motivações dos descendentes das etnias africanas que

impulsionam tais expressões.

O trajeto a ser percorrido para sistematizar os relatos e documentos que validam essas manifestações, ligadas a todo um processo ritualístico envolto a compromissos com santos católicos de tez negra ou não, revelam épocas imemoriais, no sentido de alcançar tempos longínquos e atualizar com esse encontro a vida cotidiana.

“Mesmo remontando incessantemente às fontes mais primitivas, perscrutando nos sistemas históricos e linguísticos a experiência que escondem ao se desenvolverem, o historiador nunca alcança a sua origem, mas apenas os estágios sucessivos da sua perda.” (Certeau, 1982, p. 34)

A diretriz metodológica apontada acima por Michel de Certeau instaura a cautela à pesquisa de eventos socioculturais ligados à cultura popular transmitida de geração a geração, e assim permite estruturar um relato coerente com as transformações culturais necessárias para que aquelas práticas instauradas pelos negros atingissem relevante status de significação.

“(...) fundada sobre o corte entre um passado, que é seu objeto, e um presente, que é o lugar de sua prática, a história não pára de encontrar o presente no seu objeto, e o passado, nas suas práticas” (Ibid, p. 46)

Espaço de relações sociais e simbólicas, construção de identidades, expressão de poderes e hierarquias, além de momento máximo de visibilidade de determinados valores e concepções de mundo, as congadas e o Moçambique retratam a afirmação de povos aculturados que encontraram maneiras de extravasar seus ressentimentos diante de uma opressão desmedida sob suas vidas.

Ao se observar às manifestações da cultura popular que ocorrem entre os grupos parafolclóricos²⁸⁹ nas cidades do Sul sudoeste de Minas Gerais é possível constatar a permanência dos folguedos e danças dramáticas em razão da ação de líderes comunitários locais, que pela experiência adquirida no contato com seus ancestrais, autentica a validade e continuidade dessas manifestações tradicionais.

Ao problematizar a memória dos praticantes das manifestações culturais afro-brasileiras, em específico àquelas que ocorrem no âmbito das festas de congadas e Moçambique em São Tomás de Aquino, cidade que leva o nome de um dos principais estudiosos da Igreja Católica, têm-se a proposta de superar os limites dessa abordagem, que se centra na caracterização de um passado.

Visto como um processo permanente de construção e reconstrução, a cultura popular traz em si a heterogeneidade de indivíduos, grupos e coletividades, condição que a autentica no momento de sua revelação no presente histórico. O sentido da transmissão das experiências, motivos e gestos dos rituais são compreendidos na atualização da sua representação sócio-cultural.

O valor das manifestações artísticas e culturais, de verve popular, cultivadas pelos estratos sociais da mineira São Tomás de Aquino, encontra sua autenticidade no

²⁸⁹ Esse conceito é ratificado no CONGRESSO BRASILEIRO DE FOLCLORE, 8, 1951. *Carta do Folclore Brasileiro*. Rio de Janeiro. In. Revista de Investigaciones Folclóricas. Vol. 13: 9-14 (1998).

presente em que se realiza. Mesmo reconhecida como uma referência de um passado perdido, a memória que oferece sustentação a continuidades dessas práticas recebe incentivos para se efetivar na atualidade.

Procedimento metodológico que revigora o olhar do historiador, a memória também pode redundar em uma interpretação ingênua da história, desde que a entenda como um mecânico registro e retenção de informações, conhecimento e experiências. Em oposição, ao se atualizar no presente, ela fortalece identidades, pois compartilha sentimentos individuais e coletivos.

Ao ocorrer identificações históricas e culturais entre as pessoas, se forma uma base comum que revela as relações de poder envolvidas nas expressões sociais e seus símbolos, e que torna a memória dependente de procedimentos de seleção e descarte dirigidos às manifestações da cultura popular, para lembrar uma indagação que norteia os objetivos dessa pesquisa.

O viés católico tem uma atuação privilegiada, visto o predomínio de santos emblemáticos para os afrodescendentes e membros dos grupos de congada e Moçambique, a exemplo de São Benedito, o negro, e santa Ifigênia, nascida na Núbia, atual Sudão, na África, além da mártir Santa Catarina de Alexandria, o frade dominicano São Domingos Gusmão, e as faces de Maria: Nossa Senhora do Rosário e Nossa Senhora Aparecida. Todas essas entidades têm suas “bandeiras” levantadas em procedimentos que inauguram o início da festa.

Na análise de Marina de Mello e Souza, uma identidade católica africana, construída nas condições da dominação colonial, caracteriza a devoção a esses santos e santas acompanhados de um séquito real ao ritmo de tambores, cantos e toadas que versam sobre as graças e milagres concedidos por essas entidades e também remetem ao universo mítico dos africanos.

Tais reconstruções figuram como possibilidades abertas para criar relações de pertencimento entre os negros escravizados que, ao perderem seus laços comunitários, buscaram alternativas para traçar novas identidades e organizar formas e maneiras de propor a reprodução de padrões culturais herdados da África, porém, inseridos na realidade do mundo colonial.

Ao lado da reverência aos santos católicos, a coroação do rei congo e as danças e ritmos dos ternos de Moçambique representam o uso da memória que não se resume apenas em trazer à tona, hábitos de um passado, mas sim de garantir a unidade de um grupo que mesmo disperso, conseguiu reunir pontos de identidade que ofereceram dignidade e referências culturais.

“O fato de as embaixadas serem corriqueiras nas relações dos reinos africanos entre si e com países europeus e de aparecerem como peça central das congadas realizadas por ocasião da eleição de rei congo no Brasil aponta para aspectos do processo por meio do qual se constitui esse costume, que incorporou elementos da história africana, fazendo da festa um lugar de memória, no qual o passado era periodicamente revivido, contribuindo assim para a afirmação de uma identidade.” (Souza, 2002, p. 183)

Encontramos questões coincidentes na continuidade das festas de congada e Moçambique em São Tomás de Aquino e aquelas que foram fundamentais na afirmação da identidade dos cativos. Claro que outras implicações de cunho econômico, político e cultural estão imbricados nessas manifestações, mas o cerne dessas expressões da cultura popular ainda continua vivo.

Ler o presente no passado

“O levantamento das bandeiras é a centralidade dessa festa”. Essa afirmação feita por um praticante, se refere ao início do ciclo que reúne ternos de Moçambique e companhias de congo todos os anos, entre 8 de dezembro e 1º de janeiro, em 25 dias de cortejos reais à capela de Nossa Senhora do Rosário, seguidos de moçambiqueiros que dançam e saltam ao som de guizos e cantam homenagens aos santos.

Nos grupos que se encontram em São Tomás de Aquino convivem membros portadores das tradições representadas e transmitidas por seus ancestrais. Não há um estudo regular para as apresentações, uma didática de ensino ou uma sistemática e organizada divulgação formal realizada por grupos parafolclóricos, que se limitam a recriar as manifestações tanto para fins educativos como para atendimento a eventos turísticos e culturais.

Os folguedos populares e as danças dramáticas de São Tomás de Aquino são originários dos confrontos culturais que emergiram nos processos sociais e políticos de formação da sociedade brasileira no período escravista. Para atravessar o tempo, a perpetuação dessas festas depende da memória oral e gestual de seus praticantes. “Que outra manifestação senão a festa seria capaz de congrega tantos elementos, incorporar significados diversos e dar vazão a necessidades múltiplas?” (Ibid. p. 252).

A importância em mapear a ocorrência do congo e Moçambique reflete a preocupação em captar uma memória social que permita interpretar o passado, estabelecer diferenças frente a definições do senso comum e dar sentido ao presente. Mello e Souza lista a diversidade de expressões que o ambiente da festa, seus rituais e encantos revelam ao se constituir.

“Momento de ruptura do cotidiano, de extravasamento de paixões, de exaltação da identidade comum, da exasperação dos sentidos por meio da música e da dança, de inversão de hierarquias (...)” (Ibid. Idem. p. 255).

O olhar historiográfico perscruta as transformações do espaço do outro e tenta entender como se estrutura a sociedade para aquelas comunidades. A validade desses questionamentos encontra ressonância em Certeau ao observar que “(...) a única pesquisa histórica do ‘sentido’ permanece, com efeito, a do outro” (Certeau, op. cit. p. 14), sem deixar de alertar para as contradições que margeiam esse relato.

Na atualidade, o cenário em que se apresentam os folguedos e danças da cultura popular é dominado pela modernidade capitalista. Essa realidade nos leva a delimitar o campo da pesquisa para apurar no período das festas a problemática da memória, que traz consigo o seu sistema (mecanismos, suportes, vetores e referenciais), conteúdos

(representações) e os agentes sociais e suas práticas.

As três vias apontadas ampliam o espectro de indagações acerca da cultura popular que se pretende descrever no presente em que ocorre. Com elementos da cosmologia africana impregnados em dogmas católicos, se compartilha um espaço-tempo que se movimenta como uma espiral que percorre e se estende sobre várias épocas.

As experiências vividas de maneira descontínua e constantemente atualizadas por meio da memória são um objeto relevante da história. As maneiras de cantar, os passos cadenciados, a sonoridade e os arranjos dos instrumentos, as vestimentas e símbolos ornados e carregados, a reverência aos santos católicos, são inúmeros os referenciais cultuados.

Tudo isso deve ser lido dentro de uma conjuntura socioeconômica específica, que tinha seus modos de produção baseados na escravatura, e rígida vigilância sobre os hábitos e costumes dos negros suprimidos em sua liberdade e tratados como mercadoria. Dessa base, surgem as manifestações africanas que somente eram toleradas, desde que estivessem voltadas para a expansão de uma religiosidade católica.

A partir dessa constatação, ficam claras as referências a um catolicismo conservador, pleno de autoridade e procedimentos que autenticam um processo civilizatório. Foi a dinâmica social e econômica da sociedade colonial que obrigou o rearranjo de forças culturais entre os negros trasladados ao Brasil e que culminaram na permanência dos cortejos e bailados.

Resistência diante das imposições de um padrão cultural dominante que detinha os meios de produção da sociedade e maneiras de se articular mediante concessões e cooptações da hegemonia são hipóteses plausíveis a serem testadas durante as investigações sobre agentes ativos e passivos da memória e seus papéis sociais.

“Um conceito capaz de amplo alcance operacional, pois pode articular as práticas, os agentes, os referenciais e os conteúdos da MEMÓRIA é o lugar de MEMÓRIA, na formulação de Pierre Nora, que reciclou o conceito de locus memoriae produzido pela Antiguidade e Idade Média. Pode ser entendido como um ponto de condensação, de sentido material, simbólico e funcional. Na verdade, a visão de Nora é mais cética e limitada, visto como, segundo ele nossa sociedade forjou os lugares de MEMÓRIA porque já não mais existem os meios de MEMÓRIA, onde ela era vivenciada. A rigor, ainda conforme Nora, a reprodução paroxística de lugares de MEMÓRIA, a que estamos assistindo, deve ser considerada uma patologia da nossa sociedade.” (Meneses, 1992, p. 20-21)

Ulpiano de Meneses, ao citar Pierre Nora, nos confirma a atualidade do conceito da memória, ao discutir o alcance da legitimação dessa experiência do cotidiano, fundamental para compreender a historicidade dessas práticas populares e como os seus significados são contados e resignificados no instante da sua representação social.

Elucidar essas manifestações incorre não apenas em promover um laudo descritivo dessas peculiares festas e encontros que encenam um costume antigo, mas sim reviver episódios marcantes para uma ampla classe social que buscava afirmar sua identidade étnica e cultural. Os sonhos, louvores e princípios que reúnem conhecimento, obrigações e similaridades de povos que reescrevem sua história precisavam se efetivar.

Voltar à atenção para as fontes orais, arquivos e a observação das práticas remanescentes dos folguedos e danças dramáticas é o foco metodológico da pesquisa histórica que se pretende erigir, para traduzir as expressões carregadas de emoção e orientadas para a demarcação de valores socioculturais. Os negros que iniciaram essa leitura do novo mundo vir-se-ão na condição de compartilhar seus rituais e condições humanas.

No presente histórico, essas festas enfrentam outros questionamentos. A persuasão das culturas industrializadas, com sua insaciável sede para eleger estilos de vida e expor inúmeras representações que moldam comportamentos delirantes entre as pessoas, cria compartimentos em que tudo pode ser quantificado e rotulado.

O crescimento de atividades turísticas que enxergam nas práticas populares, como as realizadas em São Tomás de Aquino, uma fonte de rendimentos e interesses políticos, mostra outro contexto social que também traz incertezas, meios de negociação e campos de mediação cultural que integram homens e mulheres em seu cotidiano.

A cultura popular continua a estabelecer diretrizes para legitimar as práticas sociais. E a memória é a prova cabal da existência das manifestações da cultura popular, envolvida na relativa dependência de “subjetividades múltiplas e heterogêneas que atuam em sua construção (Seixas, 2002, p.56). Ao interiorizar as experiências vividas, o seu sentido somente se completa na sua transmissão.

As condições políticas e socioculturais que revelam as inquietações mais sombrias das relações humanas e formam os ressentimentos que emergem das transições sociais, são elementos constituintes da memória que figuram nos movimentos sociais contra-hegemônicos para parafrasear o filósofo Nietzsche. As representações socioculturais trazem ressentimentos, que são os sentimentos compartilhados na hostilidade (ódio recalcado) encontrados em toda a coletividade.

A abordagem teórico-metodológica que nos trouxe para a categoria conceitual da cultura popular ampliou os horizontes das indagações acerca de como se constituíram as manifestações socioculturais do Congo e Moçambique encenadas nas paisagens bucólicas da sociedade escravocrata, com seu autoritário e definido sistema de relações sociais, até a total submissão capitalista que conflita com tantas outras vertentes da cultura popular afro-brasileira nos dias de hoje.

Ulpiano de Meneses dispõe de ferramentas de análise para extrair múltiplas dimensões e desdobramentos de um passado. Ao relacionar três subcategorias da memória: individual, coletiva e nacional, ele tem contato com possibilidades de atingir o objeto histórico, suas formas de compreensão que se abrem ao conjunto de pesquisas históricas que investigam esse recorte conceitual.

“(…) evidencia-se como imprópria qualquer coincidência entre MEMÓRIA e História. A MEMÓRIA, como construção social, é formação de imagem necessária para os processos de constituição e reforço da identidade individual, coletiva e nacional. Não se confunde com a História, que é forma intelectual de conhecimento, operação cognitiva. A MEMÓRIA, ao invés, é operação ideológica, processo psico-social de representação de si próprio, que reorganiza simbolicamente o universo das pessoas, das coisas, imagens e relações, pelas legitimações que

produz. A MEMÓRIA fornece quadros de orientação, de assimilação do novo, códigos para classificação e para o intercâmbio social. Nessa perspectiva, o estudo da MEMÓRIA ganharia muito se fosse conduzido no domínio das representações sociais problemática na qual a Psicologia Social tem investido consideravelmente, nos últimos anos, procurando parâmetros e instrumentos metodológicos para análises de gênese, operações, produtos e funções.” (Meneses, op. cit., p. 20-21)

Pensar a si próprio, o passado que nos fez e se refaz a cada geração, e reconhecer no presente o porquê da continuidade de certos compromissos culturais acentua o imenso imaginário a percorrer a fim de encontrarmos as referências da cultura popular que teimamos em não esquecer.

Considerações Finais

Apresentadas as diretrizes metodológicas, o procedimento seguinte e retomar a pesquisa de campo com o intuito de apurar as expressões do congo e dos ternos de Moçambique em São Tomás de Aquino e, com o olhar atento as leituras e interpretações dos praticantes dos eventos relacionados a cultura popular daquela região, testar as hipóteses levantadas acerca da afirmação da identidade cultural e étnica que tenta sobreviver no contexto capitalista em que está inserida.

Referências

- Canclini, N. G. (1998). “Contradições latino-americanas. Modernismo sem modernização?” In. *Culturas Híbridas*. São Paulo, Edusp.
- Certeau, M. de. (1982). *A escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Certeau, M., Julia, D. (1989). “A beleza do morto: o conceito de cultura popular”. In REVEL, J. *A Invenção da Sociedade*. Lisboa Difel.
- Chauí, M. (1984). *O nacional e o popular na cultura brasileira*. In. Seminários. São Paulo: Brasiliense.
- _____. (1996). *Conformismo e resistência – Aspectos da cultura popular no Brasil*. 6ª ed. São Paulo: Brasiliense.
- Chartier, R. (1995). “Cultura popular. Revisando um conceito historiográfico”. In. *Revista Estudos Históricos*. Rio de Janeiro, vol. 8, no. 16.
- CONGRESSO BRASILEIRO DE FOLCLORE, 8, 1951. *Carta do Folclore Brasileiro*. Rio de Janeiro. In. *Revista de Investigações Folclóricas*. Vol. 13: 9-14 (1998).
- Dias, A. R. (2009). *A ideologia das classes sulbateras através das festas*. São Paulo: ECA/USP. (Dissertação de mestrado).
- Ferreira, R. A. (2005). *Senhores de poucos escravos: cativo e criminalidade num ambiente rural 1830-1888*. São Paulo: Ed. da UNESP.
- Halbwachs, M. (1990). *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice.
- Hall, S. (2003). “Cultura popular e identidade” In *Da diáspora. Identidades, mediações culturais*. Belo Horizonte. Ed. UFMG, Brasília: representações da Unesco no Brasil.
- Meneses, U. T. B. de. (1992). *A História, cativa da memória? Para um mapeamento da memória no campo das Ciências Sociais*. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, São Paulo, nº 34.
- Mota, C. G. (1994). *Ideologia da cultura brasileira (pontos de partida para uma revisão histórica (1933 a 1974))*. São Paulo: Editora Ática.
- Ortiz, R. (1993). *Românticos e Folcloristas: cultura popular*. São Paulo. Ed. Olho d’água.
- Seixas, J. A. de. (2002). *Os tempos da memória (des)continuidade e projeção. Uma reflexão (in)atual para a história?* Projeto História. São Paulo, vol. 24.
- Souza, M. de M. e. (2002). *Reis negros no Brasil escravista: história da festa de coroação de Rei Congo*. Belo Horizonte: Editora UFMG.

Artifícios de Olhar: o mal-estar e a prótese

Potiguara Mendes da Silveira Jr.²⁹⁰ e Diego Rezende²⁹¹

Resumo: Investigação sobre o que se estabelece hoje como *olhar* no sentido de acompanhar: a mudança do paradigma fotográfico para o pós-fotográfico (expansão das imagens computacionais e dos processos de vinculação digital); a disponibilidade nômade de dispositivos portáteis que problematizam a condição do espaço e diluem dicotomias antes determinadas enquanto físico e digital; e a transposição das fronteiras entre visível e invisível mediante artefatos (satélites e microscópios). Início de um estudo de caso: situar o processo de criação do fotógrafo cego esloveno Evgen Bavcar. Nesse contexto de mudanças, toma-se o mal-estar na cultura ou na civilização, descrito por Sigmund Freud, para considerar um generalizado mal-estar no *Haver*, que se torna visível mediante a aplicação do conceito de *Prótese* e da abordagem do tema da *Técnica* enquanto *Arte* (articulação, artifício) (MD Magno). Pensa-se, assim, a abrangência da *visualidade* no século XXI enquanto sintética, conectada, portátil, molecular e planetária.

Palavras-chave: visualidade; mal-estar; Nova Psicanálise.

Introdução

O surgimento, nos anos 80, das imagens sintéticas, seguidas pelas possibilidades de imersão em rede, traz para o regime da visualidade²⁹² horizontes que, de algum modo, já eram pensados anteriormente. A criação de microscópios e satélites havia diluído as fronteiras entre o visível e o invisível, mas agora as tecnologias móveis inserem uma nova dimensão à perspectiva: o computador saiu das casas e escritórios e foi para a rua. O que era fixo se disponibiliza como portátil e disseminado planetariamente.

Pensar o *olhar* no século XXI, portanto, exige considerar uma abrangência que se apresenta de modo conectado e nômade, abarcando os radicais da proporção cósmica, do átomo às constelações. Uma imensa parte de nosso universo ainda é invisível aos olhos humanos, porém, os ganhos tecnológicos do século XX e sua intensidade de mutação no século XXI nos permitem conjecturar sobre possibilidades antes estipuladas como impraticáveis pela ciência.

Do mesmo modo que a invenção da câmera fotográfica foi uma ruptura na perspectiva do olhar, ainda no século XIX, as imagens binárias, na segunda metade do século XX, romperam com características fundamentais da própria fotografia. Fluindo o que era físico e visível, a imagem digital transformou o negativo em códigos numéricos que solubilizaram o território, como era até então conhecido, e o processo de produção da imagem. Sendo assim, muitas formas de manipular a fotografia, que eram inviáveis no negativo, tornaram-se disponíveis em programas de computador. A difusão da *internet*, criando redes de conexão que transpunham as limitações territoriais, e de computadores portáteis proporcionou às imagens sintéticas um amplo campo de

²⁹⁰ Professor da Faculdade de Comunicação e do PPGCOM da Universidade Federal de Juiz de Fora/UFJF. Doutor em Comunicação (Eco/UFRJ). Psicanalista (NovaMente/RJ).

²⁹¹ Mestrando (PPGCOM/UFJF).

²⁹² O termo *visualidade* se refere a “como a visão é social, histórica e culturalmente construída” (Manguani; Piper; Simon, 2010).

compartilhamento.

Porém, diante da limitação dos olhos humanos, a dimensão de nosso *olhar* se torna dependente das máquinas que inventamos e, cada vez mais, aperfeiçoamos. Ou seja, só enxergamos outros planetas porque construímos o telescópio. Através dessa perspectiva, que buscamos analisar a obra do filósofo e fotógrafo cego esloveno Evgen Bavcar, que nega e transpõe a necessidade dos olhos biológicos para fotografar e, por meio da câmera, amplia os limites do *olhar*.

Portanto, a partir de autores que vem pensando a imagem e sua vigência no mundo contemporâneo, pretendemos questionar e propor hipóteses sobre o que é e como se dá a *visualidade* no século XXI. Para isso, aplica-se o conceito de *Prótese* (MD Magno) no intuito de pensar o *olhar* sob a perspectiva de um *mal-estar* que não é mais o freudiano, mas um generalizado *mal-estar* no *Haver*.

Do sintético ao volátil

Conforme muda o dispositivo, o modo de produção da imagem e sua morfogênese, modifica-se também o regime de visualidade (Santaella, 2006, p. 173). Consequentemente, cada nova tecnologia da imagem acrescenta e nos obriga a repensar o estatuto do próprio conhecimento. Na década de 1980, foi grande o impacto produzido pelas imagens computacionais. Imagens numéricas, infográficas ou sintéticas representaram uma mudança paradigmática, significaram a passagem do paradigma fotográfico (fotografia, cinema, televisão, vídeo e holografia) para um novo paradigma que tem sido chamado de *pós-fotográfico*:

“São imagens que, processadas sobre um substrato simbólico informacional, resultam de operações abstratas, modelos, programas, cálculos. A imagem infográfica é feita de números, algoritmos e ela só pode ser visualizada na tela do monitor porque este é composto de pequenos fragmentos discretos ou pontos elementares chamados *pixels*, cada um deles correspondendo a valores numéricos que permitem ao computador dar a eles uma posição precisa no espaço bidimensional da tela.” (idem, p. 190-191)

O *pixel* é localizável, controlável e modificável por estar ligado à matriz de valores numéricos que é totalmente penetrável e disponível, podendo ser retrabalhada e simulada. A imagem numérica, descreve, está em perpétua metamorfose, oscilando entre a imagem que se atualiza no monitor e a virtual – conjunto infinito de imagens potenciais calculáveis pelo computador (Couchot, 1987, p. 90). Nessas condições, a noção de suporte se subordinaria à de interface: o meio já não é a mensagem²⁹³, pois não existe mais meio, somente trânsito de informações entre suportes, interfaces, conceitos e modelos como meras matrizes numéricas:

“As tecnologias informáticas da imagem tornam possível a produção potencial quase infinita de imagens, sem que nenhuma delas exista como tal. É aqui onde se manifesta precisamente a natureza da imagem como acontecimento, ou seja, o movimento fluido de uma aparição/desaparição que permite qualificar esse processo de espectral e imaterial.” (Plaza, 2011, p. 75-76)

²⁹³ Referindo-se à famosa frase de Marshall McLuhan: “O meio é a mensagem”.

Em outras palavras, os objetos sobre os quais atuam os circuitos do computador são os impulsos elétricos. A presença de uma carga elétrica representa o número 1 e sua falta, o número 0. É possível, assim, representar em um computador tudo que se pode escrever em um alfabeto ou traduzir por número e circuitos elétricos simples que jogam com a presença/ausência de carga elétrica. Isto porque representam operadores matemáticos básicos que atuam sobre números expressos na base 2 e podem efetuar cálculos elaborados e processar informação (Alonso, 2011, p. 4-5).

A difusão mundial da língua franca da internet, o *Hypertext Mark-up Language*, a linguagem HTML, na década de 90, implicou na possibilidade da informação viajar através do planeta em frações de segundos, formando redes que conectam terminais de computadores e seus usuários localizados em qualquer canto do globo. Logo depois, inventou-se uma outra linguagem informática, a *Virtual Reality Modelling Language*. A versão VRML 1.0 teve grande impacto sobre os internautas interessados na transmissão de imagens, apesar do caráter estático e sua incapacidade de incorporar o som. E, em 1996, superando essas insuficiências, a versão 2.0 se converteu prontamente no principal padrão da internet para a transmissão de imagens tridimensionais (Santaella, 2006, p. 196-197).

Portanto, os mecanismos de simulação, experimentação e transmissão de imagens estavam, nesse momento, inventando seu *ciberespaço*²⁹⁴. Mas a condição estática dessas máquinas ainda se apresentava como empecilho para sua expansão. O aprimoramento do aparelho celular, na última década, trouxe a quebra dessa barreira estática, proporcionando mobilidade e convergência em um único instrumento. Dando lugar a outro espaço, não mais o *ciber*, mas o *híbrido*:

“Porque os aparelhos móveis criam uma relação mais dinâmica com a internet, incluindo-a em práticas cotidianas que ocorrem em espaços urbanos, não faz mais sentido dissertar sobre a desconexão entre espaços físicos e digitais. Um novo conceito de espaço surge, então, o qual será denominado “espaço híbrido”.” (Silva, 2006, p. 21)

Dentro dessa lógica espacial, os telefones devem passar a ser percebidos não apenas como meros telefones móveis – aparelhos para a transmissão de voz em situações de comunicação bilateral –, mas também como micro-computadores portáteis e partes integrantes de espaços públicos (idem, p. 25). Para contextualizar essa nova configuração do espaço, a realidade híbrida é tida como produto da fusão das bordas entre espaço físicos e digitais, espaços móveis definidos por redes sociais e pela mudança de interfaces estáticas a interfaces móveis, espaços sociais deslocados do *ciber* ao híbrido (idem, p. 26-27).

Um artifício que facilitou esse processo foi o Sistema Celular de Terceira Geração (3G), que inclui acesso à internet com banda larga, mensagem multimídia, mensagens de texto, câmera digital e sistemas de posicionamento – como, por exemplo, o *Global Position System* (GPS). Esses mecanismos levaram ao que foi chamado de “hipertrópole digital” (Araújo, 2006, p. 67). Assim, na busca de uma estética da transmissão no âmbito da cultura da mobilidade, temos que “o corpo humano se transforma,

²⁹⁴ Termo criado pelo escritor William Gibson, em seu romance *Neuromancer*, de 1984.

rapidamente, em um conjunto de extensões, ligadas a um mundo híbrido” (Beiguelman, 2006, p. 153), no qual há um leitor/fruidor/agenciador em trânsito permanente consumindo um conteúdo que só se dá a ler enquanto estiver em fluxo:

“Práticas híbridas por excelência, sempre mediadas por dispositivos móveis e redes de diversas naturezas, on e off-line, nos colocam em um outro âmbito artístico, cognitivo e epistemológico, no qual o diálogo é estabelecido com seres multitarefas, que estão em situações de trânsito e deslocamento.” (idem, p. 156)

Hiatos, intervalos, desconexões, saturamento e dispersão parecem ser as palavras-chave dessa situação que a estética da transmissão impõe diante desse novo olhar (idem, p. 161), uma arte para ser experimentada “entre” outras coisas. Os projetos “De vez em sempre” e “De vez em nunca”²⁹⁵ realizados, em 2005 por Beiguelman, definem essa inquietação. O primeiro “reflete sobre o mundo visto através de telas e janelas, em que cada momento do dia parece um filme, que se apaga e se consome assim que realiza, respondendo às dinâmicas de fragmentação e aceleração que as produzem” (idem, p. 160). O resultado do segundo é um “palimpsesto dinâmico de imagens que se consomem, seguindo uma lógica entrópica em que o acúmulo de registros se faz por apagamentos e supressões, construindo memórias passageiras e fugidias” (idem, p. 161).

Diante dessa reconfiguração da visualidade, chega-se ao que Santaella (2006) chama de “imagens voláteis”. Ubíquas, nômades e triviais, segundo ela, além da enorme facilidade que instauram para se fotografar qualquer situação, em qualquer lugar, sua natureza digital permite que sejam remetidas a quaisquer outros celulares com a mesma capacidade técnica ou para quaisquer terminais de computadores em quaisquer pontos do planeta. Isso faz delas imagens fluidas, soltas, viajantes, migrando de um ponto físico a outro como a leveza do ar (idem, p. 198). O que pensar, então, sobre o que diz Paulo Leminski (2013, p. 211) em seu poema *Voláteis*: “Onde acabam esses voos? Dissolvem-se no ar, na brisa, no ato? São solúveis em água ou em vinho?”

Uma indicação de possível resposta está em conceber a vida mental como função de um aparelho extenso no espaço, diante da ideia de uma ampla artificialidade em escala planetária, um ecossistema no qual a natureza se torna um imenso sistema cibernético. Freud, em 1930, dizia que éramos uma espécie de “Deus de prótese”. Segundo ele, através de cada instrumento, o ser humano recria seus próprios órgãos, motores ou sensoriais e amplia os limites de seu funcionamento (Freud, 1974, p. 111). Na sequência, a cibernética rompe ainda mais a tradicional dicotomia homem/máquina ao propor uma abordagem humano-mecânica da sociedade: “modificamos tão radicalmente nosso meio que devemos nos modificar a nós próprios para viver à escala deste novo ambiente” (Wiener, 1973, p. 46). Hoje, portanto, não surpreende que um cientista como Miguel Nicolelis diga que, à medida que seres humanos ganham competência no uso de ferramentas artificiais, seus cérebros tendem a adicionar esses artefatos como extensões de seus corpos biológicos. Expressando, assim, “o mais voraz dos apetites por incorporar os objetos que são o fruto de nosso inconfundível e incomparável desejo de criar” (Nicolelis, 2011, p. 350).

²⁹⁵ Disponível em: <http://www.desvirtual.com/sometimes>. Acesso em: <2 jul 2013>.

Um cego diante do espetáculo do mundo

É levando em conta os apontamentos teóricos gerais apresentados acima que se pretende aqui considerar um pouco da obra do filósofo e fotógrafo cego esloveno Evgen Bavcar. Iniciaremos, assim, um estudo de caso²⁹⁶ no intuito de pensar o processo de criação do fotógrafo cego diante da abrangência do regime de visualidade e do que se estabelece hoje enquanto *olhar*.

Em uma de suas vindas ao Brasil, Bavcar disse à jornalista Lucrecia Zappi: “o Brasil é da cor vermelha”²⁹⁷. Naturalizado francês, nasceu em Lokavek, na Eslovênia. Perdeu a visão do olho esquerdo em um acidente com um galho de árvore aos dez anos de idade. Um ano depois, aproximadamente, feriu o olho direito manipulando uma mina:

“Eu não fiquei bruscamente cego, mas pouco a pouco, com a passagem dos meses, como se se tratasse de um longo adeus à luz. Desta forma, tive eu todo o meu tempo para dar conta do voo dos objetos mais preciosos, as imagens dos livros, as cores e os fenômenos do céu, e lhes carregar comigo em uma viagem sem retorno” (Bavcar, 1992, p. 8)



Figura 1: Two nudes with swallows

Segundo Elida Tessler, a fotografia para Bavcar é uma escritura feita com a luz, entrelaçando verbo e imagem, “oferecendo-nos, em estranha narrativa, suas memórias de eterna noite, onde sonho e realidade não tem mais nenhuma necessidade de distinção” (Tessler, 2003, p. 10). Seu olhar fotográfico é guiado pela voz ou por

²⁹⁶ A ser desenvolvido em dissertação de Mestrado (PPGCom-UFJF).

²⁹⁷ Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1644,1.shl>>. Acesso em: <2 jul 2013>.

qualquer outra forma de sonoridade, pela distância do toque, passando do olhar à imagem por meio da palavra. Bavcar oferece a imagem cuja fonte é sua imaginação, “vê com sua audição, com seu tato, com todos os sentidos, enfim, com todo seu corpo” (idem, p. 11).

Em várias de suas exposições no Brasil – no Senac São Paulo e no Museu de Arte do Rio Grande do Sul, entre outras –, Bavcar foca o corpo humano, sobretudo a nudez feminina (Figura 1), as paisagens da sua infância, os pequenos objetos, os santos, os autorretratos (Figura 2), o infinito, os girassóis... Diz ele que “a pupila dos cegos é seu corpo inteiro, e eles podem impunemente voltar-se para o sol como se tivessem aprendido o reflexo condicionado dos girassóis” (Bavcar, 2003, p. 143). E acrescenta: “quando dirijo a máquina fotográfica na direção do objeto de meu desejo, é o tropismo dos girassóis que reproduzo” (idem, p. 144).



Figura 2: Self-portrait

A obra de Bavcar, segundo Tessler (2003, p. 11), abriga uma ruptura radical entre o *visual* e o *visível*, entre a *imagem* e o *imaginário*, entre o *ver* e o *pensar*:

“A fotografia sempre foi para mim um enigma que busco resolver jogando com a *luz* e as *trevas*. A câmera escura não é, em realidade, senão um espaço cósmico em miniatura onde há a alternância entre a noite e o dia. Para mim, que estou do lado das trevas, a *máquina fotográfica é um prolongamento do meu espaço existencial*: quando fotografo, sou eu mesmo uma câmera escura por trás desse outro que é a máquina fotográfica.” (Bavcar, 2003, p. 143).

Declara-se *cego* como os astrônomos, tendo em vista a limitação do *olhar* humano diante do universo, “eles apenas olham de maneira indireta. O que é que eles podem ver com seus próprios olhos? Eu utilizo uma espécie de telescópio para ver as *estrelas*” (idem, 2001, p. 32), pois, segundo ele, sem a *escuridão* não podemos ver as *estrelas*.

Era das próteses: mal-estar no Haver

Freud, em 1930, afirma que há um ineliminável *mal-estar* na cultura em consequência não apenas da insubmissão humana às imposições da natureza, mas, sobretudo, das renúncias às pulsões que cada um deve fazer para viver em civilização. Diz mais, que as épocas futuras trarão novos e inimagináveis avanços e aumentarão a semelhança dos seres humanos com Deus. Mas, como também diz ele, se estamos nos tornando cada vez mais uma espécie de “Deus de prótese” (Freud, 1974), nem por isso nos sentimos felizes com essa semelhança. O mal-estar, portanto, é mais amplo do que apenas relativo a imposições da natureza ou da cultura.

Na sequência de Freud, nos anos 1960 e 1970, o psicanalista francês Jacques Lacan repensou e complementou o ferramental teórico-clínico da psicanálise, ele o retirou do âmbito comportamental e psiquiatrizado a que havia sido aprisionado no pós-Guerra e o colocou sob a égide de um modelo que apostava, sobretudo, na estruturação linguageira do registro que ele chamava *simbólico* e tomava como heterogêneo a dois outros registros, *real* e *imaginário* (Milner, 1995). Entretanto, outras demandas e desafios surgiram após sua morte, uma vez que complexos sistemas de informação e realidades virtuais exigiram que tudo fosse pensado novamente: “De repente, a humanidade começou a se dar conta de que os fundamentos que fundamentavam não fundamentavam nem a si mesmos” (Magno, 2013, p. 17). Surge, então, outro modo de pensar a psicanálise, que veio a ser chamado Nova Psicanálise, em 1986, e renomeado *NovaMente*, em 1998, por seu criador, MD Magno²⁹⁸. É um outro escopo psicanalítico, que aborda a técnica e a tecnologia entendidas como *Arte*²⁹⁹ (ART: articulação, artifício) e propõe uma teoria genérica da comunicação denominada *Transformática* (idem, 2000).

Segundo essa perspectiva, o conceito de “pulsão de morte” trazido por Freud, quanto ao que ocorre no psiquismo, amplia-se para *tudo que há* e se coloca em consonância com a difusão planetária das tecnologias informacionais. A *Pulsão*, portanto, é apresentada conforme uma Lei: tudo que há deseja não-haver. Ou seja, “*Haver deseja não-Haver*” (idem, 2013). Ela é uma força constante que se desloca no sentido de sua própria e total extinção, em direção ao não-Haver (que, como o nome já diz, não há). Partindo disso, generaliza-se que tudo que há são *Formações*³⁰⁰ (do *Haver*).

O *Haver* é tão artificioso quanto nossos artificios: o que chamam de natureza é um “artifício espontâneo” e aquele característico das produções de nossa espécie humana é

²⁹⁸ Cf.: http://pt.wikipedia.org/wiki/MD_Magno.

²⁹⁹ “Quem inaugurou isso foi Marcel Duchamp, que fez um ato [*ready-made*] que veio a dizer que o que quer que um da espécie humana faça é *Arte* (...) Vestimos essas roupas, colocamos óculos, arrumamos o cabelo, por causa de quê? *Arte*. Tudo se articulou de alguma maneira. *Arte é articulação*” (Magno, 2005, p. 68).

³⁰⁰ Formação é um conceito importante da Transformática. “Por formação entende-se toda e qualquer forma, ordenação, articulação ou estrutura que há, das partículas e anti-partículas a uma ordenação simbólica (humana) qualquer, do código genético e dos ecossistemas vivos a todo tipo de técnica, língua, conhecimento ou arte. Ou ainda, toda e qualquer forma comparecente como matéria, vida ou artefato, para usar os termos das teorias da complexidade e da auto-organização” (Medeiros, 2008, p. 4).

um “artifício industrial” (idem, 2013, p. 39). Tudo é, portanto, *artifício*, *articulação*, *artificialidade* de coisa com coisa, da *transa* das coisas. É aqui que tudo acontece, pois se Haver quer não-Haver e este não há, o Haver “retorna”, em uma infinda repetição. Desejar o não-haver é, pois, desejar o *Impossível Absoluto* (que não há). Justo por não haver é que é um impossível absoluto, as demais impossibilidades com que os humanos se deparam nas rotinas do Haver sendo apenas impossíveis modais, já que podem vir a se realizar dependendo de condições de tempo, de investimento financeiro, etc.

A Nova Psicanálise vai então falar de um *mal-estar no Haver*, que diz respeito a uma dimensão muito mais ampla do que a tratada por Freud. Isto porque, se estamos destinados a Haver, é preciso incessantemente criar próteses cada vez mais sofisticadas para nos entendermos com o movimento nunca realizável da Pulsão. Não são apenas dispositivos produzidos pela mera combinação de tecnologias já existentes, e sim próteses resultantes da analogia com a *Prótese inicial*, originária, que é nossa *Mente*.

Essa criação de artifícios decorre de nosso poder de negação, de dizer *não*, da capacidade de a mente funcionar como um *espelho* que avessa tudo que se coloca diante dele:

“A mente (que Há) é regida por um princípio de catoptria³⁰¹ que alucina sua extinção (não-Haver) como requisição (desejo) de simetria absoluta, a qual, em última instância, por impossibilidade de concretização desse gozo último [de não-Haver] impõe à própria máquina catóptrica sua reversão para o mesmo lado do espelho.” (Alonso, 2011, p. 32)

Por isso, à capacidade incansável de reversão, dá-se o nome de *Revirão*³⁰², cujo movimento se realiza segundo três grandes níveis de vinculação: *Primário*, *Secundário* (Vínculos Relativos) e *Originário* (Vínculo Absoluto).

O nível *Primário* é o nível do que está dado, são as inscrições duras, fechadas, já existentes no corpo biológico ou na natureza. Mas, uma vez que o regime *Originário* (em espelho) está inscrito de saída no humano, surge ainda outro nível, em que estão os vínculos chamados de *Secundários* (culturais, linguageiros). Eles repetem o que ocorre no regime primário, mas estão baseados em fixações operadas simbolicamente, metaforicamente. O *Originário*, este, ocorre pela presença do *Revirão* e é o que é próprio da *Idioformação*³⁰³, a qual, por portar o *Revirão* em sua própria construtura, é uma formação que tem a possibilidade de suspensão das diferenças existentes entre os vínculos relativos – possibilidade esta chamada de *indiferenciação* – porque sua referência de base é o ponto de não-atingimento da extinção buscada pelo movimento da pulsão.

Em outras palavras, *Primário* é o artifício espontâneo: isso nasceu assim. *Secundário* é aquilo que o *Originário* – a estrutura em *espelho* – fundou no Primário como estrutura

³⁰¹ *Katoptron*, em grego, é espelho.

³⁰² Uma visão geral do conceito pode ser obtida em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Revir%C3%A3o>

³⁰³ “Uma idioformação é uma (qualquer) formação que tenha disponível para si (mesmo que não aplicada *hic et nunc*)” a máquina do *Revirão*. “Então, essas coisas que chamam de *gente* (...) são idioformações não porque são Sujeitos, ou subjetividades, mas porque são formações tão sintomáticas, tão limitadas quanto quaisquer outras mas tendo a disponibilidade eventual [do *Revirão*] – coisa que outras formações não têm” (MAGNO, 1995, p. 231).

que chamam de simbólico, de linguagem, e que é a *nossa artificialidade no mundo* (Magno, 2013, p. 44). A ordem do Secundário é “esta construção simbólica, representacional, que resulta na massa enorme de artefatos, *artifícios*, produzidos pela espécie” (idem, 2005, p. 56). Portanto, as *próteses* inventadas são resultantes da transação, da intervenção, que invade as formações primárias e força vinculação onde antes espontaneamente não era possível. Tomar o *Revirão* como operativo em nossa mente implica pensar que os vínculos relativos podem perder o caráter opositivo de que se revestem e se tornarem *indiferenciados* diante da exacerbação da Diferença Última (entre Haver e não-Haver) que surge quando o movimento pulsional se aproxima de seu ponto de extinção – que não há, mas que não para de ser requisitado pela Idioformação.

Cérebro ou *Mente*, como define a Nova Psicanálise, não é o órgão que está em nosso corpo, e sim a máquina que funciona entre as galáxias, na cabeça das pessoas ou onde quer que compareça. É uma potente máquina catóptrica e articuladora (Alonso, 2011, p. 34). Então, o que Freud propõe são bases para uma nova mente, que não teme tecnologia alguma, mas, ao contrário, acha todas precárias. Se o desejo é de *Impossível*, tudo que está aquém dele é *possível* (com investimentos financeiros, tecnológicos, etc.), ou seja, com a *criação* de *artifícios* para que se torne disponível.

Considerações finais

A obra de Evgen Bavcar nos serve para considerar que hoje, mediante próteses inventadas pelas idioformações, que são essas formações capazes de revirar qualquer coisa colocada diante delas, muito do que era *invisível* tornou-se *visível*. Do ponto de vista das imagens, o que se apresentava fechado, lacrado, duro, tornou-se maleável, volátil, fluido, e o que era estático fez-se portátil.

Nosso olhar hoje abriga o invisível, articulamos próteses que nos proporcionam visitar outros planetas, satélites que nos mostram cidades, estradas, ruas, quintais de outros lados do mundo. Microscópios que nos permitem contemplar uma reação química ou uma quebra molecular. As imagens sintéticas trouxeram consigo a possibilidade de simulação, intervindo infinitamente em um ambiente sem território. É possível, então, experimentar, metamorfosear, desdobrar e reinventar as imagens digitais, borrando as fronteiras entre original e cópia. A estrutura física dos negativos fotográficos se solubilizou junto à dicotomia físico/digital. Assim, para além do estigma *Big Brother*³⁰⁴, nossos olhos são onipresentes porque são portáteis, itinerantes, disponibilizam-se em qualquer canto, de modo horizontal, em qualquer lugar.

Como dito no início, os grandiosos computadores que chegavam a ocupar um andar inteiro, atualmente, cabem na palma da mão. Estão cada vez menores e sofisticados. Telefone, câmera fotográfica, internet, aplicativos, etc. em um mesmo instrumento portátil. O século XXI transpõe as próteses do século passado, sintetizando e dinamizando sua visualidade. Porém, toda essa mudança se encontra em um movimento pulsional que deseja incansavelmente seu avesso. Vivemos, portanto, em um tempo em

³⁰⁴ O Grande Irmão, personagem do romance *1984*, de George Orwell.

ebulição, tão volátil quanto as imagens que produz.

As dualidades que habitualmente conservávamos não nos servem mais. A obra de Evgen Bavcar, junto à época em que se processa, rompe com a determinação entre *visível* e *invisível*, luz e sombra, corpo e alma... No documentário *Janela da Alma*³⁰⁵, dirigido por João Jardim e Walter Carvalho, ele explica que pediu a sua sobrinha para correr e dançar em um campo usando um sininho, que escutava, mas estava escondido. Bavcar conta que fotografou o sininho, mas como este não podia ser visto, tratava-se, então, de uma *fotografia do invisível*. A metáfora de Bavcar é evidente em pesquisas espaciais ou atômicas em que utilizando artefatos próprios pode-se visualizar o que é invisível aos olhos humanos, construindo, portanto, um *olhar* que incorpora esses *artifícios*. É esse *olhar* itinerante que desmonta as fronteiras do (*in*)*visível* que supomos estar presente na obra do fotógrafo esloveno.

Quando Bavcar diz que a máquina fotográfica é um prolongamento de seu espaço existencial, dilui-se a fronteira humano-máquina, como já descrito pela cibernética e pela Nova Psicanálise. O fotógrafo afirma que utilizamos “o *olhar* do outro”, só que em outros planos, como não se pode nunca ver com os próprios olhos, somos todos um pouco cegos. Esse *outro* que Bavcar descreve, em vários textos, entrelaça-se à concepção artificialista de Freud, quando o fotógrafo diz, por exemplo, que é ele mesmo uma câmera escura por trás desse *outro* que é a máquina fotográfica. Para Bavcar, o *outro* é uma *prótese*, uma extensão dos seus olhos, porém, como seu modo de enxergar envolve a intensidade de outros sentidos, torna-se um prolongamento de todo seu corpo. Intervindo em uma limitação estabelecida, a cegueira, Bavcar constrói imagens, invertendo e partindo da escuridão por meio de *artifícios*: o *outro* e a câmera. Isso tudo a ponto de isso que se chama de *outro*, na verdade, ser o *Mesmo*: são Formações do Haver.

Em contrapartida, Bavcar resalta que, com isso, a visão de um astrônomo não ultrapassa a visão de um cego, pois, como ele, o que é que os astrônomos podem ver com seus próprios olhos? Descreve, assim, que utiliza uma espécie de telescópio para ver as estrelas, referindo-se à máquina fotográfica. Com isso, indiferencia sua escuridão das estrelas vistas pelo telescópio, afirmando que uma depende da outra, pois sem a escuridão não podemos ver as estrelas, e vice-versa. Coloca-nos, cegos ou não, diante da limitação dos olhos humanos, tão deficientes e carentes de suas próteses. No entanto, se nosso corpo não nos permite voar, inventamos o avião, se não conseguimos enxergar para além das nuvens e das montanhas, então, criamos o binóculo, a luneta, o satélite. Nossa *Mente* nos apodera de sempre estar avessando nossos limites, revirando a natureza.

Nossa suposição, portanto, é que a obra de Bavcar transpõe a *visibilidade* em consonância com as reinvenções que o regime da *visualidade* nos proporciona. Então, por que não pensar em novas maneiras de desvendar novos invisíveis? O *olhar* hoje advém da solubilidade dessas fronteiras e segue para além delas. É um olhar que incorpora os *artifícios* inventados para a “cegueira” dos olhos. Um *olhar* que, destinado

³⁰⁵ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=56Lsyci_gwg>. Acesso em: <2 jul 2013>.

à insatisfação irredutível de um *mal-estar* no *Haver*, deseja se tornar, como diz o título de um dos livros de Bavcar, um *voyeur absoluto*. Abordaremos esta questão em profundidade, mais adiante, ao decorrer de pesquisa em andamento.

Referências

- Alonso, A. (2011). *A nova mente da máquina: da máquina universal de Turing à máquina plerômica de MD*. In: TRANZ: revista de estudos transitivos do contemporâneo. n. 6.
- Araújo, D. C. (org.) (2006). *Imagem (ir)realidade – Comunicação e Cibermídia*. Porto Alegre: Sulina.
- Bavcar, E. (2003). *Memória do Brasil*. São Paulo: Cosac & Naify.
- _____. (2001). In: Slavutzky, A. Souza, E. & Tessler, E.(orgs) *A invenção da vida – arte e psicanálise*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, p. 32.
- _____. (1992). *Le voyeur absolu*. Paris, Seuil.
- Beiguelman, G. (2006). Entre hiatos e intervalos (a estética da transmissão no âmbito da cultura da mobilidade). In: Araújo, D. C (org.) *Imagem (ir)realidade – Comunicação e Cibermídia*. Porto Alegre: Sulina.
- Couchot, E. (1987). Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes de figuração. In: Parente, A. (org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo, 34 Ltda.
- Freud, S. (1930) *O mal-estar na cultura*. Rio de Janeiro: Imago, 1974. Edição Standard Brasileira das Obras Completas, vol. xxi, p.75-174.
- Leminski, P. (2013). *Toda Poesia*. São Paulo, Companhia das Letras.
- Magno, MD. (2013). *ZIG/JAC: MAG – Razão de um percurso*. Falatório 2013, Seção 2. Cf: <http://www.novamente.org.br>.
- _____. (2008) *AdRem: Gnômica ou MetaPsicologia do Conhecimento*. Rio de Janeiro, Novamente.
- _____. (2005) *Comunicação e Cultura na Era Global*. Rio de Janeiro, Novamente.
- _____. (2000/2001) *Revirão 2000/2001: “Arte da Fuga” e Clínica da Razão Prática*”. Rio de Janeiro: NovaMente, 2003.
- _____. (1998) *Introdução à transformática*. Rio de Janeiro: NovaMente, 2004.
- _____. (1995) *Arte e Psicanálise: Estética e Clínica Geral*. Rio de Janeiro, Novamente, 2000.
- Manguani, S.; Piper, S. & Simon, J. (2010). *Images: a reader*. Los Angeles: Sage.
- Milner, J. C. (1995). *A Obra Clara*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Nicolelis, M. (2011). *Muito além do nosso eu: a nova neurociência que une cérebro e máquinas e como ela pode mudar nossas vidas*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Plaza, J. (2011). As imagens de terceira geração, tecnopoéticas. In: Parente, A. (org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. São Paulo, 34 Ltda.
- Santaella, L. (2006). Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: Araújo, D. C (org.) *Imagem (ir)realidade – Comunicação e Cibermídia*. Porto Alegre: Sulina.
- Silva, A. S. (2006). Do ciber ao híbrido: tecnologias móveis como interface de espaços híbridos. In: Araújo, D. C (org.) *Imagem (ir)realidade – Comunicação e Cibermídia*. Porto Alegre: Sulina.
- Silveira Jr., P. M. (2006). *Artificialismo total*. Rio de Janeiro: NovaMente.
- Wiener, N. (1973). *Cibernética e sociedade – o uso humano de seres humanos*. São Paulo: Cultrix.



GT 3: Publicidade, Imagem corporativa e Cultura de Consumo

Este Grupo de Trabalho busca pensar as dimensões das imagens corporativa, de marcas de produtos e serviços, a partir da presença mediatizada destas no âmbito do consumo com suas implicações na constituição dos sentidos das cultura.

Simbolismos, Imagens e Representações: notas para uma reflexão sobre a publicidade

Everardo Rocha³⁰⁶ e Bruna Aucar³⁰⁷

Resumo: O estudo dos simbolismos ativados pela publicidade na esfera pública evidencia representações culturais centrais para a formação de uma sociedade massificada, midiaticizada, financeirizada e produtivista. São eixos que se cruzam e se complementam. A polissemia de significados dos vocábulos *publicidade* e *propaganda* já apontam para as múltiplas interpretações que os termos acionam. Este trabalho reflete sobre a reprodução simbólica indiscriminada no mundo contemporâneo e sobre a narrativa publicitária como determinante para a fabricação de representações coletivas utilizando, sobretudo, um viés relacionado ao sagrado e ao pensamento mágico. O estudo pretende oferecer componentes analíticos para a compreensão dos efeitos culturais dos processos e narrativas publicitárias.

Palavras-chave: publicidade; consumo; simbolismo; significado; representação.

Complexas Semânticas

A palavra *propaganda* originalmente e até o século XIX esteve ligada ao mundo eclesial quando, então, começa a assumir um sentido político, de desígnio de ideologias, com objetivos de divulgar uma ideia ou doutrina na sociedade. A palavra é de origem latina e relacionada ao termo *propagare* – multiplicar por reprodução ou geração, estender, propagar. Foi inserida nas línguas modernas pela Igreja Católica, com a fundação da *Congregação da Propaganda*, órgão para propagação da fé criado pelo Papa Clemente VIII, em 1597. Reaparece nesse sentido religioso, em 1622, com o Papa Gregório XV, na bula *Congregatio de Propaganda Fide*, voltada para a evangelização e supervisão da difusão da fé cristã em missões estrangeiras (Rabaça e Barbosa, 2001). A partir do século XIX, o sentido do termo se ampliou e adquiriu também um significado comercial.

O Dicionário de Comunicação define *propaganda* e/ou *publicidade* como:

“Comunicação persuasiva. Conjunto das técnicas e atividades de informação e de persuasão, destinadas a influenciar as opiniões, os sentimentos e as atitudes do público num determinado sentido. Ação planejada e racional, desenvolvida através dos veículos de comunicação, para divulgação das vantagens, das qualidades e da superioridade de um produto, de um serviço, de uma marca, de uma ideia, de uma doutrina, de uma instituição, etc. Processo de disseminar informações para fins ideológicos (políticos, filosóficos, religiosos) ou para fins comerciais.” (Rabaça e Barbosa, 2001, p.598)

No Brasil, e em alguns países de língua latina, *publicidade* e *propaganda* podem ser

³⁰⁶ Doutor em Antropologia Social pelo Museu Nacional (MN-UFRJ). Professor Associado do Departamento de Comunicação Social da PUC-Rio e Coordenador-adjunto do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio.

³⁰⁷ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio e Professora Agregada do Departamento de Comunicação Social da PUC-Rio.

usados como sinônimos, em certos contextos. Ao estudar a história da propaganda no país podemos notar que a ideia de propaganda nas primeiras décadas do século XX era diretamente relacionada a comercialização de medicamentos, grandes anunciantes de então. Dos cartazes em bondes aos primeiros anúncios de revistas, a promessa de cura sempre chamou atenção dos brasileiros e alavancou vendas naqueles tempos. Os propagandistas de remédios eram vendedores muito conhecidos, "homens-reclames" que articulavam a linguagem publicitária para levar as novidades da indústria farmacêutica à classe médica e ao conhecimento da população em geral, através de técnicas que incluíam pequenos folhetos distribuídos nos consultórios e nas ruas. A imagem do propagandista ficou muito popular por volta dos anos 1940 (Ramos e Marcondes, 1995). Até os anos 1980, muitos publicitários chegaram a ser confundidos com estes antigos propagandistas de remédios. Em entrevistas sobre aspectos da vida profissional dos publicitários, essa mistura parece "irritar" o grupo que deseja se definir como portador de diploma de curso superior, envolvido em uma atmosfera de sofisticação e prestígio (Rocha, 1985). A legitimação e o status mais alto do publicitário brasileiro se consolida a partir de meados da década de 1970 com a maior expansão dos meios de comunicação, das agências, o incremento de tecnologias, o sucesso e o reconhecimento internacional.

Outro significado muito comum associado à ideia de propaganda é o político-partidário. Embora utilize técnicas comuns às da propaganda convencional, a propaganda política se distingue pela finalidade de conquista e manutenção do espaço político e não pela venda de produtos ou serviços. A excessiva presença nos meios de comunicação e os formatos narrativos não muito atraentes fizeram com que essa propaganda tenha uma certa conotação pejorativa, sendo vinculada a uma forma de comunicação vilipendiosa, um incômodo na programação midiática.

Nos estudos de marketing, as palavras *publicidade* e *propaganda* estão inseridas dentro do conceito de promoção. Para entender como os consumidores respondem ao mercado, Jerome McCarty (1978) criou um conjunto de pontos agrupados em torno de quatro *Ps*: Produto, Preço, Praça e Promoção. São variáveis que influenciam os canais de comercialização e as decisões dos consumidores finais. Estes quatro fatores, também chamados de *Marketing Mix* ou *Composto de Marketing*, estão inter-relacionados e as decisões em uma área afetam diretamente a outra. Os profissionais de marketing utilizam estes elementos para traçar suas estratégias de mercado. *Publicidade* e *propaganda* estão encaixadas no P de promoção, que abrange as tarefas de comunicação com objetivo de ocasionar o consumo do produto ou serviço. Além de propaganda e publicidade, relações públicas, assessoria de imprensa, concursos culturais, ações na web, venda pessoal e até o boca-a-boca também são consideradas técnicas do processo de comunicação com o cliente. Assim, podemos constatar que a simples revisão desses termos já aponta a polissemia dos significados que acionam e seu complexo trânsito entre múltiplos espaços e transformações históricas. Além dessa questão da polissemia dos termos também podemos constatar uma grande complexidade na discussão em torno de a partir de quando se pode falar em atividade publicitária. Existe uma tendência, ou mesmo uma ideologia evolucionista, na contemporaneidade de procurar uma espécie de genealogia heroica, uma tradição que atravessaria a história nas atividades que realizamos hoje.

Os meios de comunicação e suas narrativas estabeleceram modelos civilizatórios. É importante pensar as transformações que caracterizaram o Ocidente levando em consideração a comunicação como um elemento central para a consolidação dos códigos culturais. Dentro deste eixo histórico, de cerne capitalista, a publicidade se estrutura como um pilar valioso, de transformação e produção da ordem simbólica, um mediador das relações sociais. Através do interminável acervo de mensagens publicitárias já produzido na contemporaneidade podemos conhecer valores, crenças e comportamentos.

Neste sentido, para entender a atividade publicitária é preciso interpretá-la dentro de nosso tempo presente marcado por valores da cultura de massa. A incorporação da noção de mercado consumidor na esfera cultural é um marco essencial para definir a publicidade tanto como prática profissional, quanto como uma narrativa específica. A atividade publicitária tal como a conhecemos hoje é dotada de um sentido e uma lógica capitalista que só se realiza a partir das condições econômicas e culturais da modernidade. A publicidade se estrutura com sistema de posições próprio, hierarquias, leis, hábitos, disputas, antagonismos – efetivamente um campo, no sentido de Pierre Bourdieu (1983) – articulada à formação da sociedade de massas, da expansão midiática e da solidificação do mercado. Ela, portanto, só encontrou as pré-condições de sua existência como um campo de atividades autônomo a partir da Revolução Industrial, processo histórico, cultural e simbólico que se espalha por todo o Ocidente na segunda metade do século XVIII.

No caso do Brasil, o processo ganha amplitude e consistência na virada do século XIX para o século XX. Assim, quando Gilberto Freyre (2010) estuda, de forma pioneira, as imagens e representações do escravo em anúncios de jornal, tais anúncios não se caracterizam como uma narrativa publicitária nos mesmos termos nos quais entendemos a atividade hoje. Os “reclames” analisados por Freyre eram, evidentemente, realizados fora das agências, pelos próprios proprietários de terras, sem que nada pudesse indicar que eram produções próprias do campo da publicidade. Tornar uma mensagem pública não é sinônimo de atividade publicitária. Divulgar qualquer coisa ou mesmo comunicar uma mensagem é algo que sempre pode ter existido nas culturas humanas e publicar em um veículo de comunicação um anúncio ou notícia não faz com isto seja, necessariamente, publicidade ou jornalismo.

O trabalho de Freyre traça uma análise antropológica de escravos fugidos ou colocados à venda ainda no Império. A obra esboça um panorama da época ao descrever com riqueza de detalhes a aparência física, comportamentos, habilidades, vestuário, castigos e relações mantidas com os senhores. Estes anúncios publicados nos jornais eram fonte de troca de informação para que os senhores das fazendas pudessem localizar seus escravos que haviam fugido e poderiam ser achados. Vender ou trocar empregados, escravos ou não, com outros fazendeiros também era o objetivo dos avisos nos jornais. Marx (1978, 1980) alerta que não podemos dizer que o modo capitalista de produção estava embutido nestas relações entre senhores e escravos. A grosso modo, o sistema capitalista determina que o trabalhador receba um salário em troca do seu trabalho; toda negociação é feita com dinheiro; as mercadorias são destinadas para venda; o capitalista pode admitir ou demitir os trabalhadores, já que é detentor dos

meios de produção e do capital. Desta forma, as relações escravocratas praticadas no Império brasileiro não estariam encaixadas no modelo capitalista. Sendo assim, não poderíamos considerar aqueles anúncios do século XIX como uma atividade publicitária, pois não estariam presentes as pré-condições para sua realização. Do mesmo modo em que é inexistente a presença de um mercado consumidor. Com o fim da escravidão, oficializada pela assinatura da Lei Áurea em 1888, e a instalação da República temos o início da expansão da prática capitalista no Brasil e o mercado começa a ser o grande regulador das ações humanas. É evidente que nessas observações não está em jogo nem o mérito, nem a criatividade do estudo de Freyre em utilizar esses materiais, apenas queremos enfatizar a diferença fundamental existente entre anúncios em toda e qualquer época e a atividade publicitária nascida a partir da modernidade e do capitalismo.

Dentro desta acepção, procuramos sempre associar o conceito de publicidade às suas finalidades pecuniárias, caracterizadas pela relação com a economia capitalista. Como plataforma de veiculação, logo de materialização – desenho, configuração das narrativas – consideramos que a publicidade demande meios que exportem essa forma de comunicação para alcances massivos. Por conseguinte, para termos publicidade é necessário também um universo midiático estruturado na vida social através sistemas balizados pelo capitalismo. Assim, nos referimos à publicidade especificamente quando se trata de mensagens de divulgação de produtos e serviços, produzidas por agências de publicidade e difundidas nos meios de comunicação massivos em espaços pagos, veiculados sob a responsabilidade de um anunciante conhecido.

Devido ao vínculo da publicidade com o universo financeiro, as práticas de mercado, ao mundo dos negócios e aos meios de comunicação de massa, ela foi objeto de certo preconceito e relativamente desconsiderada pela academia. A produção publicitária era vista como engodo mercantil, um material que não merecia a atenção e seriedade das pesquisas. Como consequência, desenvolveu-se uma crítica contundente que desaprovava o estilo de vida capitalista e associava a publicidade aos intentos de manipulação e homogeneização da cultura nas chamadas sociedades de consumo (Adorno e Horkheimer, 1991). A tradição da Escola de Frankfurt tentou entender a problemática dos meios pelo viés das indústrias culturais, o que Umberto Eco (1976) chamou de “apocalípticos”. Nos processos de produção simbólica, a publicidade serviria apenas para estimular hábitos de consumo e padronizar a cultura. Tais visões se mostram parciais e incompletas ao isolar a publicidade de análises que possam discutir não só as homogeneizações, como também as diferenciações, no domínio das práticas sociais, da formação dos significados em cada fluxo temporal e espacial, da composição das suscetibilidades individuais e distintivas procedentes da complexidade cultural.

A intrincada relação estabelecida entre os bens de consumo e a significação cultural sustentada, em larga medida, através das narrativas publicitárias foi evidenciada nas últimas décadas por alguns estudos de autores como Mary Douglas e Baron Isherwood (2004), Erving Goffman (1977), Marshall Sahlins (1979), Jean Baudrillard (2007), Colin Campbell (2001), Daniel Miller (2002), Everardo Rocha (1985). Ao enfatizar a produção quando traduzida em consumo, estes trabalhos trouxeram múltiplas possibilidades interpretativas da vida social e da constituição de significados na esfera

pública. São análises que demonstraram, muitas vezes através de perspectivas etnográficas, como as práticas de consumo estão carregadas de simbolismos que se colocam como mapas culturais por onde os atores sociais transitam e constroem seus modelos e representações na vida contemporânea.

Grandezas Simbólicas

As contribuições trazidas pelas ciências sociais ajudam a perceber as mensagens midiáticas como elementos fundamentais para a nossa ordem cultural, a produção de subjetividades, nossa gramática corporal, habilidades físicas e estratégias de troca. Os signos construídos socialmente operacionalizam uma ordem simbólica que é instaurada na vida social. Os meios podem ser considerados uma das condições centrais da própria existência dos sistemas industriais e de consumo, são dispositivos ratificadores da nossa experiência social.

Desde a modernidade, os meios de comunicação são responsáveis por sustentar ideologias fundadoras da sociedade de consumo. Eles legitimam nossos estilos de vida, nosso viés evolucionista, reificando ideologias nas quais o mundo moderno seria o resultado final e bem acabado de um longo e único processo histórico. Um mito de origem que inicia por uma pré-história de miséria, fome e sofrimento que, aos poucos, vai sendo superada pelo homem, através de sua inteligência, revertendo a antiga situação de penúria, de adversidades do ambiente, na direção de uma abundância burguesa. O homem torna-se, por força da revolução industrial, o ser dominante, o senhor da natureza, o todo poderoso. Esta espécie de lenda se repete de diversas formas nas narrativas midiáticas, enfatizando a noção de evolução e progresso da sociedade contemporânea. Os museus, os livros, manuais didáticos, peças fictícias da televisão, filmes, histórias em quadrinhos e até os desenhos animados expressam, muitas vezes, esse mito (Rodrigues, 2006). Este relato também remete a uma necessidade humana de substancializar seu frágil corpo com os inventos da ciência e da tecnologia. A racionalidade ganha espaço e invade quase todas as esferas sociais.

Além de suscitar a ideia de que os homens vivem em estágios desiguais de humanidades, esta narrativa mítica também invita a pensar que a miséria é algo original do humano. Logo, a conquista do ambiente, a evolução em etapas são receitas que devem ser perseguidas para o desenvolvimento pleno da vida humana, uma vez que a falta é inerente e própria de nossa condição inicial. A miséria passa a ser naturalizada e um predicado a ser debelado. Esse mito, muitas vezes nas narrativa midiáticas travestido de teoria, se reproduz nas culturas ocidentais como um símbolo ideológico, um referente para os preceitos que devem ser alcançados para a consagração da vida terrena. Marshall Sahlins (1974) confronta o mito da miséria original dizendo que ao observarmos as peculiaridades cotidianas das sociedades primitivas, como o sistema de trocas, vamos detectar relações que remetem à fartura e não à escassez. O autor vai chamar estes grupos de “primeira sociedade da abundância”. Mas para nossa ideologia capitalista e burguesa, o mito da miséria original é básico para justificar nossa cultura material excessiva e a própria sociedade de consumo, uma vez que, para nosso senso comum, a humanidade é esse homem econômico que usa a razão para superar as

adversidades do ambiente.

A vida humana, porém, não se traduz em termos de denominadores comuns tão simples assim e, muito menos, se reduz à mera sobrevivência biológica.

“O fundamental dela (existência humana) reside em um *segundo plano* da experiência, que normalmente os antropólogos chamam de *simbólico* e que envolve as mitologias, os ritos, as religiões, as línguas, os costumes, os saberes... Nem de longe o homem pode ser visto como ser movido apenas pelo estômago: por isso é preciso que em sua vida pulsem também o intelecto, a imaginação, assim como as emoções caracteristicamente humanas/” (Rodrigues, 2006, p.123)

Nesta acepção, realizar o plano simbólico é a razão de nossa vida, é o código que nos faz humanos e, no mesmo gesto, nos constrói materialmente. Para Pierre Bourdieu (1998), o mundo simbólico é antropocêntrico, criando um contraste entre o humano e as demais formas de vida. Nosso universo é definido pela cultura como uma espécie de lente que codifica o mundo ao redor e traduz nosso ponto de vista intrínseco.

Na experiência moderno-contemporânea o simbólico se amplifica e presenciamos sua reprodução exacerbada. Em 2006, foram lançados quase 20 mil filmes em todo o planeta³⁰⁸. O museu do Louvre em Paris recebeu quase 10 milhões de visitantes no ano passado³⁰⁹. O mercado de anúncios globais também cresce exponencialmente. Segundo projeções da agência de mídia Magna Global, em 2013, o crescimento deve alcançar 486 bilhões de dólares e chegar aos 515 bilhões de dólares investidos no mercado de propaganda em 2014³¹⁰. Os números se multiplicam rapidamente. Celulares, livros, computadores, músicas, viagens, tatuagens, obras de arte, outdoors, programas de televisão, vitrines de lojas, produtos na prateleira dos supermercados, placas de trânsito, cardápios de restaurantes. Nossos espaços sociais encontram-se abarrotados de mensagens que remetem ao consumo. Essa extrema abundância simbólica leva também à superficialidade. No mundo contemporâneo, os símbolos são projetados para desaparecer e a cultura material para a obsolescência. O desejo é rotativo, insaciável e disseminado pelas narrativas dos meios massivos, sobretudo pela publicidade, para impulsionar o consumo.

Se nas sociedades indígenas e primitivas o significado da cultura material é um legado geracional que se solidifica nos rituais, em nosso mundo moderno-contemporâneo é a publicidade o grande agente produtor de significados incorporados à cultura. Ela vai nomear e classificar os bens, produtos e serviços de nosso tempo. Sendo assim, os gostos passam a ser definidos por critérios mercadológicos e os objetos são pensados mais pelos sentidos que podem ter, do que pelo compromisso com sua aplicação prática. A publicidade vai criar necessidades simbólicas que se põem como pautas da agenda social e que vão guiar o imaginário dos sujeitos em relação aos códigos de trânsito e aceitação social.

A narrativa publicitária pode ser pensada através das mesmas estruturas do mito e

³⁰⁸ Internet Movies Data Base. www.imdb.com

³⁰⁹ “A volúpia como guia”. Publicado na Revista O Globo, 14 de julho de 2013.

³¹⁰ “Anúncios de TV crescem 3% em 2013”. Publicado em www.meioemensagem.com.br, 14 de junho de 2013.

pode ser vista como mito no plano de sua emissão e ritual no plano da recepção (Rocha, 1985). O anúncio adota estratégias muito próximas à lógica dos mitos. A narrativa mítica, passada de geração em geração, nas sociedades primitivas, é muito próxima da esfera do sonho, com tempo cronológico em suspensão e sem distinções entre humano e natureza. No mito, os animais falam, os deuses podem mandar sinais aos homens, todos podem habitar diferentes espaços reais ou fictícios. Como no mito, as proezas mágicas também podem ser realizadas nas mensagens publicitárias. No mundo dentro do anúncio encontramos animais que falam, pessoas que voam, fenômenos meteorológicos impensáveis, discos voadores, fadas, duendes. Tudo a serviço da venda de um produto.

O discurso mitológico é capaz de revelar o pensamento de uma sociedade, são meios que nos levam a decifrar sonhos e devaneios. Para Lévi-Strauss, os mitos “permitem destacar certos modos de operação do espírito humano, tão constantes no decorrer dos séculos e, de um modo geral, tão difundidos em espaços imensos, que podemos considerá-los fundamentais” (Lévi-Strauss, 1971, p.571). A eficácia do mito está vinculada ao seu valor social, a uma leitura comum, se ele consegue falar a um grupo e colar um determinado significado ao imaginário coletivo. Ao construir um anúncio, através de encenações ou elementos mágicos, a publicidade tece sua trama em uma moldura semelhante a do mito, que expressa e consolida significados culturais coletivos (Rocha, 1985). Muito além dos conceitos de verdadeiro e falso, a publicidade trabalha no plano da mágica e com o campo da persuasão. Ao comprar um produto, o consumidor ratifica uma narrativa mítica, como que atestando sua eficácia e fazendo crer que a publicidade pode transformar em materialidade aquilo que prometeu. Paul Veyne (1987) questionou se os gregos de fato acreditavam em seus mitos. Sim e não, é a conclusão a que chega. As análises de Veyne sobre a experiência grega de mais de dois mil anos têm muito a dizer sobre nossa relação com os anúncios publicitários. Assim como os gregos acreditavam na narrativa mitológica mesmo conhecendo suas impossibilidades reais, seus elementos fantasiosos, nós também acreditamos no enredo ilusionista dos anúncios, mesmo sabendo que o que contam são, via de regra, inverossímeis. Desta forma, ainda que conscientes da inexistência de um mundo onde animais e objetos podem falar, ninguém morre e duendes realizam desejos, nos relacionamos prática e emocionalmente com este universo, demonstrando o peso da magia no imaginário coletivo.

Neste sentido, também se pode associar o consumo dos anúncios, o espaço de recepção, a um espaço próximo da noção de ritual (Rocha, 1985). Antes de realizar a compra, o consumidor é atraído pelo universo dentro do anúncio, pelo mundo mágico elaborado pela publicidade. O discurso interno ao anúncio vai destacar certos elementos da realidade, rearranjá-los e combiná-los de uma forma particular, como no rito. O ato da compra subentende a transposição de uma coisa à outra, logo do encontro do sujeito com o mundo mágico do anúncio e o deslocamento do significado do bem de consumo anunciado para a identidade do sujeito. Assim, o consumo transforma as subjetividades humanas num passe de mágica.

Indústria de Sonhos

Para compreender como essa magia publicitária acontece na experiência humana, a ponto de fazer com que o consumo se torne um fenômeno social definidor de nossa ordem cultural, é preciso resgatar algumas características históricas da formação da sociedade moderno-contemporânea. Nesse processo, um dos aspectos marcantes é o crescimento da perspectiva racional, do espaço da razão, como definidor de nossos pensamentos, emoções e práticas, com o concomitante exílio do sagrado, do místico, da magia, do sobrenatural. Assim, é preciso ponderar como o pensamento mágico sobrevive em meio a um mundo que estabelece a razão como eixo de funcionamento.

A partir da constituição da modernidade vamos, pouco a pouco, nos opondo aos modelos praticados em épocas anteriores. A coletividade e a ênfase no sagrado eram marcas do mundo medieval. Não existiam delimitações explícitas – não era comum, por exemplo, portas e fechaduras dividindo espaços – e muitas das ações sociais aconteciam em público (Bakhtin, 1999). A formação da sociedade moderna trouxe mudanças, separações, rupturas, fragmentações e elaboraram corpos fechados em individualidades mais rígidas. As esferas vão se tornando autônomas. E ciências são criadas para estudar cada uma delas.

O Estado, o tempo histórico, o individualismo e o produtivismo se disseminam e se naturalizam (Rocha, 1995). Os dramas e conflitos antes expostos publicamente são internalizados, bem como toda engenharia das punições é banida da visibilidade coletiva (Foucault, 2007). O corpo individualizado segue as lógicas de aprisionamento dadas pela autoridade. A dominação é interiorizada, o sujeito se prende à sua própria subjetividade que já está subjugada ao poder agora vigente que se exerce por representações e signos que assumem uma direção cultural. O poder simbólico, como explica Bourdieu (1998), é exercido sem o uso da força ou gasto de energia. A razão torna-se justificativa para as práticas sociais. O mundo vai buscar a chave para a explicação da experiência em si mesmo e não fora dele, em realidades sobrenaturais. A ciência vira o grande portal do conhecimento. No entanto, essa hegemonia contemporânea da razão não é simples, pois dentro desse nosso mundo de extrema razão, a presença da magia ainda é significativa. O pensamento mágico reside e resiste em forma de manifestações artísticas, na visitação aos museus, na estética das projeções arquitetônicas modernas, na vertigem das ficções cinematográficas, no encantamento com as celebridades midiáticas, nos feriados santos em nosso calendário, nas oferendas deixadas para os deuses nos altares das igrejas, nos jogos de azar, nas práticas sexuais, na beleza dos corpos que desfilam nas passarelas, e, sobretudo, na adoração aos bens de consumo, nos atos de compra, nos anúncios publicitários.

Roberto DaMatta (1981, 1985) considera que a publicidade pode ser vista como um dos espaços onde o pensamento mágico prevalece em nossa sociedade. Os anúncios nos levam a um universo de imaginação e fantasia, eles têm o poder de transfigurar fatos da realidade cotidiana através do objeto mágico que é o produto.

“O anúncio, como moldura de acontecimentos mágicos, faz do produto um objeto que convive e intervém no universo humano. O anúncio projeta um estilo de ser, uma realidade, uma imagem das necessidades humanas que encaixa o produto na vida cotidiana. A verdadeira magia da publicidade

é incluir o produto nas relações sociais dos receptores. O produto é introduzido e interpretado para o público pelos anúncios. Esta identificação entre as qualidades anunciadas e o produto faz com que ele entre no fluxo de nossas vidas da mesma maneira pela qual entra no fluxo das vidas dentro do anúncio. Ao consumidor resta acreditar nesta magia, e o produto passa a entrar em sua própria vida.” (Rocha, 1985, p.139)

Exatamente por estar tentando suprir uma falta, o universo dos anúncios é sempre o da completude, da saciedade, da felicidade. A narrativa publicitária não fala da escassez, ela promove o encontro, apresenta a vida ideal. O ato de consumo é a junção das necessidades simbolicamente construídas com os limites da possibilidade de compra. Através da compra, a identidade do produto é transferida para a identidade do sujeito, permitindo uma realização, uma abundância efêmera, por isso é uma prática revestida de emoções, afetos, sensibilidades. O consumo, neste sentido, poderia ser visto como um fenômeno próximo da lógica que rege o sagrado ao ligar, ao invés de seres humanos aos deuses, seres humanos aos bens de consumo que viram “sagrados”, agora fabricados pelas narrativas publicitárias. Se pensarmos em religião como ligação, união, o momento da compra seria uma forma de aproximar o sujeito de seu objeto de adoração, o produto e a publicidade é a arena responsável por investi-lo de “sacralidade”. Uma retórica própria é orquestrada para vender mercadorias. Entretanto, a narrativa publicitária ultrapassa essa vertente, suas mensagens oferecem material para os consumidores construírem suas identidades e determinarem suas relações com o mundo. O pensamento mágico é o eixo central para compor esta narrativa.

A magia publicitária que potencializa efeitos sobre as práticas de consumo está relacionada com a esfera da sedução, descrita por Jean Baudrillard (1992). A sedução é estratégia apropriada pela publicidade para estabelecer uma relação de poder, uma forma de agir sobre o outro por meio de signos. Para se concretizar como ação sobre sujeitos, a narrativa publicitária precisa se imbricar com a sedução. Poder não é uma propriedade, é uma estratégia. Muitos dos significados e estilos de vida na contemporaneidade são derivados da narrativa publicitária que, através de sua influência sociocultural dada por estratégias de sedução, cumpre seus desígnios mercadológicos. A sedução publicitária vai premiar o sujeito para, logo em seguida, decepcioná-lo, a fim de que a falta continue a gerar novos motivos para o consumo. Um poder que apenas oferece ilusão de realidade, um jogo de cena. As mensagens midiáticas se inserem nas tramas da sedução, uma vez que nos desviam dos signos do mundo real, nos distraem, nos conduzem a uma vertigem imaginária, nos transportam para uma “hiper-realidade” (Baudrillard, 1991). A sedução programada pelos meios de massa incorpora a dimensão de brincadeira, de disfarce, de fortuito, encantamento, aparência, loucura, charme, enigma, insinuação, aposta. Os hábitos de consumo ditados pelo escopo publicitário fazem florescer signos que, perpetuados incansavelmente, remetem a si mesmos. Signos que cativam sujeitos em círculos intermináveis de representação, simulacros de vida. Como assinala Marcel Mauss:

“Na realidade, não se trata de traduzir em símbolos um dado extrínseco, mas de reduzir à sua natureza de sistema simbólico coisas que só escapam a ele para se incomunicabilizar. Como a linguagem, o social é uma realidade autônoma (a mesma, aliás); os símbolos são mais reais que aquilo que simbolizam.” (Mauss, 2003, p.29)

A arma da sedução é a arma do símbolo, do signo. Ela não conhece os limites do real

e tem o poder de ludibriar, transfigurar, iludir, transportar para a esfera da fantasia. A sedução tem o poder de produzir sonhos. Ela desvia a realidade racional e nos leva ao reino da magia. Partindo da hipótese de que há uma sedução lúdica nos meios de massa, que poderia servir ao controle dos sujeitos, podemos considerar o repertório publicitário engendrado no mundo moderno-contemporâneo como um valioso material que aciona representações determinantes para a compreensão de nossa temporalidade histórica.

Com a passagem para a Idade Moderna, começamos a estruturar as vivências em torno da produção. A produção passa a ser a categoria que vai explicar a humanidade. O modo de produção capitalista vai balizar todas as experiências coletivas e individuais, estabelecendo um modelo cultural. A ascensão de meios que encurtam as distâncias para as comunicações completa o ciclo para que a laboração simbólica comece a ser objetivada para potencializar a ordem econômica instaurada. Com isso, as bases para que o consumo se torne fenômeno cultural estão consolidadas. As sociedades ocidentais vão se dedicar a fabricação excessiva de símbolos, criando infinitas necessidades no plano simbólico. As premissas humanas passam a ser designadas pelos signos, ícones que representam valores, crenças, gostos, hábitos, estilos, status, tradições, modas, distinções, hierarquias, poderes. A atribuição de significado aos bens materiais é construída, em grande parte, pela publicidade. Com suas narrativas sedutoras, o universo publicitário vai acionar simbolismos que são incorporados nas subjetividades humanas e nas relações sociais. Assim, os anúncios veiculados pelos meios massivos se tornam suportes para o entendimento dos significados e experiências coletivas do nosso tempo. Dentro deste universo, a magia vai estar presente como artifício persuasivo das mensagens publicitárias. Uma das maiores contradições da racionalidade capitalista é justamente a de que reside no pensamento mágico a propulsão imaginária que vai levar todos nós ao consumo.

Neste sentido, a publicidade pode ser pensada como parte importante no processo de distribuição do significado na vida social, uma vez que tece mensagens que ajudam a moldar códigos culturais. Ao praticar o consumo, cada um de nós obtém e também ratifica os modelos vividos, orquestrados coletivamente, que estimulam o trânsito social através desta proximidade com o aparato produtivista. A publicidade, como dispositivo que dá voz ao consumo, vai funcionar como bússola, um aparato de orientação social. Ao destacar as simbologias apropriadas pelo campo da publicidade, suas linguagens polifônicas, temos subsídios indicadores de representações sociais, produção de sentido e sistemas de poder. Desta forma, o estudo da publicidade oferece pistas sobre o processo através do qual os atores sociais ordenam e atualizam constantemente os movimentos do mundo em que estão inseridos, dinamizando assim as representações e práticas sociais, inserindo-as na cultura e na história.

Referências

- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1991). *A Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
Bakhtin, M. (1999). *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*. São Paulo: Hucitec.
Baudrillard, J. (1992). *Da sedução*. Campinas: Papirus.
_____. (1984). *Esquecer Foucault*. Rio de Janeiro: Rocco.
_____. (1991). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'água.

- _____. (2007). *A Sociedade de Consumo*. Lisboa: Arte e Comunicação.
- Bourdieu, P. (1983). O campo científico in Ortiz, R. (org.). *Pierre Bourdieu*. São Paulo: Ática.
- _____. (1998). *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Campbell, C. (2001). *A ética romântica e o espírito do consumismo moderno*. Rio de Janeiro: Rocco.
- DaMatta, R. (1981). *Relativizando: uma introdução à Antropologia Social*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- _____. (1985). Vendendo totens: prefácio prazeroso para Everardo Rocha in Rocha, Everardo. *Magia e capitalismo*. São Paulo: Brasiliense.
- Douglas, M. & Isherwood, B. (2004). *O mundo dos bens*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ.
- Eco, U. (1976). *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva.
- Foucault, M. (2007). *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes.
- Freyre, G. (2010). *Os escravos nos anúncios de jornais brasileiros do século XIX*. São Paulo: Global.
- Goffman, E. (1977). La ritualization de la feminité in *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*. Paris: Ed. Minuit.
- Lévi-Strauss, C. (1971). *L'Homme nu*. Paris: Plon.
- Marx, K. (1978). *O manifesto comunista*. Rio de Janeiro: Zahar.
- _____. (1980). *O capital: crítica da economia política*. Livro 1, volume 1, 5ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Mauss, M. (2003). *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify.
- Mccarthy, J. (1978). *Marketing Básico: uma visão gerencial*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Miller, D. (2002). *Teoria das compras*. São Paulo: Nobel.
- Rabaça, C. A. & Barbosa, G. (2001). *Dicionário de Comunicação*, nova edição revista e atualizada. Rio de Janeiro: Campus.
- Ramos, R. & Marcondes, P. (1995). *200 anos de propaganda no Brasil*. São Paulo: Meio & Mensagem.
- Rocha, E. (1985). *Magia e Capitalismo: um estudo antropológico da publicidade*. São Paulo: Brasiliense.
- _____. (1995). *A sociedade do sonho: comunicação, cultura e consumo*. Rio de Janeiro: Mauad.
- _____. (1996). *O que é mito?* São Paulo: Editora Brasiliense.
- Rodrigues, J. C. (2006). *Comunicação e Significado: escritos interdisciplinares*. Rio de Janeiro: Mauad X: Ed. PUC-Rio.
- Sahlins, M. (1974). *Stone Age Economics*. Tavistock Publications. Londres.
- _____. (1979). *Cultura e Razão Prática*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Veyne, P. (1987). *Acreditavam os gregos em seus mitos?* Lisboa: Edições 70.

Cariocas não gostam de dias nublados: comunicação, consumo e *lifestyle* no discurso da FARM³¹¹

Cláudia Pereira³¹² e Carla Barros³¹³

Resumo: O Rio de Janeiro “está na moda”. E é a partir deste espaço simbólico construído na nossa cultura, a moda, que o presente artigo busca compreender de que maneira se configura um dado “jeito de ser” carioca. Da perspectiva da antropologia do consumo, a marca feminina Farm é tomada como um estudo de caso no sentido de revelar as associações que concorrem para a construção de sua imagem como um símbolo do Rio de Janeiro e de um *lifestyle* típico da cidade. Mais ainda, a Farm é produtora de um discurso que reforça valores simbólicos locais, dotando de uma “cariocidade” um determinado perfil de jovens consumidoras – as “meninas da Farm”.

Palavras-chave: Comunicação; consumo; carioca.

Introdução

“Para a FARM, não tem tempo feio: é verão o ano inteiro!”. Esta frase, retirada do site e uma das mais bem sucedidas lojas femininas do Rio de Janeiro, sintetiza o que se espera do “carioca típico”, ou seja, uma predisposição “natural” para expor seu corpo, sua beleza e sua alma aos olhos do Outro. O sol que brilha para todos, democratizando “cariocamente” as faixas de areia, das ruas, das ciclovias e de quaisquer outros lugares de circulação a céu aberto, no entanto, é o mesmo que, simbolicamente, delimita espaços sociais, aproximando e distanciando coisas e pessoas, iluminando um sistema de classificação que se realiza pelo consumo e que se consolida através do discurso publicitário.

O objetivo deste trabalho³¹⁴ é fazer revelar, a partir do discurso de uma marca de moda feminina do Rio de Janeiro, a FARM, algumas representações sociais do que é “ser carioca”. Para tanto, serão observados três pontos de vista “nativos” que concorrem para a construção de sua imagem institucional: (1) o site oficial, (2) o discurso do executivo de marketing e (3) os esquemas de *branding*, a partir de um mapa de associações com outras marcas atuantes na cidade³¹⁵. Sendo assim, a metodologia baseia-se na pesquisa exploratória a partir de dados secundários e na análise do

³¹¹ O trabalho foi apresentado no GP Comunicação e Culturas Urbanas, XII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado na UNIFOR, Fortaleza, Ceará, de 3 a 7 de setembro de 2012

³¹² Professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUC-Rio – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. E-mail: claudiapereira@puc-rio.br.

³¹³ Professora e pesquisadora do PPGCOM da Universidade Federal Fluminense - UFF. E-mail: barros.carla@uol.com.br.

³¹⁴ O presente artigo é resultado de pesquisas desenvolvidas no PECC – Programa de Estudos em Comunicação e Consumo Academia Infoglobo/PUC-Rio, ao qual estão vinculadas, como pesquisadoras, as duas autoras.

³¹⁵ Contribuíram para a pesquisa exploratória e para o trabalho de campo os bolsistas do PECC, Luana de Souza Martins e Raphael Oliveira da Silva, ambos alunos da graduação do Curso de Comunicação da PUC-Rio, na habilitação Publicidade

discurso.

A escolha da loja FARM como objeto de estudo deve-se à reconhecida relevância da marca no cenário da moda do Rio de Janeiro e do Brasil, como demonstra o trecho abaixo, retirado de uma matéria publicada na internet em 2011:

“A cara do Rio de Janeiro. Assim pode ser definida a Farm, marca carioca que dispensa apresentações, mas que, vale dizer, começou pequenininha, com um stand na Babilônia Feira Hype, e hoje conta com 40 lojas espalhadas pelo Brasil (todas próprias).

A história da grife começa humilde, com um investimento inicial de R\$ 1.200 feito pelos sócios Marcello Bastos e Kátia Barros para começar os negócios na feira. Mas logo a partir daí, a Farm passou a se sustentar sozinha. A dupla, que já chegou a perder apartamentos e carros enquanto investia em outras empreitadas, não precisou mais tirar nenhum centavo do bolso. Hoje, o faturamento da empresa passa dos R\$ 100 milhões anuais e a Farm é sempre uma das cinco lojas que mais faturam nos shoppings paulistanos.

O sucesso da marca fez com que grandes shoppings passassem a convidá-la para fazer parte de seu time de lojas, sem sequer cobrar pelo ponto, com o intuito de atrair mais clientes para os locais. No Iguatemi de São Paulo, por exemplo, o espaço separado para receber a grife carioca em 2006 precisou rapidamente ser alterado para um maior, já que a loja quebrou um recorde: com um mês de funcionamento, teve a maior venda por metro quadrado de moda jovem feminina da história do shopping”.³¹⁶

Por ser reconhecida como a marca que tem “a cara do Rio”, a FARM se destaca, nesta análise, sobretudo pelos reflexos de sua influência nos traços de uma moda que, para além das praias da Zona Sul, chega aos shoppings paulistas, mineiros e gaúchos ditando uma maneira de se firmar marcadamente carioca, modificando, de um certo modo, determinados espaços de consumo das culturas locais. É como se o “jeito de ser carioca” se constituísse, para o contexto desta pesquisa, como um valor que é apreendido e integrado ao um “jeito de ser local”, do Outro, modificando-o.

Do ponto de vista da antropologia do consumo

Antes que se apresente a análise do material que compõe o corpus desta pesquisa, é importante que se estabeleçam as bases teóricas que sustentam as proposições deste artigo.

Considerando a perspectiva da Antropologia, o que se busca é uma “descrição densa” (Geertz, 2008) dos discursos presentes na construção da ideia de um “jeito de ser carioca” do ponto de vista “nativo”, ou seja, é revelar o que eles, os “nativos” da FARM, pensam que estão fazendo, mais do que aquilo que estão dizendo. Com alguma licença metodológica, o que se busca é alcançar este objetivo sem que se realize, pelo menos neste momento, uma etnografia. Sendo assim, lança-se mão de um material disponível que reúne categorias de pensamento, modelos, imagens, conceitos que acabam por constituir os valores, as práticas e, por que não dizer, as crenças e os mitos da FARM, através de seu discurso institucional.

³¹⁶ Fonte: Portal Terra. Disponível em <http://ffw.com.br/noticias/moda/ela-e-carioca-entenda-o-sucesso-dafarm-campea-de-venda-nos-shoppings>. Acessado em 25/06/2012.

E uma das formas que este discurso assume é a publicidade. Para Rocha (2010), a publicidade é a narrativa do consumo e, como tal, confere significado aos bens e às marcas.

Por outro lado, é pela publicidade que os valores de uma sociedade se codificam de uma forma idealizada, constituindo um mundo mágico, perfeito, em que nada pode sair errado (Rocha, 2010). Porque o discurso publicitário, ainda segundo Rocha, reproduz tais valores é que, no caminho inverso, decodificando-o, podemos compreender o que se passa nas relações sociais a partir dos anúncios e de outras mensagens persuasivas.

Com a antropologia do consumo, é possível enxergar as trocas materiais como trocas simbólicas (Bourdieu, 1974; Mauss, 2003); os bens materiais como marcadores sociais que estabelecem distâncias e aproximações (Douglas e Isherwood, 2004); o consumo como um sistema classificatório que ordena pessoas e bens (Rocha, 2010); as coisas como unidades que se complementam entre si, umas “puxando” as outras (McCracken, 2003); apenas para citar alguns autores e conceitos importantes para a compreensão do lugar teórico no qual se insere este artigo.

Veblen ([1899] 1987), Douglas e Isherwood ([1978] 2004), Sahlins ([1976] 1979) e Rocha ([1985] 2010), em particular, defenderam a idéia de se entender o consumo como um grande sistema classificatório, ou ainda, um modo privilegiado de comunicação entre os indivíduos, que pode criar “barreiras ou pontes”, nas palavras de Douglas e Isherwood (2004) em seu clássico trabalho, aproximando ou afastando indivíduos e grupos – enfim, criando distinções, hierarquizando, como um grande sistema totêmico, conforme sugeriu Rocha (2010).

Entre os vários autores citados, destaca-se aqui a contribuição de McCracken (2003) e, em particular, o conceito de “unidade Diderot”, que parte do princípio de que os bens de consumo podem se complementar por causa de sua consistência cultural interna. Assim, ao adquirir um deles o consumidor se sentiria impelido a adquirir outros, pois é como se determinados bens “andassem juntos”. À força coercitiva que age sobre os produtos, indicando sua complementaridade, o autor chama de “efeito Diderot”. A referência ao principal autor da *Encyclopedie* deve-se a uma história contada por Diderot em um ensaio, onde relata o impacto de um presente ganho – um robe escarlate – na transformação ocorrida em seu gabinete. O afastamento do velho roupão e a entrada em cena da nova veste acabaram por provocar em Diderot um grande desconforto em relação aos móveis e objetos presentes no local, levando-o a substituí-los por novos bens que estivessem em sintonia com o robe escarlate.

Deste modo, uma análise das “unidades Diderot” serve para se compreender de que modo estilos de vida são constituídos a partir desta “exigência” de complementaridade que se impõe no universo dos bens.

Cultura carioca

O Rio de Janeiro e a cultura carioca foram temas de alguns estudos que destacamos pontualmente, respeitando o escopo do artigo.

O ensaio de Schwarcz (1994) investigou como a mestiçagem foi vinculada de modo profundo à identidade brasileira e de que maneira a figura do Zé Carioca acabou representando, de modo simpático, a malandragem vivida na cidade do Rio de Janeiro. A autora ressalta que estavam em jogo duas representações possíveis a respeito da “malandragem mestiça” e de nossa identidade: uma mais negativa, que associava a malandragem à falta de trabalho, à vagabundagem e à criminalidade potencial; uma segunda, que teria prevalecido, encarnada no personagem do Zé Carioca, onde o malandro aparecia definido como um sujeito bem-humorado, bom de bola e de samba. Esta última versão reintroduzia nos anos 50 o modelo do “jeitinho” brasileiro dentro da ideia de que a mistura encontrada no Brasil teria gerado um tipo singular de civilização. O Zé Carioca, possibilidade positiva, tornou-se personalidade símbolo de um “jeito de ser” reproduzido “para dentro e para fora” do país.

Goldenberg (2002), junto com outros autores, se propuseram a compreender a “cultura do corpo” e a relacioná-la com a construção de identidades, com o espaço urbano e com as relações sociais que se estabelecem entre gêneros e camadas sociais, usando o Rio de Janeiro como um rico campo de observação e análise. Os autores tratam o corpo carioca como “fato social”. Construído culturalmente, ele se afasta da natureza e ganha o espaço urbano como “roupa, máscara, veículo de comunicação” carregado de signos que posicionam os indivíduos na sociedade.

Em outro estudo, Santos e Veloso (2009) buscaram identificar representações sobre a essência do “ser carioca” para os moradores da cidade do Rio de Janeiro. O “carioca típico” levantado na pesquisa teria as seguintes características: “alegre”, “jovial”, “informal”, “despojado”, “de bem com a vida”, “simpático” e “sociável”. A este perfil de um “povo especial/único”, se somaria a percepção do Rio de Janeiro como uma “cidade especial/única”, onde se coloca uma ênfase nas belezas naturais “ímpares” ali presentes. “Ser carioca”, assim, aparece como um “estado de espírito” que pode ser vivenciado mesmo por quem não tenha nascido na cidade, mas more nela e compartilhe de seu estilo de vida.

Estes trabalhos, em busca de representações sobre a identidade e a cultura carioca, apontam para o campo de possibilidades que a análise proposta no presente artigo pode explorar, o que será feito a seguir.

Farmrio.com.br

Em nada surpreende que a palavra “rio” componha o endereço do site oficial da marca. A ideia é integrar a cidade à própria gênese da FARM. Analisando o discurso presente na internet, já é possível apontar na direção de interessantes aspectos que serão, mais adiante, explorados no presente trabalho.

Em determinada seção da página da FARM na internet, denominada “A FARM”, pode-se encontrar o seguinte texto, que introduz um vídeo institucional e uma espécie de “linha do tempo” que conta a trajetória da marca, desde seu ano de fundação, 1997, até 2012:

“Foi com estampas, cores e muita descontração que a FARM surgiu na zona sul do Rio e conquistou o Brasil. Marcello Bastos e Kátia Barros conseguiram interpretar como ninguém o que é a garota-carioca-zona-sul, ponto de partida que inspirou o fenômeno da moda balneário.”³¹⁷

O vídeo começa mostrando uma visão panorâmica da orla do Rio de Janeiro, mais especificamente da Zona Sul da cidade. Tendo ao fundo a Pedra da Gávea, lê-se: “FARM: essencialmente carioca, alto astral, colorida e descolada”. Em off, uma voz feminina fala: “A praia, sol, sair à noite...”. Em seguida, sucedem-se, por aproximadamente um minuto, imagens das lojas e do escritório, pontuando os números de pontos de venda e de funcionários. Numa destas indicações, surge um coração formado por um grupo de pessoas sorridentes que, vistas do alto, são legendadas com a seguinte frase: “50 profissionais só na equipe de criação”. E sucedem-se imagens das “viagens de pesquisa” ao redor do mundo. Em seguida, o que se vê são diversas coleções, demonstradas através do *makingof* de sessões de fotografia e de desfiles. Mais números aparecem e, no final, voltam imagens da paisagem do Rio de Janeiro, encerrando o vídeo com a marca FARM em destaque.

Nesta sequência, descrita aqui brevemente, é possível identificar – considerando a natureza da retórica do discurso publicitário – momentos em que, intercalados, apelos emocionais e racionais se sustentam mutuamente. E a emoção fica a cargo do sentido de pertencimento da marca FARM ao Rio de Janeiro, ao estilo de vida carioca, que se traduz nas expressões “estampas, cores e muita descontração”, “garota-carioca-zona-sul”, “alto astral, colorida e descolada”, “praia, sol, sair à noite”, além das imagens aéreas da paisagem de praias e montanhas.

Nesta mesma seção “A FARM”, é possível encontrar referências à expansão da marca para outras cidades do país, que passam a ficar “mais cariocas”, como descreve a frase: “O Brasil fica um pouquinho mais carioca em 2008: são inauguradas as lojas de Recife, Fortaleza e Campinas.”³¹⁸

A voz do marketing

“É importante ter pessoas legais usando a sua marca”. A frase é de André Carvalhal⁷, Diretor de Marketing da FARM. Neste ponto do texto, pretende-se analisar o que há de carioca na FARM, a partir do discurso de um “nativo”, do ponto de vista da produção e reprodução dos significados da marca. A proposição é considerar algumas categorias de pensamento usadas com recorrência na fala de Carvalhal, a fim de identificar o que fundamenta o outro discurso, publicitário – é o “o que eles pensam que estão fazendo”, proposto por Geertz (1989).

Neste sentido, o que sintetizaria o ponto de vista do Diretor de Marketing são duas categorias de pensamento: “lifestyle carioca” (ou ainda “estilo de vida FARM”) e “menina zona sul”.

Giddens (2002) apresenta uma abordagem interessante, para os fins deste estudo,

³¹⁷ Disponível em <http://www.farmrio.com.br/>. Acessado em 25/06/2012

³¹⁸ Idem.

com relação à ideia de “estilos de vida”: para ele, trata-se de conjuntos de práticas e valores disponíveis para serem escolhidos, os quais os indivíduos incorporam, ou aos quais aderem, no sentido de garantir uma “segurança ontológica”, um lugar na modernidade tardia, caracterizada pela ruptura de instituições que antes garantiam identidades fixas e estabelecidas. Ainda segundo o autor, tais estilos de vida são práticas do cotidiano e podem ser alternantes.

Um exemplo citado pelo próprio André Carvalhal ilustra bem de que maneira se pode entender tal “estilo de vida FARM” à luz da teoria de Giddens: ao inaugurar a primeira loja fora do Rio de Janeiro, na cidade de Belo Horizonte, a FARM decidiu manter, segundo ele, as características do que seria o “*lifestyle* carioca”, ou seja, “chinelos, praia, conforto”. O que aconteceu foi uma mudança de comportamento, segundo o Diretor de Marketing, das jovens mineiras, que abandonaram o “salto alto” e passaram a ir mais descontraídas ao shopping e aos ambientes também frequentados pelas vendedoras da FARM, como a faculdade, com roupas mais confortáveis de sandálias baixas ou chinelos.

Para Carvalhal, as vendedoras da loja são “formadoras de opinião” e devem representar bem as “pessoas legais” que interessam à marca. Mauss (2003) já nos ensinava que, por “imitação prestigiosa”, costumamos tentar reproduzir em nossos gestos e até em nossas “técnicas corporais”, desde crianças, os exemplos bem sucedidos. Isso explica a mudança de comportamento narrada por ele em Belo Horizonte e o sucesso da marca em outras praças – a fidelidade ao “*lifestyle* carioca”.

Ainda na ideia do “estilo de vida” (Giddens, 2002), a FARM, segundo Carvalhal, vem buscando parcerias com outras empresas, como Converse, Havaianas e Pantone, que colabora no tingimento dos calçados de acordo com sua cartela de cores. Criou ainda uma série de produtos denominada “Linha Home”, onde é possível encontrar, por exemplo, cortinas e estofados com estampas floridas, típicas da FARM; e, mais recentemente, com a LEV, para a venda de uma bicicleta elétrica exclusiva em suas lojas. Tais parcerias obedecem a uma lógica simbólica de complementaridade, que será melhor explorada mais adiante.

As vendedoras, por fim, as “meninas zona sul”, são as “meninas da FARM”, como o próprio Diretor de Marketing faz referência, de maneira recorrente⁸. Ele as descreve como sendo “meninas, alunas da PUC, que ganham mesada ou que estão no primeiro emprego”. Tais “meninas” são, portanto, muito jovens e precisam de um “produto legal e barato” para comprar – mas não são quaisquer meninas:

“A FARM procura manter a imagem de uma marca para meninas de vinte e poucos anos, que morem em determinados bairros, que tenham um determinado estilo. As mulheres mais velhas que compram lá buscam o “espírito jovem” que a marca propõe.” (André Carvalhal)

O “*lifestyle* carioca”, pode-se inferir a partir de seu discurso, é jovial e tem um “espírito jovem”. É seletivo e “zona sul”.

Complementaridades e classificações: um mapa e muitos significados

O mapa “Estilo de Vida Carioca”, usado pela FARM como uma de suas apresentações institucionais, demonstra de que maneira se estabelecem as relações e associações simbólicas entre as marcas, os bens e práticas de consumo. Trata-se de um mapa simbólico que revela um código de classificação que sintetiza o que a “menina FARM”, em seu modelo típico ideal, consome ou, pelo menos, teria uma predisposição “natural” para consumir. Combinados, os itens - unidades Diderot - que fazem parte deste mapa indicam a complementaridade a que se refere McCracken (2003).

No mapa da FARM, estabelece-se um sistema de classificação que considera as seguintes categorias básicas: (1) centralizando todas as demais “unidades Diderot”, existem quatro subgrupos de “meninas FARM”, quais sejam, a “patricinha”, a “descolada”, a “praiana” e a “romântica”; (2) correlacionados a estes modelos típicos ideais, é possível encontrar uma categoria que, neste texto, chamaremos de “praia”, dentro da qual são reunidos os seguintes itens: “biquini”, “calçadão - orla carioca”, “Sorvete Itália”, “Matte Leão”, “Gula Gula”, “Praia do Rosa”, “Havaianas”; (3) em oposição, encontram-se referências ao que aqui chamaremos de “night”, ou seja, “vodka”, “chopp”, “Botequim Informal Devassa”, “Koni”; especificamente com relação a bens de consumo e marcas, surgem, de um lado, (4) “Peugeot 206”, “iPod”, “Coca-Cola Light”, “All Star branco” as quais chamaremos de “marcas de uso” e, do outro, (5) “gloss”, “blush”, “argolas”, “manicure”, “Victoria Secrets”, “Zara”, as quais chamaremos de “marcas de aparência”; (6) por fim, revelam-se também unidades associadas ao que chamaremos de “pop”, como “Flamengo”, “funk”, “carnaval”. Ainda outras “unidades Diderot” têm lugar no mapa, como “PUC”, “Humanas”, “cinema”, “revistas”, “brigadeiro”, “Itaipava”, entre outras. As unidades não são estanques, sendo possível serem pensadas em novos arranjos; assim, “blush” e “manicure”, por exemplo, podem ser associadas ao contexto “night”, dependendo da situação.

A partir destas categorias principais -“patricinha”, “descolada”, “praiana”, “romântica” - e das secundárias -“praia”, “night”, “marcas de uso”, “marcas de aparência” e “pop”, e considerando cada uma delas como representações de determinados estilos de vida, no sentido dado por Giddens (2002), pode-se depreender que o “estilo de vida carioca” proposto pelo mapa simbólico da FARM se traduz no seguinte: ser carioca é ser plural (“patricinha”, “descolada”, “praiana”, “romântica”; “praia” x “night”; “marcas de uso/aparência” x “pop”); é valorizar e cuidar da própria aparência (“patricinha” e “marcas de aparência”); é frequentar ambientes abertos e ensolarados (“praiana”, “descolada”, “praia”); mas também é estar na noite de uma forma mais descontraída (“night”). O modelo estético que sobressai no quadro remete a um imaginário de “beleza natural” e despojamento, como se o “charme” carioca ali apresentado não requisitasse grandes “produções” voltadas a determinadas partes do corpo, como cabelos armados ou maquiagem pesada. Ao contrário, o “encanto” da corporalidade se apóia na descontração gestual e em uma atratividade que parece precisar de pouco esforço para se fazer bela. As marcas, produtos e locais apresentados e correlacionados no mapa potencializariam um tipo de “beleza natural carioca” pré-existente.

A pluralidade encontra-se presente em cada “menina FARM”, que pode, dependendo do contexto, acionar uma destas categorias associadas a determinados estilos de vida, como bem demonstra Giddens (2002). A mesma modelo vivencia no mapa as múltiplas “personalidades”, mostrando como o consumismo moderno incorpora uma exploração do *self*, na perspectiva de Campbell (2006). Para o autor, a exposição a uma ampla gama de produtos e serviços e a consequente construção do “nosso gosto” a partir da escolha preferencial de determinados bens, acaba por realizar um processo de reconhecimento e constituição do *self*.

Os produtos, marcas, lugares que “andam juntos” no mapa, usando os termos de McCracken (2003), indicam que o estilo de vida carioca implica em uma grande vocação e “competência” para a diversão. O hedonismo presente nesse contexto se torna mais intenso quando as peças do quadro apresentado são pensadas em seu aspecto complementar.

Assim como em um plano geral “tudo se completa” indicando uma maximização do prazer, alguns grupos de itens podem ganhar contornos particulares, como o formado pelos itens Flamengo, funk e Havaianas, aqui categorizado como “pop”. Estas unidades conjugam um aspecto popular ao *style* de quem soube reconhecer o lado *cool* de elementos originariamente identificados a contextos populares e que ganham novas trajetórias no tecido social, segundo o efeito *trickle-up* (McCracken, *ibid*), onde símbolos e estilos existentes entre subordinados são incorporados pelas classes altas. O imaginário da cultura carioca como “lugar do encontro” e de aproximação de diferenças se evidencia aqui como um dos aspectos do universo FARM.

A FARM, em sua própria política de *co-branding*, ou seja, de associar-se a outras marcas e gêneros de produtos, sublinha o caráter de complementaridade encontrado em McCracken, esquematizado simbolicamente no mapa que acaba de ser analisado. A marca constitui-se a partir de aproximações com outras marcas, bens e práticas de consumo, com lugares, modos e modas – a FARM é o que é a partir do que reforçam outras formas de “ser carioca”, mas um “jeito de ser” que é Zona Sul e praia, e que, por exclusão, distancia-se da Zona Norte, Baixada Fluminense e de tudo aquilo que pode representá-las originalmente excetuando para o que não lhe é próprio, como o funk, mas que é apropriado e modificado para bem lhe servir na construção de seu *style*.

No mapa, aparecem locais situados fora da cidade do Rio com diferentes significados -Itaipava, distrito da cidade de Petrópolis na região serrana do Estado, se apresenta como uma das opções de lazer para o estilo carioca apresentado; Praia do Rosa, localizada no litoral de Santa Catarina, pode ser vista tanto como destino de viagem como um local “sintonizado” com este estilo de vida, em que se destacam os elementos praia, surf, natureza deslumbrante e descontração. Enquanto que no texto de Santos e Veloso (2009), “ser carioca” é algo que pode ser experimentado e incorporado por pessoas que não tenham nascido na cidade, mas que moram nela, no mapa, o “estilo de vida carioca” poderia ser reconhecido em locais como a Praia do Rosa em Santa Catarina, seja por um reconhecimento de similaridades entre as localidades, seja pela presença de cariocas que “encantariam” o ambiente com a sua aura singular. Em relação a este ponto, fazendo uma aproximação com os caminhos comerciais da empresa,

vemos o exemplo da expansão da marca em São Paulo, uma cidade que, em termos de estilo de vida, costuma ser vista como oposta ao Rio de Janeiro:

“A marca abre sua 13ª loja, dessa vez em São Paulo, convidada pelo Shopping Iguatemi. Em apenas um mês de funcionamento, o espaço tem a maior venda por metro quadrado de moda jovem feminina da história do shopping. Incrível, né?”⁹

Mesmo com a expansão para outras cidades e até para outros países, como a França, a FARM é uma marca que busca se manter fiel às suas origens, a uma espécie de “essência” que a caracteriza e que se traduz, exatamente, no “lifestyle carioca” que a define, como afirma André Carvalhal numa entrevista, em 2008:

“A Farm nasceu há dez anos, na Babilônia Feira Hype, um evento de novos estilistas que acontecia no Jockey Club do Rio de Janeiro. Desde o nascimento, o foco sempre foi a menina do Rio, estudante, universitária, que gosta de consumir moda para ficar linda. Hoje, a grife está presente em várias capitais do Brasil e, sem perder o foco, continua levando o frescor do comportamento e da moda carioca a quem deseja.”¹⁰

Aproximando a leitura do mapa com o discurso do executivo de marketing, destacam-se dois pontos. Primeiro, conforme Fry (1976) e Vianna (1995) já haviam notado, símbolos, hábitos e estilos criados no Rio de Janeiro costumam a se difundir pelo país de modo abrangente, passando a ser vistos, em alguns casos, como elementos constitutivos da “identidade nacional”, conforme aconteceu com o samba e a feijoada. Em segundo lugar, a idéia de “frescor do comportamento e da moda carioca” se disseminando, revela como os elementos corporais e atitudinais aparecem entrelaçados. O “frescor” pode ser remetido tanto ao tipo de beleza eleito pela marca quanto à jovialidade e ao espírito criativo associados ao imaginário do que seja “ser carioca”.

Por fim, nos caminhos da análise do modo pelo qual a comunicação da marca Farm propõe associações que concorrem para a construção de sua imagem como um símbolo do Rio de Janeiro e de um *lifestyle* típico da cidade, revelaram-se elementos de uma constelação de consumo cuja força reside na complementaridade entre “unidades” que contam em conjunto uma história particular, entre outras a serem narradas e investigadas.

Considerações Finais

A partir da análise da autorrepresentação da marca carioca de moda feminina FARM, percebe-se de que maneira se dá a construção de um imaginário que tanto serve à reafirmação de aspectos identitários de uma cultura local, quanto à elaboração de um discurso com fins mercadológicos.

Foi considerado, para tal análise, aquilo que chamamos de “ponto de vista nativo”, presente no site da marca, no discurso do executivo de marketing e no esquema de *branding* que aproxima a FARM de outras marcas, bens materiais e culturais.

O que podemos concluir é que (1) aspectos da cultura local podem ser invocados para a construção da imagem positiva das marcas; (2) destacam-se, no contexto observado, valores associados à cultura carioca, especificamente, tal qual ela é

elaborada a partir de um imaginário muito próprio, configurado, inclusive, através de complementaridades arbitrárias e combinatórias; (3) também, as apropriações dos bens materiais cuja representação se sustenta neste imaginário acaba por reforçá-lo, por força do consumo como um importante fenômeno social.

Para futuros encaminhamentos desta pesquisa, abrem-se caminhos para estudos que contemplem, do outro lado, a recepção deste discurso mercadológico da marca FARM junto a consumidoras e não-consumidoras.

Referências

- Bourdieu, P. (1974). *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva.
- _____. (1979). *La distinction*. Paris: Minuit.
- Douglas, M. & Isherwood, B. (2004). *O mundo dos bens: para uma antropologia do consumo*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Fry, P. (1976). Feijoada e soul food: Notas sobre a manipulação de símbolos étnicos e nacionais. *In Ensaio de Opinião*, 2(2): 44-47.
- Geertz, C. (1989). *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC.
- Giddens, A. (2002) *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Goldberg, M. (org.). (2002). *Nu & Vestido: dez antropólogos revelam a cultura do corpo carioca*. Rio de Janeiro: Record.
- Lévi-Strauss, C. (1970). *O pensamento selvagem*. São Paulo: Cen/Edusp.
- Mauss, M. (2003). *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac Naify.
- McCracken, G. (2003). *Cultura e consumo*. Rio de Janeiro: Mauad.
- Santos, E & Veloso, L. (2009) Consumo e sociabilidade na construção do imaginário carioca. *In: Barbosa, Lívia; Portilho, Fátima; Veloso, Leticia. (orgs). Consumo: cosmologias e sociabilidades*. Rio de Janeiro: Mauad.
- Schwacz, L. (1974). Complexo de Zé Carioca: notas sobre uma identidade mestiça e malandra. *Anais da ANPOCS*, 1994. Disponível em http://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_29/rbcs29_03.htm. Acessado em 27/06/2012.
- Rocha, E. (2010). *Magia e capitalismo: Um Estudo Antropológico da Publicidade*. Rio de Janeiro: Brasiliense.
- Sahlins, M. (1979). *Cultura e razão prática*. Rio de Janeiro: Zahar Ed..
- Veblen, T. (1965). *A teoria da classe ociosa*. São Paulo: Pioneira.
- Vianna, H. (1995) *O mistério do samba*. Rio de Janeiro: UFRJ/Jorge Zahar Ed.

Relações entre os discursos verbal e visual na construção de sentido em anúncios publicitários da Harley-Davidson

Maria Magda de Lima Santiago³¹⁹

Resumo: neste trabalho analisamos nove anúncios publicitários publicados ao longo da história da motocicleta Harley-Davidson, das décadas de 1930 a 1990, buscando identificar a construção de sentido estabelecida na relação entre os discursos verbal e o visual, de acordo com noções presentes no senso comum. Procuramos verificar se as estratégias de influência repetiram-se ao longo do tempo, alinhadas a um efeito semântico que contribuiu para o sucesso do produto, com 110 anos de existência. Para efetuar as análises utilizamos conceitos de Charaudeau, Fiorin, Machado, Orlandi, Guimarães e Joly, examinando o contrato de comunicação proposto, as conotações, as redundâncias e o acesso a outros discursos. As análises indicaram um plano de leitura da exaltação do produto, construído por diversos temas e figuras do discurso, assim como pelos signos icônicos e plásticos da imagem.

Palavras-chave: Publicidade; Harley-Davidson; Análise do Discurso.

Introdução

Neste trabalho nos dedicamos à análise das relações contratuais estabelecidas em anúncios da motocicleta Harley-Davidson, buscando identificar os modos de combinação dos estratos visual e verbal do discurso³²⁰ publicitário. Para isso, selecionamos nove entre os 96 anúncios relativos ao período de 1930 a 1999, publicados no livro comemorativo dos 100 anos de publicidade da Harley-Davidson, completados em 2003.

A motocicleta começou a ser fabricada em 1903³²¹, criada pelos norte-americanos Arthur Harley e William Davidson, que fundaram um moto-clubes próprio e vêm angariando adeptos pelo mundo desde o seu surgimento. O departamento de publicidade entrou em operação em 1913 e, em torno do produto e da marca, constituiu-se o que pode ser chamado de *tribo*, uma rede de consumidores e adeptos que consideram a moto um *estilo de vida*.

Escolhemos o *corpus*³²² a partir da recorrência de temas similares, procurando

³¹⁹ Maria Magda de Lima Santiago é Mestre em Linguística, Análise do Discurso, pela Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, no Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos FALE- POSLIN-UFMG (2008). Leciona desde 2006 no Centro Universitário UNA, de Belo Horizonte, MG – Brasil, onde coordenou, de 2010 a 2012, o curso de Pós-Graduação Lato Sensu *Fotografia: Técnica, Linguagem e Mídia*. É professora-pesquisadora do Projeto de Extensão *Centro de Investigação da Mídia* e Coordenadora do Projeto de Iniciação Científica *Análise do texto verbovisual de anúncios publicitários* desde 2012, na mesma instituição.

³²⁰ Consideramos que o termo *discurso* abrange tanto o discurso linguístico quanto o discurso imagético, mas, para mais clareza na leitura deste trabalho, informamos que tratamos aqui por *discurso* o texto escrito e por *imagem* o texto visual, seja fotográfico ou ilustrativo.

³²¹ Fonte: recuperado de - <http://economia.terra.com.br/infograficos/110anos-harley-davidson/>

³²² Fomos auxiliados na pesquisa do *corpus* pelas alunas Fernanda Saliba e Maira Andrade, bolsistas do

verificar se os anúncios mantêm certos modos de influência na abordagem discursiva ao leitor ao longo desses quase 70 anos em que foram publicados. Assim, em busca de verificar as recorrências nos modos de enunciação construídos no discurso, examinamos peças publicitárias com datas de publicação diferentes, o que, conforme exposto por Charaudeau (2005, p.6), “permite estudar as modificações eventuais sofridas por um contrato através do tempo”; e escolhemos anúncios de 1930, 1964, 1977, 1980, 1983, 1990, 1991, 1993 e 1999.

Reproduzimos apenas o discurso principal de cada peça por questões de espaço e pelo fato de uma amostragem maior poder beneficiar o alcance dos objetivos propostos. Para as análises utilizamos os conceitos de *contrato de comunicação* descrito na Semiologia de Patrick Charaudeau; de *interdiscurso*, de Michel Pêcheux, auxiliados por Authier e Machado; e categorias da sintaxe e da semântica descritas pela Análise Semiótica do Discurso, a partir de José Luiz Fiorin. Para a análise do texto visual aplicamos algumas das definições de Martine Joly sobre os signos plásticos e icônicos e as noções sobre as relações de redundância entre discurso e imagem, apresentadas por Denise Guimarães.

Concordamos com Charaudeau (2010, p. 63), que diz que devemos levar em conta os “possíveis interpretativos que surgem (ou se cristalizam) no ponto de encontro dos dois processos de produção e de interpretação. O *sujeito analisante* está em uma posição de coletor e [...] deve extrair constantes e variáveis do processo analisado”. Assim, passamos à explicação dos conceitos extraídos desses autores, que foram aplicados nas análises que compõem a metodologia do trabalho, para desvendar quais estratégias de captação foram escolhidas para a construção do sentido proposto ao leitor, perscrutando sobre como a publicidade atua, refletindo e ao mesmo tempo contribuindo para a construção das configurações subjetivas presentes no coletivo.

O discurso em questão e o diálogo com outro(s) discurso(s)

O *interdiscurso* é um discurso contextual, uma noção coletiva, presente na *memória discursiva*, que pode ser acessada para dar sentido ao *intradiscurso*, que é o discurso objeto de estudo. É um conceito criado por Michel Pêcheux que, como apresenta Orlandi (2005, p. 11), “não separa categoricamente estrutura e acontecimento, relacionando a linguagem à sua exterioridade, ou seja, o interdiscurso. Ele define este como memória discursiva, o já-dito que torna possível todo o dizer”. O interdiscurso dá coerência aos enunciados de dada formação discursiva, como demonstra Orlandi:

“De acordo com este conceito, as pessoas são filiadas a um saber discursivo que não se aprende, mas que produz seus efeitos por intermédio da ideologia e do inconsciente. O interdiscurso é articulado ao complexo de formações ideológicas representadas no discurso pelas formações discursivas: algo significa antes, em outro lugar e independentemente. [...] A prática de leitura proposta por Pêcheux, que constitui propriamente a Análise de Discurso, expõe o olhar leitor à opacidade (materialidade) do texto, objetivando a compreensão do que o sujeito diz em relação a outros dizeres, ao que ele não diz.” (Orlandi, 2005, p.11)

Projeto de Iniciação Científica *Análise do texto verbovisual de anúncios publicitários*, do curso de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário UNA, iniciado em agosto de 2012.

O discurso em análise pode acessar o discurso de um filme, de uma obra literária ou de uma letra de música, dialogando com outro discurso inserido no coletivo, confirmando ou opondo-se ideologicamente a ele. As formações ideológicas articuladas no *interdiscurso* são representadas nas formações discursivas, caracterizando o *saber discursivo*. O *intradiscurso*, formado por combinações de frases, palavras, elementos linguísticos usados pelo sujeito com o objetivo de expressar ideias, pensamentos e modos, sempre estabelece relações que confirmam ou negam, em maior ou menor grau, algum outro discurso. Como explica Machado (2011, p. 51), “o ato de linguagem ou ato de discurso é algo complexo, construído com a ajuda de diversas vozes, mobilizadas em uma perspectiva que está intimamente ligada aos saberes em comum dos indivíduos”.

O conceito de *heterogeneidade constitutiva* de que fala Authier, que o formulou a partir das ideias de Bakhtin (*Dialogismo*) e Lacan, parte da consideração da *não unicidade* do sujeito e está alinhado aos conceitos de *formação discursiva* e de *interdiscurso*: “Segundo Authier³²³, a heterogeneidade constitutiva diz respeito aos processos reais de formação de um discurso, processos estes que são, por assim dizer, ‘sugados’, ‘aspirados’, ‘utilizados’ pelo ser que fala ou escreve”. Esse conceito é assim descrito por Machado (2013, p. 1):

“Minhas palavras não são, na verdade, minhas. Elas já foram usadas por outros e, em outras circunstâncias, em outros momentos histórico-sociais. Todo discurso é, assim, formado por uma profusão de vozes que não me pertencem: eu as tomo emprestadas, naturalmente, do “outro”. [...] Devemos lembrar que é somente em relação aos outros discursos, no meio em que eles se formam e com eles que se constrói qualquer discurso; os outros discursos são então seu “exterior constitutivo”.³²⁴

Qualificação, Influência e Pertinência no Contrato de Comunicação

Para Charaudeau (2005, p. 2-4), o fundamento do ato de linguagem é o *postulado de intencionalidade* que perpassa os discursos languageiros. Nele um sujeito locutor empreende um processo de *transformação*, ou significação, orientado por um processo de *transação*, em que se comunica, monológica ou dialogicamente, com um sujeito interlocutor, em dois processos de “semiotização do mundo”: na *transformação* estão implicadas operações de *identificação*, *qualificação*, *ação* e *causação*, que procuramos descrever nas análises dos anúncios, principalmente a *qualificação*, como operação descritiva. Na *transação* estabelecem-se os princípios de *alteridade*, *pertinência*, *influência* e *regulação* – que representam, respectivamente, a noção do outro, os saberes em comum, as estratégias de captação e as visadas de influência e contrainfluência.

Neste trabalho, além das operações de *qualificação*, nos atemos mais objetivamente ao princípio de *influência*, que analisa as estratégias de convencimento, ou de sedução, sendo a “finalidade intencional” do discurso; e também ao princípio de *pertinência*, que supõe noções presentes no senso comum. Como explica Charaudeau (1995, p. 5), o princípio de *pertinência* está ligado a: “*certain savoir sur le monde, les valeurs que*

³²³ Machado, I. L. Jacqueline Authier e o conceito da heterogeneidade constitutiva (aula apresentada no curso Teorias do Discurso II, FALE/UFMG, 1º semestre 2013).

³²⁴ *Idem*.

leur sont attribuées, les normes plus ou moins ritualisées qui régulent les comportements sociaux”³²⁵. De acordo com esse princípio, os parceiros do ato de linguagem devem poder reconhecer os universos de referência que são objetos da transação linguageira, devendo ser o ato de linguagem apropriado ao seu contexto e à sua finalidade, como detalha Charaudeau:

“Na abordagem semiolinguística, enfim, o *princípio de pertinência* – que implica o ato de reconhecimento recíproco por parte dos parceiros e um saber comum –, vai muito além da instância de enunciação do ato de linguagem: inclui todo um conhecimento prévio sobre a experiência do mundo e sobre os comportamentos dos seres humanos vivendo em coletividade, conhecimento este que não precisa ser expresso, mas que é necessário à produção e compreensão do ato de linguagem.” (Charaudeau, 1995, p. 4)

Charaudeau (2005, p. 4-5) considera que o ato de linguagem é constituído em três níveis: o *situacional*, o *comunicacional* e o *discursivo* e organiza-se “ao mesmo tempo num espaço de restrições e num espaço de estratégias, produzindo significações a partir da interdependência de um espaço externo e de um espaço interno”. Os chamados *contratos de comunicação*, ou “tipos de situação de troca”, por Charaudeau, restringem os atos de linguagem - segundo sua *finalidade ou visada*, a *identidade* dos parceiros, o *propósito* ou *tema* e o *dispositivo*. Sua análise mostra “como funcionam as estratégias (conscientes ou não) próprias ao projeto de fala do sujeito comunicante”, tomando-se por estratégias, segundo o autor (2005, p. 4), as “escolhas possíveis à disposição dos sujeitos na *mise-en-scène* do ato de linguagem”.

“A análise de discurso incide sobre um *corpus de textos* reunidos em torno de um tipo de situação (contrato) que os sobredetermina, para que sejam estudadas suas constantes (visando definir um *gênero*), e suas variantes (visando definir uma tipologia de *estratégias* possíveis).” (Charaudeau, 2005, p. 6)

Estratégias relativas à semântica e à sintaxe do discurso

A metáfora e a metonímia são formas de expressão e estão presentes em todos os processos simbólicos e de linguagens. De acordo com Jakobson (1969, p. 149, *apud* Fiorin, 2008, p. 72), *metáfora* e *metonímia* são “procedimentos de construção e de organização do sentido do discurso”; elas não dizem respeito à palavra isolada, mas sim a como são produzidas e compreendidas na sintomática do texto. São recursos discursivos que, a nosso ver, também podem ser aplicados à análise de imagens. Assim, consideramos que a análise das figuras de discurso (expressões como “mãos dadas”, “mesa posta”, “árvore florida”), usadas na construção dos temas (“amizade”, “família”, “vida no campo”) em um discurso verbal, pode se aplicar aos signos icônicos (imagens de mãos, mesa ou árvore), que constroem sentido no discurso imagético. No texto sincrético do anúncio publicitário, ambos os discursos foram considerados nas análises, a partir das relações que estabelecem consigo mesmos e entre si, que procuramos examinar.

A sintaxe é onde se verificam os efeitos de *aproximação* e *distanciamento* no

³²⁵ Tradução: “certo saber de mundo, os valores que são atribuídos, as normas mais ou menos ritualizadas que regulam os comportamentos sociais”.

discurso, relativas às categorias de pessoa, espaço e tempo. A primeira pessoa, assim como o tempo verbal presente, cria efeito de sentido de aproximação, enquanto a terceira pessoa, *ele (s)*, *ela (s)*, indica distanciamento. O espaço do *lá*, ao contrário do *aqui*, distancia; assim como a utilização de verbos no passado e no futuro (Fiorin, 2005). São os dêiticos ou marcadores de subjetividade explicados por Benveniste (*apud* Machado, 2013), como os pronomes pessoais e os marcadores espaciais e temporais.

A imagem, o discurso e a redundância no texto verbovisual

Sobre a relação entre os signos verbais e os signos não verbais, Guimarães (2007, p. 77-78) ressalta que “as imagens podem ter várias funções, indo, por exemplo, da autonomia à dependência em relação à palavra ou da redundância à informatividade”. A autora discorre sobre a imagem redundante na relação hierárquica com o texto, além da imagem integrada e equivalente ao texto verbal, e relata três modalidades de redundância. O texto verbovisual dos anúncios publicitários pode apresentar todas elas, tanto as redundâncias de natureza *intersignica*, em que o texto verbal repete o texto visual (ou vice-versa), quanto *intrasignica*, em que o verbal se repete, apresentando elementos redundantes entre si; e ainda as redundâncias de natureza *extrassignica* ou contextual, quando são utilizados “clichês e figuras de linguagem estereotipadas, que acabam repetindo informações já desgastadas” (Guimarães, 2007, p. 79). As redundâncias extrassignicas abrangem os *rituais languageiros* descritos por Charaudeau (2005), que são comportamentos e fórmulas languageiras ritualizadas, tratando-se dos hábitos culturais de uma dada comunidade, presentes em todas as sociedades.

Além dessas relações, o aspecto plástico da imagem, relativo às cores, formas, linhas e à iluminação, segundo Joly (2009, p. 92-104) atua sobre o sentido proposto pelo discurso, e vice-versa, como as linhas diagonais, que remetem a movimento, o que verificamos em outras análises. Também foi considerado o significado afetivo das cores, em que os tons quentes podem ter o sentido de *aconchego* ou de *aventura*, a depender do significado dos outros elementos discursivo-visuais, numa relação de pertinência e de restrição, de acordo com as noções presentes no contexto.

Para analisarmos esses discursos *pluricódicos* - terminologia mencionada por Charaudeau (2005, p. 7) a respeito de “trabalhos que abordam o domínio da relação entre o verbal e o não verbal” -, consideramos o significado gerado por signos distintos que tecem em conjunto o sentido, observando as estratégias de influência e captação escolhidas, que conduzem à construção de sentido proposta ao leitor.

Análises dos anúncios

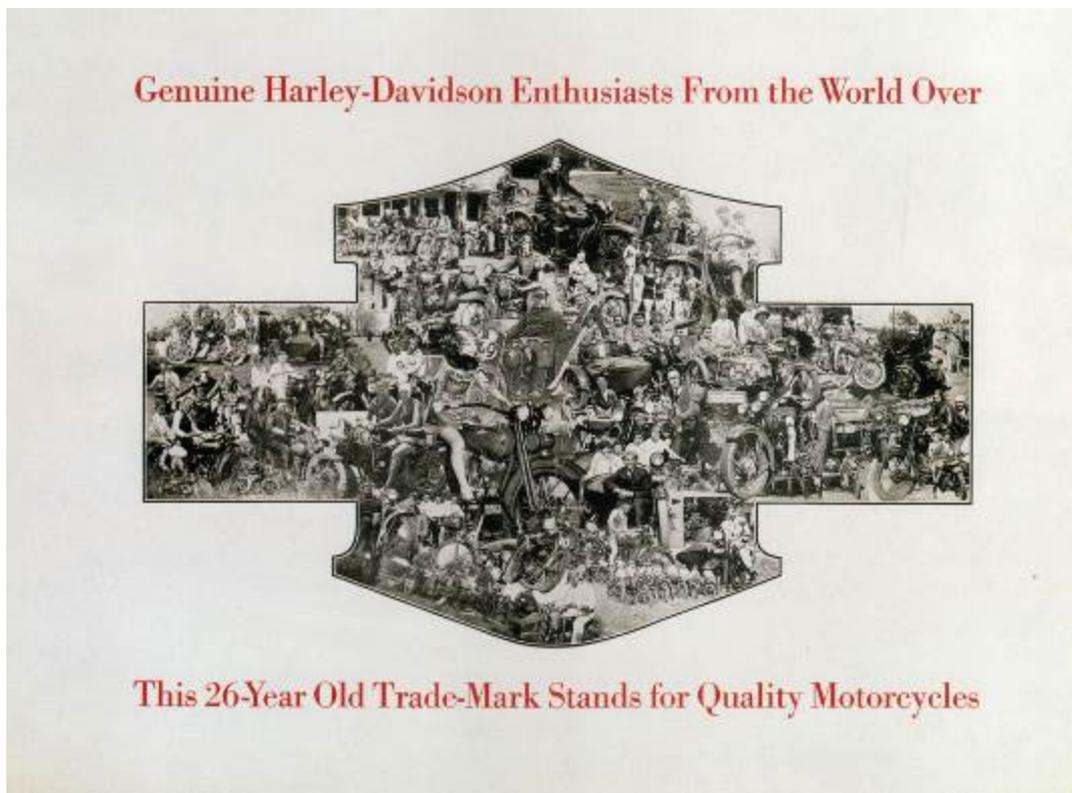


Figura 1: Anúncio de 1930³²⁶.
Genuine HarleyDavidson Enthusiasts From the World Over.
This 26-year old Trade Mark stands for quality motorcycles.
(Genuínos entusiastas da HarleyDavidson de todo o mundo.
Esta marca de 26 anos representa motos de qualidade).

Análise do anúncio de 1930

O tema da *coesão* é indicado, no anúncio, tanto na imagem (dezenas de pessoas com suas motos), quanto no discurso, por *genuine enthusiasts*, que trata do conjunto, numa redundância de natureza intersignica. A expressão *From the world over* qualifica o produto ao mostrar a sua abrangência de comercialização - o grande número de consumidores pelo mundo - e sua *qualidade*, pois entusiasmo genuíno indica satisfação. Na segunda linha do discurso, abaixo da imagem, há uma referência explícita à qualidade da motocicleta, na expressão *quality motorcycles*.

A imagem dialoga com o próprio logotipo da Harley-Davidson, numa estratégia que utiliza duas expressões visuais para compor a colagem fotográfica, pois mostra os usuários do produto (primeira imagem) delimitados por um enquadramento que tem o formato do logotipo (segunda imagem), provavelmente com o objetivo de confirmar e difundir a identidade visual da marca. A fonte tipográfica na cor vermelha destaca o

³²⁶ Meils, J. (2002). *100 Years of Harley-Davidson Advertising*. New York: Melcher Media, p. 34.

discurso.

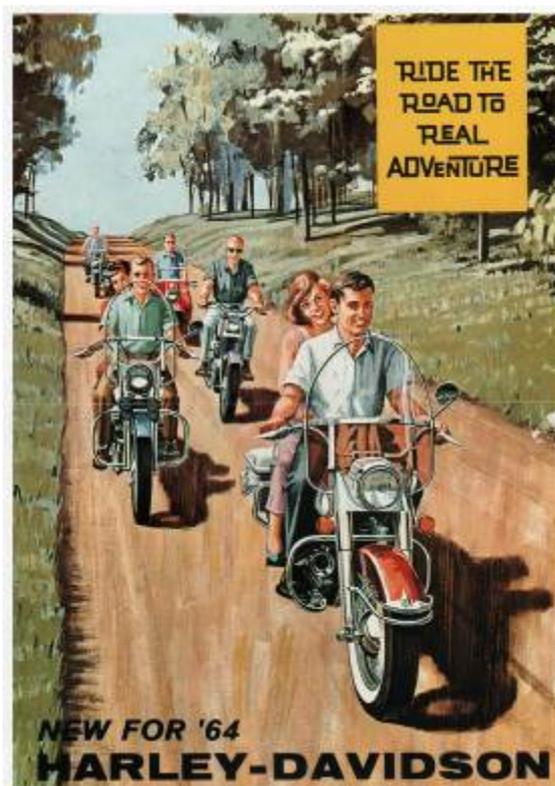


Figura 2: Anúncio de 1964³²⁷.
Ride the road to real adventure. New for '64 Harley-Davidson.
(Dirija o caminho para a verdadeira aventura. Nova Harley-Davidson 64).

Análise do anúncio de 1964

Verifica-se o tema da *coesão* na imagem, que é uma ilustração e apresenta cinco motocicletas seguindo pelo mesmo caminho, no mesmo sentido, remetendo a conjunto. A imagem explicita que a motocicleta é adequada para estradas de terra e a expressão dos personagens gera uma impressão metonímica em que, a partir dos primeiros motociclistas sorridentes, supomos o mesmo comportamento nos últimos, não visualizados. Pressupõe-se que a motocicleta é própria à diversão e ao lazer, o que evidencia a estratégia de influência do discurso.

A repetição da letra *R*, nas três palavras com essa inicial, torna sonora a pronúncia oral e acessa o interdiscurso das trava-línguas, o que também é sugerido pela fonte tipográfica alongada na base. O discurso traz a palavra *adventure*, explicitando novamente o lazer e a diversão, em um dia ensolarado, de acordo com as cores e signos presentes na ilustração, numa redundância na relação discurso-imagem. Essa palavra é enfatizada por *real*, o que reforça o tema da *aventura*, que também remete à *liberdade*, em mais uma qualificação, implícita, da motocicleta.

³²⁷ *Idem*, p. 72.



Figura 3: Anúncio de 1977³²⁸.
Only one man could have done this.
(Somente um homem poderia ter feito isso).
Until you've been on a Harley-Davidson, you haven't been on a motorcycle.
Até que você tenha estado em uma Harley-Davidson, você não esteve em uma motocicleta.

Análise do anúncio de 1977

A imagem da águia no plano de fundo da imagem indica um diálogo com o interdiscurso do mundo animal, agregando o sentido implícito de potência à motocicleta, pois a águia é um pássaro de grande porte e veloz, numa associação subentendida com a potência do motor. Também faz referência à águia o símbolo circular com duas asas, que não é apresentado neste anúncio de 1977, mas está presente no próximo anúncio, de 1980. A rocha ao fundo sugere a força e a natureza.

Identifica-se um diálogo com outros anúncios do produto, que associam a moto a uma *lenda*, uma vez que por *only one* extrai-se o tema do *singular*, do *único*, assim como a iluminação, que vem de cima, e a tipografia em fonte maiúscula e branca, que criam, implicitamente, o efeito de sentido de sagrado, de divino.

Levamos em consideração, neste anúncio, a frase final do discurso abaixo da imagem da motocicleta, que está em negrito. Sua tradução - *até que você tenha estado em uma Harley-Davidson, você não esteve em uma motocicleta* - demonstra uma proposta de sentido que remete ao caráter *único*, *singular*, do produto, em detrimento de outros similares, mesma referência extraída em *only one*, indicando uma estratégia de captação

³²⁸ *Idem*, p. 85.

que chega a ser presunçosa.

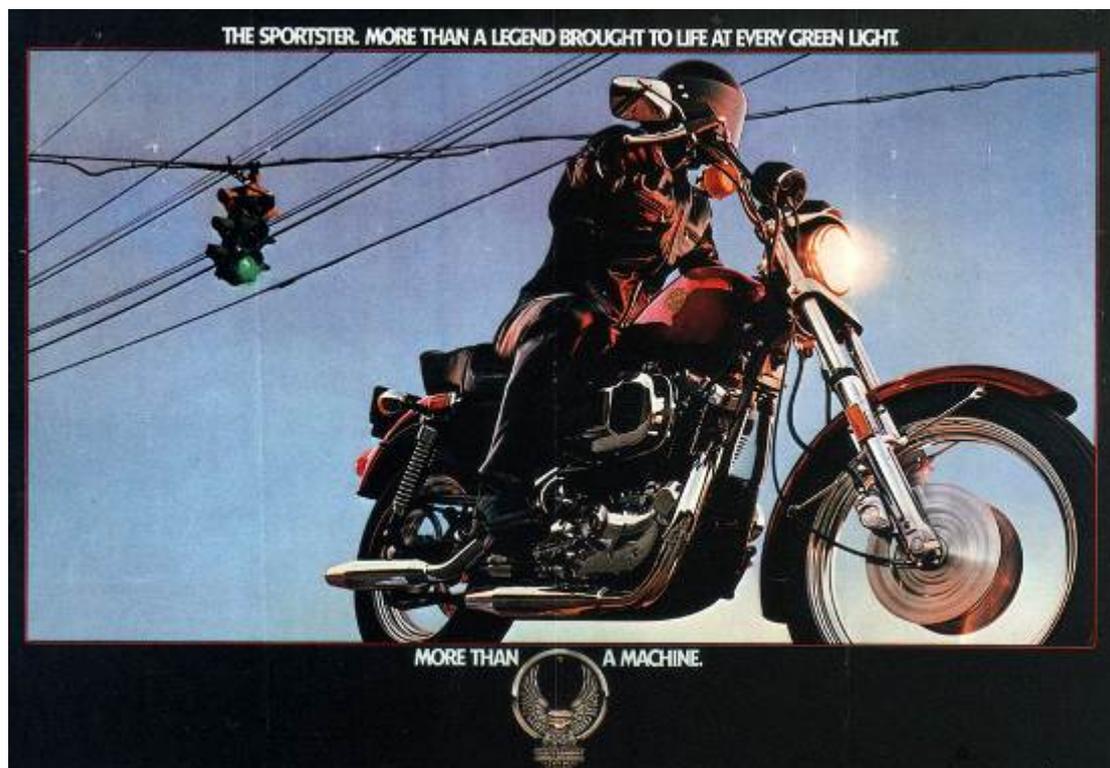


Figura 4: Anúncio de 1980³²⁹.

The Sportster. More than a legend brought to life at every green light. More than a machine.
(A Sportster. Mais do que uma lenda trazida à vida a cada luz verde. Mais do que uma máquina).

Análise do anúncio de 1980

O anúncio, que propõe à motocicleta o sentido de *lenda*, dialoga com o discurso do *trânsito urbano*, em que os sinais controlam o tráfego de veículos. O movimento da moto é liberado a partir da luz verde do sinal, o que mostra redundância de natureza intersignica, em que a expressão *green light* repete o que a imagem já mostra, ou vice-versa. Além disso, a motocicleta está à frente do sinal de trânsito, já ultrapassado, o que remete, implicitamente, à potência de arranque do motor. A iluminação é, como em outros anúncios, avermelhada.

As linhas dos fios elétricos, na diagonal, criam o efeito de sentido de movimento, assim como a não visualização dos detalhes da roda, que mostram que a motocicleta foi paralisada em pleno tráfegar. O superlativo *more than*, presente duas vezes no anúncio: em *more than a legend brought to life* e no discurso abaixo da fotografia, *more than a machine*, reforça os temas da *lenda* e do *singular* e qualifica a motocicleta como superior àquelas produzidas por outros fabricantes, de modo orgulhoso (trazida à vida) e soberbo.

³²⁹ *Idem*, p. 88.

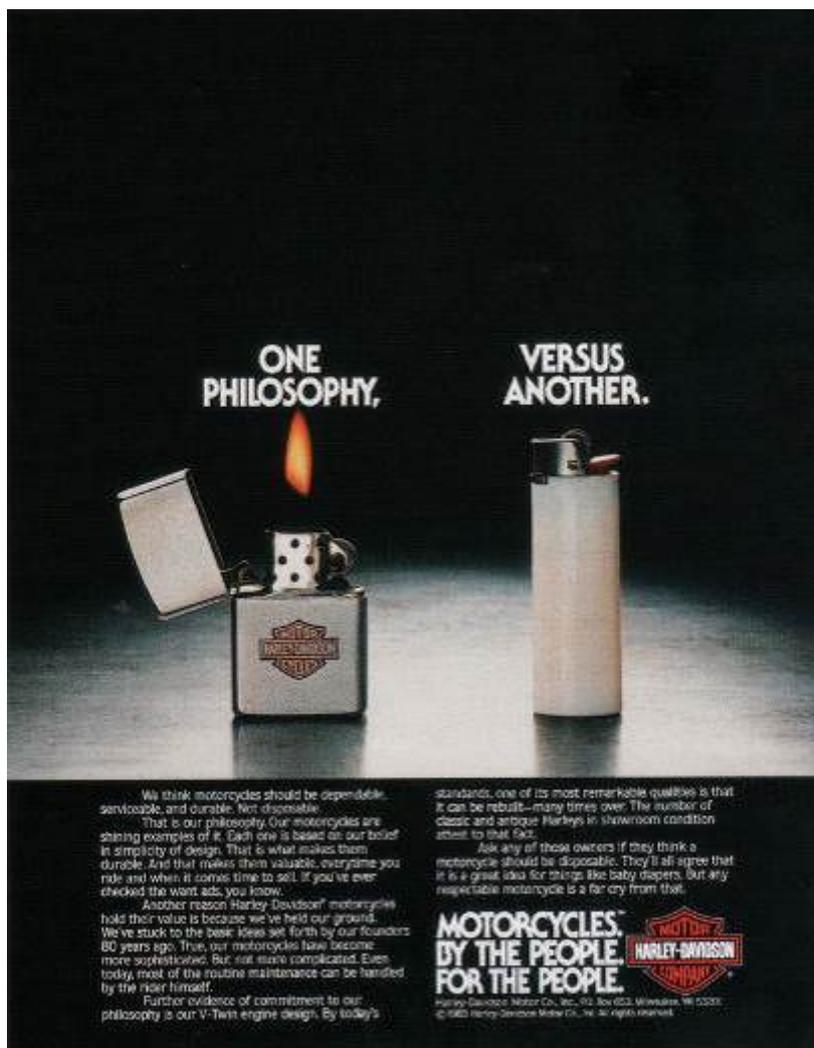


Figura 5: Anúncio de 1983³³⁰.
One philosophy. Versus another.
(Uma filosofia, Versus outra).

Análise do anúncio de 1983

O anúncio tematiza o aspecto *singular* do produto, qualificando-o como único, em detrimento dos produtos de outras marcas. Conota a motocicleta Harley-Davidson como uma *filosofia de vida*, numa redundância de natureza extrassignifica, pois a expressão é utilizada no senso comum, num ritual linguageiro em que se associa *filosofia de vida* à conduta de pessoas que têm alguma paixão, algum hábito frequente considerado importante.

A motocicleta H.D. é representada - de modo metafórico e pertinente ao contrato de comunicação do discurso publicitário - pelo isqueiro personalizado (singular), caro

³³⁰ *Idem*, p. 94.

(poder econômico) e aceso (iluminado), enquanto o outro isqueiro representa motocicletas de outras marcas (comum, ordinário) e está sem a chama. Essa conotação proporciona originalidade ao anúncio ao transgredir a noção comum sobre os isqueiros. A iluminação cria um aspecto de palco, a cor preta traz o sentido de seriedade e sofisticação, juntamente com o cinza prateado, enfatizando a importância do produto, numa estratégia de enaltecimento.

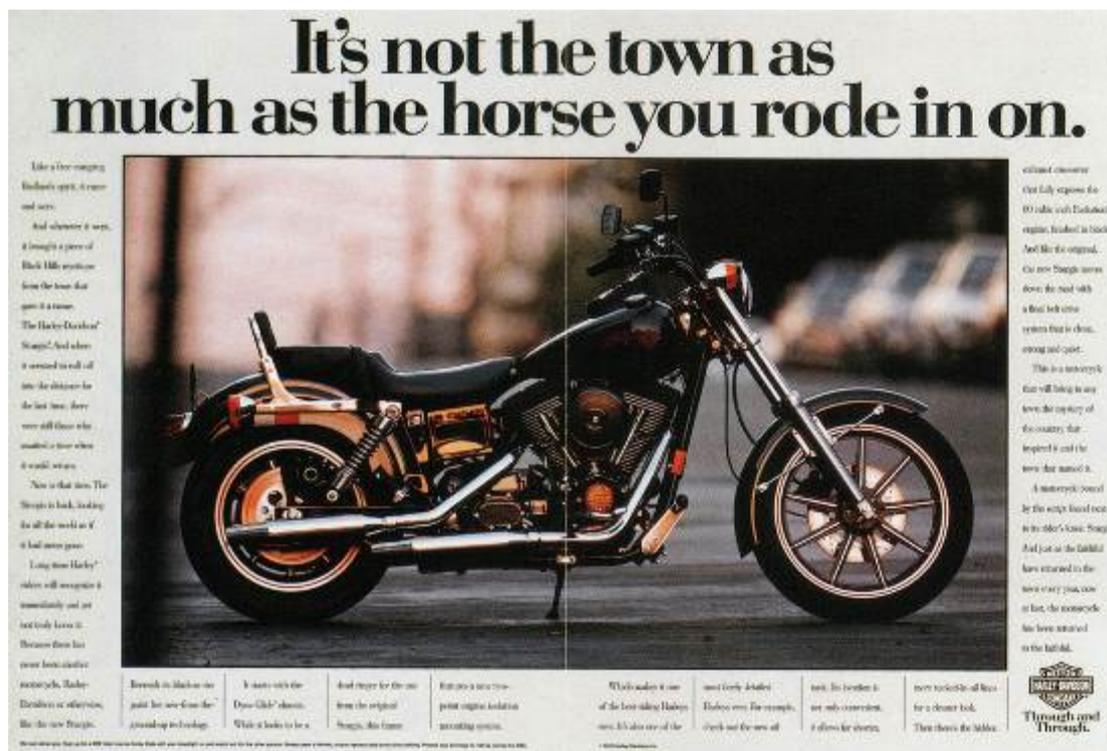


Figura 6: Anúncio de 1990³³¹.
It's not the town as much as the horse you rode in on.
 (Não é tanto a cidade, quanto o cavalo que você monta).

Análise do anúncio de 1990

O anúncio dialoga com o discurso do mundo animal - assim como no signo da águia no terceiro anúncio -, agora na palavra *horse*, lançando mão de uma redundância extrassignífica, uma vez que, no senso comum, esse animal é associado à potência dos veículos em geral, referindo-se à força do motor, numa qualificação implícita da motocicleta.

A referência ao espaço da cidade, em *town*, é comprovada pelo plano de fundo da imagem, em que se pode visualizar, mesmo com a pouca nitidez da fotografia, alguns veículos à direita, um poste à esquerda e o que parece ser prédios, no fundo, qualificando a motocicleta como adequada ao ambiente urbano, numa redundância

³³¹ *Idem*, p. 106.

intersignica. A perda de nitidez na fotografia destaca a motocicleta, cuja cor é realçada pelo tom quente da iluminação.



Figura 7: Anúncio de 1990-91³³².
When was the last time you met a stranger and knew he was a brother?
(Quando foi a última vez que você encontrou um estranho e soube que ele era um irmão?).

Análise do anúncio de 1990-91

O discurso traz implícito o tema da *coesão*, a partir de expressões usuais no senso comum e nos rituais languageiros: “qual foi a última vez que você?” e “*brother*”, no sentido de companheiro, amigo e, como propõe o discurso, alguém do mesmo grupo. As expressões indicam redundância extrassignica uma vez que lançam mão de clichês reconhecidos pelo coletivo, para comporem uma estratégia de acolhimento (venha fazer parte desse grupo) como modo de captação.

A imagem apresenta o recurso da metonímia, tanto no primeiro plano quanto no segundo plano, pois o enquadramento exclui a maior parte da primeira motocicleta e também a cabeça do motociclista da outra moto, de modo que o leitor tem liberdade para imaginar a si próprio como piloto, já que cabe a ele construir mentalmente o restante da imagem. Um efeito de movimento é produzido pelas linhas diagonais e pelo fundo riscado, remetendo a velocidade.

³³² *Idem*, p. 107.

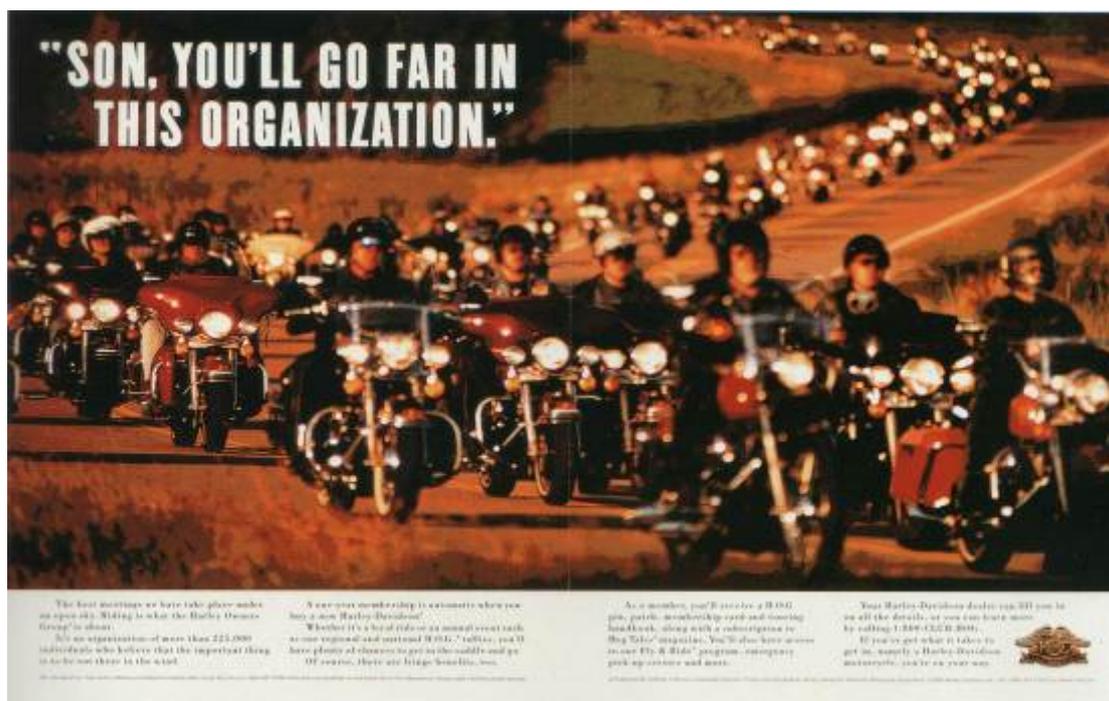


Figura 8: Anúncio de 1993³³³.
"Son, you'll go far in this organization."
("Filho, você vai longe nesta organização").

Análise do anúncio de 1993

Como em outros dos anúncios analisados, o discurso tematiza a *coesão*, o que é indicado tanto na imagem (muitos motociclistas passeando juntos), quanto no discurso, na palavra *organization*. Na imagem, as dezenas de motociclistas são índices de união, o tom quente da iluminação remete à aventura e as formas arredondadas, traçadas pela linha em curva da estrada, indicam suavidade no deslizar das motocicletas, qualificando-as como apropriadas à estrada de asfalto.

A imagem não permite visualizar o começo e o fim da fila de motociclistas, num recurso metonímico que possibilita imaginar maior número de pilotos e de motocicletas, qualificando o produto pelo grande número de usuários. O discurso utiliza um ritual linguageiro na expressão *você vai longe*, integrante da memória discursiva coletiva, estabelecendo uma redundância extrassignificativa; e dialoga com o interdiscurso da família, em *son*, num tom de conselho de pai pra filho, confirmando esse discurso.

³³³ *Idem*, p. 109.

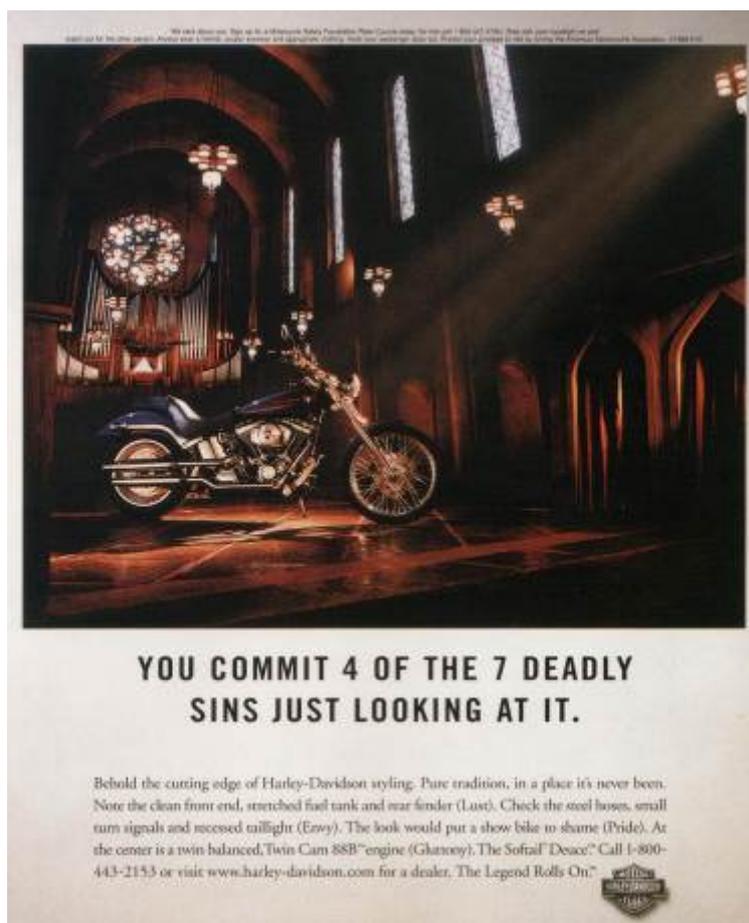


Figura 9: Anúncio de 1999³³⁴.

You commit 4 of the 7 deadly sins just looking at it.

(Você comete quatro dos sete pecados mortais apenas olhando para ela).

Análise do anúncio de 1999

Neste anúncio identifica-se o diálogo com o interdiscurso da *religião*, pois acessa o discurso católico ao dialogar com os sete pecados capitais, chamados *mortais* no anúncio, ambas expressões do senso comum.

A utilização da segunda pessoa do singular, em *you*, cria efeito de sentido de aproximação com o leitor e, por *just looking at it*, extrai-se o *poder* da motocicleta, iluminada por um feixe de luz que vem do alto, criando o efeito de sentido de sagrado (o que é confirmado pelo espaço da igreja, identificada por diversos signos icônicos e plásticos) de modo pretensioso, semelhante ao observado em outros anúncios.

³³⁴ *Idem*, p. 115.

Considerações Finais

Os anúncios publicitários são interpretados, assim como outros textos, de acordo com noções culturais, com padrões ideológicos dominantes e formações localizadas, transcorrendo o ato de leitura em meio a coerções presentes no contexto e no discurso. Ao lidar com essas formações ideológicas estabelecidas no espaço e no tempo, atribuindo valores a partir da relação dos discursos verbal e visual com outros discursos, o texto sincrético dos anúncios atua sobre as configurações subjetivas, *territorializando* e *desterritorializando* referências, citando termos propostos por Guattari. Essas *territorializações* são relativas a apropriações, a “toda uma série de comportamentos, de investimentos nos tempos e espaços sociais, culturais, estéticos, cognitivos” (Guattari & Rolnik, 2005, p. 388).

A análise demonstrou que a construção psicossociolinguageira dos anúncios tem o efeito de sentido de *exaltação* do produto. O sentido criado indica a motocicleta Harley-Davidson como a melhor, além de proporcionar a inserção de seu proprietário em um grupo de usuários fiéis à marca e à aventura, tematizando *coesão*. Extrai-se que a motocicleta oferece qualidade, lazer e diversão e o discurso presente no *corpus* agrega os valores de *superioridade* e *liberdade* ao produto. O estabelecimento da motocicleta como uma *filosofia de vida* é alinhado ao tema da moto como *lenda*, indicando uma das estratégias de abordagem do leitor na construção de um plano de leitura do *singular*, do *único*. Alguns signos da imagem e o próprio discurso fazem, em três dos anúncios, referências à motocicleta como algo sagrado, de modo coerente aos temas citados, mas que transgredem o discurso religioso.

Os anúncios acessam outros discursos presentes no coletivo, indicando *polifonia* (Ducrot), ao dialogar com os discursos da natureza (mundo vegetal, animal e mineral), da família, do trânsito, da indústria fabricante de isqueiros, das trava-línguas e com o discurso religioso. Esse diálogo ocorre a partir de expressões conhecidas, lançando mão de redundâncias extrassignificativas, como “*você vai longe*”, “*brother*”, em *inferências intertextuais*, que utilizam rituais linguageiros em seis dos nove anúncios, numa estratégia de aproximação com o leitor ao apresentar expressões conhecidas na memória coletiva.

As peças analisadas correspondem aos princípios de *pertinência* e *regulação*, descritos por Charaudeau, considerando-se o gênero desse discurso monológico, o que pode ser observado no espaço visibilizado nas fotografias, que confirmam saberes compartilhados relativos ao transporte (rua, asfalto, estrada de asfalto, estrada de terra). Isso também acontece com outros signos icônicos, como o sinal de trânsito e a fiação elétrica, além da moça na garupa da moto, que podem ser chamados de *inferências contextuais*, segundo as definiu Charaudeau.

Como estratégia, o objetivo da influência está, na maioria das análises, explícito; os implícitos presentes confirmam e complementam a construção de sentido de *exaltação* ao produto, expondo a condição de captação do discurso, que transgredem o discurso religioso ao tratar a motocicleta como *divindade*, confirma o discurso da família e chega à *presunção*, à *soberba* ou à *pretensão* em três dos anúncios. A repetição dos temas da

coesão e da *singularidade* (superioridade), juntamente com o sentido maior de *exaltação*, permite concluir que os anúncios seguem uma linha de construção de sentido coerente, sem alterações significativas no contrato de comunicação publicitário da marca, alternando os mesmos temas e planos de leitura ao longo do tempo.

Referências

- Charaudeau, P. (1995). Ceut que communiquer veut dire. *Revue des Sciences Humaines* (51). Recuperado de: http://www.scienceshumaines.com/ce-que-communiquer-veut-dire_fr_7739.html.
- Charaudeau, P. (2010). *Linguagem e discurso: modos de organização*. São Paulo: Contexto.
- Charaudeau, P. (2005). Uma análise semiolinguística do texto e do discurso. In: Pauliukonis, M.A.L., & Gavazzi, S. (orgs.). *Da língua ao discurso: reflexões para o ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna.
- Fiorin, J. L. (2005). *Elementos de análise do discurso*. São Paulo: Contexto.
- Fiorin, J. L. (2008). *Em busca do sentido: estudos discursivos*. São Paulo: Contexto.
- Guattari, F., & Rolnik, S. (2005). *Micropolítica: cartografias do desejo*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Guimarães, D.A.D. (2007). *Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais*. Porto Alegre: Sulina.
- Joly, M. (2009). *Introdução à análise da imagem*. São Paulo: Papirus.
- Machado, I. L. (2011). A construção de “vozes” reveladoras de uma dada sociedade e de suas práticas discursivas. In: Dahlet, V.B. (coord.). *Ciências da linguagem e didática das línguas*. São Paulo: Humanitas.
- Machado, I. L. (2013). *Enunciado/Enunciação: o que a AD ganhou com Benveniste* (aula apresentada no curso Teorias do Discurso II, FALE/UFMG, 1º semestre).
- Machado, I. L. (2013). *Jacqueline Authier e o conceito da heterogeneidade constitutiva* (aula apresentada no curso Teorias do Discurso II, FALE/UFMG, 1º semestre).
- Meils, J. (2002). *100 Years of Harley-Davidson Advertising*. New York: Melcher Media.
- Orlandi, E. P. (2005). Michel Pêcheux e a análise de discurso. Vitória da Conquista, BA, *Estudos da linguagem* (1).
Recuperado de: <http://economia.terra.com.br/infograficos/110anos-harley-davidson/>.

Aparência, imagem e tribalismo: uma análise da campanha *Deixe sua marca*, da Harley Davidson³³⁵

Camila Garcia Kieling³³⁶, Eduardo Ritter³³⁷ e Karina Weber³³⁸

Resumo: Este artigo analisa a ação *Deixe sua marca*, parte da campanha comemorativa dos 110 anos da marca de motocicletas Harley-Davidson, através das noções de cultura mercantilizada, imagem e tribalismo, propostas por Lipovetsky (2011) e Maffesoli (1996 e 2010). *Deixe sua marca* convida os motociclistas a postar no site comemorativo uma imagem que simbolize sua "expressão individual de liberdade". Após uma breve contextualização sobre a história da marca e a apresentação dos conceitos, é investigado, através de uma amostra das imagens postadas, de que forma os participantes da campanha demonstram sua expressão individual de liberdade.

Palavras-chave: marca; tribo; imagem; consumo; Harley-Davidson.

Introdução

Em 2013, a marca de motocicletas norte-americana Harley-Davidson completa 110 anos. Entre as ações comemorativas, está a campanha mundial *Deixe sua marca*. Nela, os clientes são convidados a fazer “o *upload* de uma imagem para criar sua expressão individual de liberdade”. A campanha presta-se à análise de diversos aspectos que emergem da noção de cultura mercantilizada, central na sociedade contemporânea. Em *Deixe sua marca*, a tradição da marca dialoga com o culto à imagem e o tribalismo, aspectos discutidos por autores como Lipovetsky e Maffesoli. Selecionamos como recorte as 10 imagens mais votadas no site e realizamos a análise nas seguintes etapas: histórico e caracterização da marca; explicitação dos conceitos de imagem, aparência e tribalismo; descrição da campanha e do *corpus*; e, por fim, tensionamento das categorias através da análise das imagens selecionadas.

Harley-Davidson: breve contextualização

A Harley-Davidson³³⁹ é uma marca de motocicletas norte-americana, criada em 1903 na cidade de Milwaukee, Wisconsin. Seus fundadores foram Arthur Davidson e William S. Harley. A H-D, através de estratégias de publicidade, conquistou uma imagem que representa o valor de liberdade norte-americana. Uma de suas principais características

³³⁵ Uma versão deste trabalho também será publicada no E-book sob organização de Lúcia Loner Coutinho e Sandra Mara Garcia Henriques, intitulado *Comunicação e Sociedade Tecnológica*, pela Editora Edipucrs - Porto Alegre, RS, no prelo.

³³⁶ Doutoranda em Comunicação Social – PPGCOM/PUCRS. Integrante do Grupo de Estudos sobre Imaginário, Sociedade e Comunicação (GEISC). Bolsista CAPES/PROSUP. E-mail: camila.kieling@gmail.com.

³³⁷ Doutorando em Comunicação Social – PPGCOM/PUCRS. Integrante do Grupo de Estudos sobre Imaginário, Sociedade e Comunicação (GEISC). Bolsista CAPES/PROSUP. E-mail: ritteergaicho@hotmail.com.

³³⁸ Mestranda em Comunicação Social – PPGCOM/PUCRS. Integrante do Grupo de Estudos sobre Imaginário, Sociedade e Comunicação (GEISC). Bolsista CNPq. E-mail: karinaweber.rs@gmail.com.

³³⁹ A partir daqui, H-D.

é o motor com o ronco atípico, devido à aplicação em ângulo de 45°, que torna as motocicletas inconfundíveis. Logo que surgiram, entre os séculos XIX e XX, eram bicicletas com motores sem muita qualidade ou confiáveis. Esse foi o principal desafio da marca: criar um motor potente e confiável. Foi notadamente bem-sucedida: basta ouvir o ronco do motor para saber que se trata de uma H-D, tamanho o cuidado que tiveram para chegar a um resultado único (Holmstrom; Leffingwell, 2011).

Inicialmente, as H-D eram produzidas domesticamente, em um galpão, como era comum às fábricas de motocicletas dos Estados Unidos na primeira década de 1900 (Holmstrom; Leffingwell, 2011). Entretanto, poucas conseguiram durar. Por problemas de administração ou descapitalização do mercado estadunidense, muitas delas tiveram de ser fechadas – um dos motivos foi a crise de 1929, com a quebra da bolsa de Nova York, a famosa quinta-feira negra. No entanto, a H-D conseguiu seguir sua produção. Um dos motivos foi que, em 1917, a Harley começou a produzir motocicletas para o Exército norte-americano, graças à demanda de equipamentos militares em virtude da Primeira Grande Guerra (1914-1918), o que garantiu a confiabilidade para demais mercados e consumidores em geral. Também contribuiu, é claro, o fato de as H-D serem conhecidas pelas corridas de motocicletas que, durante o período entre guerras, tornaram-se uma distração para o povo americano (Holmstrom; Leffingwell, 2011, p. 81).

Em 1917, quase um terço de sua produção era destinada ao uso militar norte-americano. Inclusive, neste mesmo ano foi instalada a *Quartermasters School*, um departamento da H-D dedicado à formação de mecânicos militares para motocicletas, que passou a ser chamado de *Service School*. A escola, durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), retomou o nome de *Quartermasters School*, focando no treinamento para as exigências do militarismo. Com o fim da Segunda Guerra Mundial, o nome *Service School* foi retomado, virando, em 1990, a *Harley-Davidson University*, que existe até hoje. O período pós-Segunda Guerra Mundial foi de extrema importância para a H-D, dado o fornecimento de máquinas ao exército, o que possibilitou que a fábrica se mantivesse no mercado, destacando-se graças aos avanços tecnológicos, principalmente aqueles relacionados à matéria-prima e ao motor. Essa experiência foi o legado para futuras produções, pois permitiu explorar novas possibilidades (Holmstrom; Leffingwell, 2011).

Acredita-se que a ligação da H-D com o exército foi fundamental para que a marca se vinculasse ao imaginário da liberdade e do sonho americano. Hoje, é mundialmente conhecida. Buscou seu espaço no mercado através de modelos com aspecto retrô, diferindo de modelos mais esportivos lançados por concorrentes. Agrega, com isso, um valor de mercado mais elevado e alcança um público específico, que busca comprar a motocicleta para fazer parte dos grupos de proprietários de Harley – o H.O.G, Harley Owners Group. Através de estratégias de mercado e campanhas publicitárias, a marca traçou sua imagem e foi sendo reconhecida como um mito, uma lenda viva. Reportagem publicada na revista *Playboy*³⁴⁰ em 2008 mostra como o cinema contribuiu para a aura

³⁴⁰ Disponível em: <http://playboy.abril.com.br/carros/motos/passado-mais-que-perfeito>. Acesso em: 25 mai 2013.

mítica das motos, através de filmes como *Sem Destino* (1969), *Harley-Davidson e Marlboro Man – Caçada Sem Tréguas* (1991) e *O Exterminador do Futuro 2* (1991).

Partirmos para uma reflexão, a partir das ideias do filósofo Gilles Lipovetsky, sobre a influência da publicidade na sociedade contemporânea e sobre como a interação entre marca e consumidor vem sofrendo mudanças. Levamos em consideração o surgimento da internet, que irá alterar a dinâmica de consumo e as estratégias de marca.

A dimensão mítica da publicidade

Para Lipovetsky (2011), o mundo em que se vive hoje não é mais eminentemente racionalizado. É um mundo que busca simbolismos, significações e constrói imaginários sociais a todo instante. Nesse cenário, há grande influência da cultura, que se tornou mercantilizada, explorando experiências e modos de vida como mercadorias. A publicidade não cansa de construir mundos a serem vividos, oferecendo a cada nova propaganda modos de interação e experiência inovadores. O mundo das marcas – orientado pela publicidade – não está em dimensão divergente. Muitas das grandes marcas se tornaram mitos, lendas, como é o caso da H-D, devido a esforços de *branding*³⁴¹ cada vez mais direcionados e obstinados a oferecer e encarnar mundos novos. Conforme os grupos identitários se formam, mais direcionadas as publicidades se tornam e mais as marcas buscam seus nichos no mercado.

Lipovetsky (2011) atenta para um novo capitalismo, em que as próprias marcas, devido a essa experiência que oferecem, constituem a cultura numa cultura de consumo: a cultura-mundo. Essa cultura passa a ser global, sem fronteiras, produzida para todos, mas diversificada para cada tribo, e alimenta o imaginário coletivo.

As marcas, assim como a cultura em geral, são internacionais. A publicidade, ao elaborar esse universo de vida que será oferecido aos consumidores, pensa o *branding* como conceito, valor, visão de marca, ou seja, ele está diretamente ligado à dimensão imaterial, à mitologia que cerca a marca (Lipovetsky, 2011, p. 95). A publicidade se vê na dimensão daquilo que o autor chama de espetáculo, pois tem como função “valorizar um modo de vida ou um imaginário, criar um estilo, estetizar a comunicação. Inovar, surpreender, divertir, fazer sonhar, comover, criar um mito [...]” (p. 96).

As marcas na internet

Com a chegada das telas na vida do homem, pode-se considerar que houve uma ruptura com o passado e no modo de perceber e significar as imagens. Lipovetsky afirma que hoje vivemos em uma cultura que nos impõe o reino virtual, pois se trata agora de um mundo transformado em “web-mundo pela Rede” (2011, p. 77), onde essas

³⁴¹ O *branding*, ou “gestão de marcas”, é o responsável por gerenciar a marca de modo convergente com todas as áreas relacionadas à ela. É ele que alimenta o mundo oferecido pela marca, seus valores subjetivos, buscando, através desses valores, a diferenciação no mercado (Henning, 2010). Disponível em: <http://empreendedormoderno.com.br/o-que-e-branding/>. Acesso em: 25 mai 2013.

telas e a virtualidade transformam e modelam a realidade. Para o filósofo Vilém Flusser (2007, pp. 52-58), cada vez mais nos voltamos para o consumo virtual, a busca pelo simbólico, por informações, algo que nos ajude a dar sentido à vida:

“O novo homem não é mais uma pessoa de ações concretas, mas sim um *performer* (*Spieler*) [...]. Para ele, a vida deixou de ser um drama e passou a ser um espetáculo. Não se trata mais de ações, e sim de sensações” (Flusser, 2007, p. 58).

Com a proliferação das telas e do mundo digital, o mundo, como percebe Lipovetsky (2011, p. 76), torna-se um hiper mundo, colocando em cheque as fronteiras geográficas e permitindo uma interatividade global através de cliques.

A publicidade não tardaria em aproveitar e explorar esse novo modo de mostrar as marcas. As possibilidades de vendê-las no meio digital não se esgotam. A nova sociedade informacional permite novos modos de vivência e de sentido, possibilitando que as “tribos” também rompam as barreiras geográficas e, em termos de marcas, possam compartilhar as suas paixões, bem como suas experiências com elas. Esse mundo das telas, da comunicação interativa “é o da *self media*, das trocas interpessoais e comunitárias, descentralizadas e baseadas na utilização da Rede” (Lipovetsky, 2011, p. 78); é justamente em cima desse fenômeno que se dá a campanha *Deixe sua marca*, da HD. Com a internet, o mundo ficou mais amplo – ou se poderia dizer *encurtado*? De qualquer forma, ela transformou a noção de espaço-tempo. Podem-se unir pessoas do mundo todo em um só lugar ao mesmo tempo, graças à Rede.

A H-D, uma marca centenária e atenta às mudanças na esfera global, procura alinhar sua tradição com mundo digital através da imagem. Dedicamo-nos, a partir de agora, a entender esse processo.

Aparência, imagem, tribalismo e sociedade

Em 1966, ano em que o jornalista e escritor norte-americano Hunter Thompson, criador do jornalismo gonzo³⁴², publicou o livro *Hell's Angels*, a H-D era a única fabricante de motocicletas em solo norte-americano. Por esse e outros motivos, conforme relata Thompson (2010) em sua reportagem, a marca era uma das preferidas da *gang* de motociclistas que ficou conhecida nos anos 1960 pela realização de eventos marcados por polêmicas, como a “invasão” de pequenas cidades, casos de estupro, roubos e assassinatos. Por outro lado, como relata o jornalista, a chamada *gang* era formada por pessoas que tinham as mais diversas profissões durante a semana, como pintores, pedreiros, comerciantes, mecânicos, e que gostavam de se reunir em encontros nos feriados e finais de semana. Muitos deles eram pais de família que, inclusive, levavam esposa e filhos para os encontros, que eram regados a sexo, drogas e muita cerveja.

Esse sentimento de liberdade publicizado através de trabalhos como o de Hunter

³⁴² O jornalismo gonzo foi um estilo de jornalismo literário criado nos anos 1960 pelo jornalista norte-americano Hunter Thompson. Nesse tipo de reportagem, o jornalista participa ativamente dos fatos narrados, influenciando e modificando o rumo dos acontecimentos.

Thompson, provavelmente ajudou na formação do imaginário que relaciona o motociclismo, não só com a ideia de liberdade, mas também com o conceito de “estar-junto”. Como exposto na reportagem, o grupo era formado, em sua maioria, por pessoas excluídas da alta sociedade e sem condições financeiras de se inserir em um contexto social que se tornava cada vez mais consumista. Assim, os motoqueiros muitas vezes economizavam nos gastos cotidianos para investir a maior parte da renda pessoal no seu maior bem: a motocicleta. Dessa maneira, os Angels, em sua maioria montados em uma Harley, mostravam para a sociedade a sua insatisfação e a sua condição de liberdade, conforme fica claro na seguinte reflexão do jornalista: “Mas, em vez de serem derrotados em silêncio, um a um, eles se uniram por meio de uma espécie de lealdade insensata e saíram das estruturas constituídas, para bem ou para o mal” (Thompson, 2010, p. 325).

Foi assim que, aos poucos, a marca Harley, única do segmento no mercado norte-americano da época, conseguiu estabelecer um vínculo com seus usuários, criando condições para encarar as futuras concorrentes, do país e do exterior:

“No final da Segunda Guerra Mundial, havia menos de duzentas mil motocicletas registradas nos Estados Unidos, pouquíssimas delas importadas. Durante os anos 50, enquanto a Harley-Davidson estava consolidando seu monopólio, a venda de motos dobrou e depois triplicou. A Harley tinha uma mina de ouro nas mãos – até 1962-1963, quando começou o ataque das importações” (Thompson, 2010, p. 102).

Como pode ser percebido na reportagem de Thompson, bem como na contextualização histórica apresentada anteriormente, a consolidação da imagem da Harley entre os motociclistas de todo o mundo está diretamente relacionada a um contexto histórico-social. Em razão disso, optamos pela perspectiva das aparências, apresentada por Maffesoli (1996). Em sua obra *No fundo as aparências*, o autor francês analisa aspectos que relacionam a imagem com o cotidiano do ser humano na vida social pós-moderna. Para Maffesoli, nenhum domínio da vida cotidiana consegue escapar do jogo das aparências. Nesse contexto, como será aprofundado na análise, diferentemente dos *Hell's Angels* e dos demais motociclistas dos anos 1960, que buscavam no motociclismo a liberdade do imperativo consumista da sociedade norte-americana e a expressão de sua inconformidade social, atualmente, na sociedade pós-moderna de Maffesoli e, também, na sociedade midiática de Machado da Silva (2012), o mais importante não é, necessariamente, ser algo, mas sim, parecer algo. Nesse caso, o primordial não é ser livre, mas, sim, demonstrar que é livre publicando uma foto da sua Harley.

É refletindo nesse sentido que a estética se torna a própria ética dentro de um determinado grupo: “é assim que, num movimento circular sem fim, a ética, o que agrega o grupo, torna-se estética, emoção, comum, e vice-versa” (Maffesoli, 1996, p. 19). Ou ainda, conforme acrescenta o autor mais adiante: “eis a ética da estética: o fato de experimentar junto algo é fator da socialização”. Porém, vale ressaltar aqui que estamos usando a palavra estética no mesmo sentido que Maffesoli dá ao termo, ou seja, não é uma estética excludente, aplicada apenas às obras da cultura canônica ou de vanguarda, mas, sim, a estética enquanto imagem presente na vida social. A partir daí, tem-se a vida das aparências dentro do que o autor chama de vida urbana, onde

encontramos um hedonismo coletivo, em que o imediato é imperativo na vida de cada um. A isso Maffesoli chama de uma barroquização do mundo social, onde encontramos o retorno da sociedade comunitária e da vida tribal. Em outras palavras, através das marcas, das imagens criadas e vendidas, tem-se o desejo de que o outro reconheça alguma expressão, em uma busca de compartilhamento em que há um ponto em comum, uma imagem, que une o grupo.

Também podemos ir um pouco além e chegar à sociedade midíocre descrita por Machado da Silva (2012). Para ele, além da morte dos veículos impressos, tais como o jornal, a revista e o livro, há um inevitável retorno à sociedade oral onde a imagem é imperativa. A ideia central defendida pelo autor pode ser observada no seguinte trecho da obra:

“Nada impede a queima de etapas: avanço tecnológico, fim do direito autoral, fim do livro impresso, abolição da propriedade privada intelectual, fim da escrita, fim do livro virtual, retorno absoluto ao oral, aceleração da imagem, consagração total de uma cultura do oral e da imagem em condições técnicas superiores, supremacia inesperada da mídia, que volta pelas janelas virtuais, revanche dos emergentes contra a longa e devastadora dominação das velhas culturas da escrita, instauração da lógica comercial do acesso, separação dos modelos mercantis do real e do virtual, confirmação do objeto como mercadoria e do imaterial como valor do uso” (Machado da Silva, 2012, p. 116).

Ou seja, tanto para Maffesoli, em sua reflexão sobre as aparências, tanto para Machado da Silva, em suas considerações sobre o crescimento em ritmo frenético do poder da imagem, a maneira de se pensar acerca de tal temática deve estar relacionada a um contexto histórico-social. As imagens não são isoladas e não podem ser analisadas separadas de tais condições.

A questão da valorização da imagem na sociedade contemporânea também está vinculada à noção de tribalismo, conforme proposta por Maffesoli (2010). O autor parte da constatação de que o problema do individualismo permeia grande parte do pensamento contemporâneo e que este é tema obrigatório entre os saberes sobre a modernidade. Identifica que grande parte das reflexões acerca do individualismo o relacionam com o narcisismo, com o fim dos grandes ideais coletivos – e até mesmo do espaço público. Na contramão dessa perspectiva, a proposta do autor é analisar o individualismo sob a suspeita de que “o indivíduo não tem mais a substancialidade que, de modo geral, lhe haviam creditado os filósofos, a partir do Iluminismo” (Maffesoli, 2010, p. 36). Assim, o tribalismo parte da saturação dos valores individualistas, que estariam sendo substituídos por uma cultura do supérfluo, do qualitativo, da vida sedimentada no comum. Sobre os resquícios de uma base racionalista, ocorrem três fenômenos: saturação do indivíduo, substituído pela persona; saturação do Estado-Nação e emergência de pequenas tribos; saturação epistemológica e valorização da experiência (o vivido no lugar do pensado) (Tonin, 2008).

Maffesoli busca superar a dicotomia clássica entre sujeito e objeto, enfatizando a identidade (*persona*) que só existe em relação ao outro. Para ele, “a ênfase incide, então, muito mais sobre o que une do que sobre o que separa. Não se trata mais da história que construo, contratualmente associado a outros indivíduos racionais, mas de um mito do qual participo” (2010, p. 37). É por este viés que o autor constrói seu conceito de

tribalismo, o perder-se em um sujeito coletivo:

“[...] há momentos em que o “divino” social toma corpo por intermédio de uma emoção coletiva que se reconhece em tal ou tal tipificação. O proletariado, o burguês podiam ser “sujeitos históricos” que tinham uma tarefa a realizar. Tal ou tal gênio teórico, artístico ou político podia articular uma mensagem, cujo conteúdo indicasse a direção a seguir. Uns e outros permaneciam entidades abstratas e inacessíveis, que propunham um fim a ser realizado. Em contrapartida, o tipo mítico tem uma simples função de agregação. Ele é um puro “continente”. Exprime o gênio coletivo num momento determinado. Eis a diferença que se pode estabelecer entre os períodos abstrativos, racionais, e os períodos “empáticos”. Aqueles se apoiam no princípio de individuação, de separação; estes, pelo contrário, são dominados pela indiferenciação, pelo “perder-se” em um sujeito coletivo, o que chamarei de *neotribalismo*”. (Maffesoli, 2010, p. 38, grifo nosso).

Maffesoli vê, na contemporaneidade, uma tendência à substituição de um “*social* racionalizado para uma *socialidade* com dominante empática” (2010, p. 39, grifos do autor). Apoiar-se no conceito de comunidades emocionais de Max Weber, caracterizadas pela efemeridade, composição cambiante, inscrição local, ausência de organização e estrutura cotidiana. Ao mesmo tempo em que habita um espaço próximo, a sensibilidade coletiva está ambientada em uma perspectiva imaginária, uma espécie de aura de uma época.

A *socialidade* de que fala Maffesoli refere-se aos diversos papéis que um indivíduo pode exercer na sociedade, como já citado por Thompson em *Hell's Angels* (2010): os indivíduos que compunham a *gang* desempenhavam também outros papéis fora desse ambiente. A *persona* veste a máscara adequada para cada situação em que irá operar ou, pode-se dizer, encenar.

Outra característica marcante do neotribalismo é a construção de redes de relações. Os grupos relacionam-se e mantêm-se “aquecidos”, atraindo-se ou repelindo-se com base em critérios afetivos. A constituição das tribos deriva do “sentimento de *pertença*, em função de uma *ética* específica e no quadro de uma *rede* de comunicação” (Maffesoli, 2010, p. 224, grifos do autor). A intervenção dos meios digitais nessa lógica se dá na dimensão temporal: o tribalismo pode ser efêmero.

Nesse contexto, o papel da imagem é central: “a imagem, para o autor, é o totem através do qual as personas comungam com o todo, partilham as emoções. É através dela que se constrói uma participação mágica, um encontro com o outro” (Tonin, 2003, p. 144).

Assim, demonstrada a centralidade das imagens na sociedade contemporânea, marcada pelo tribalismo, pelas aparências e pela mercantilização, partimos para a análise das dez imagens mais votadas na campanha *Deixe sua marca*³⁴³.

Deixe sua marca: 110 anos de Harley-Davidson

A campanha faz parte da comemoração dos 110 anos da H-D. No site da marca

³⁴³ Em anexo estão as demais fotografias que foram também analisadas, além das duas inseridas no corpo do texto.

criou-se um espaço destinado a ela, e dentro deste, há um link chamado “Mural”³⁴⁴. Neste mural, a H-D convida os *harleyros* a criarem suas logomarcas em comemoração aos 110 anos, enviando imagem que representem o seu sentimento individual de liberdade. Conforme os logos são criados, eles são expostos no mural para que os próximos *harleyros* possam usar de inspiração.

Optamos pela análise da campanha Deixe sua marca a partir de uma reflexão sociológica sobre as imagens e de seus usos em um contexto tecnológico e social descrito pelos autores citados anteriormente. Como já mencionamos, esse tipo de estudo – a fim de compreender as imagens e o poder de comungar através de suas significações –, reforça que se faz necessário um olhar sociológico para entender a relação imagem/tribo. Ao propor o paradigma da Sociologia Compreensiva (2007), Maffesoli percebe que existe um excesso social que não pode ser compreendido por um método positivista ou rígido e limitado, e esse excesso deve ser pensado pela sociologia. Afinal, “a sociologia também tem a ver com a paixão, com o não-lógico, com o imaginário – que estruturam, igualmente a atividade humana de que todos somos atores ou observadores” (MAFFESOLI, 2007, p. 61). É nesse contexto que será analisada a campanha publicitária da H-D: inserida nas transformações sociais que alteram as estruturas, instituições e formas de se relacionar na sociedade contemporânea.

Iniciamos com uma breve explicação sobre a proposta da campanha no site da Harley. Para que os logos sejam criados, os participantes devem enviar suas fotos a partir do convite “*Deixe a sua marca*” – nome da campanha. Esta chamada já mostra um certo despojamento: pedir para que os *harleyros* “marquem” a história da Harley e não simplesmente façam parte da história, demonstra uma dramaticidade típica da publicidade, sugerindo maior intensidade, reforçando o elo entre cliente e marca.

Logo abaixo, está a proposta: “crie seu próprio logo em comemoração aos 110 anos”, dando exclusividade e oportunidade para que os *harleyros* participem da celebração do aniversário. Em seguida, a instrução: “faça o *upload* de uma imagem para criar sua expressão individual de liberdade”. Aqui, a campanha sinaliza para a temática central das fotos – a liberdade, sentimento que, como vimos, faz parte da história da marca.

Ao clicar em “Faça você o seu”, o participante encontra a mensagem: “Ouse. Pense grande. Encontre sua foto favorita e enquadre-a. Você sabe, aquela. Com seus amigos. Uma moto que você adora. Seu local favorito para um passeio. Qualquer coisa que tenha atitude ou que faça seu motor funcionar”. Com isto, a marca sugere um estilo para as fotos. Elas são carregadas e podem ser posicionadas ao gosto do participante dentro de uma moldura com o formato do número 110 – referente à idade da marca. Para poder publicar uma logo, o participante passa por três etapas e, vale ressaltar, todas as imagens são avaliadas pela equipe da Harley, a partir de termos de condição. Há também espaço para escrever uma legenda.

A moldura – *frame* – dos 110 anos em que vai a foto dos participantes possui o mesmo traço da logo da H-D: o mesmo contorno branco com espessura semelhante, as

³⁴⁴ http://110.harley-davidson.com/pt_BR/graphic-maker. Acesso em: 23 mai 2013.

linhas mantêm as mesmas curvas, trabalhando as retas e as curvas, como na logo. Assim, os 110 foram acoplados à marca, compondo a moldura da Harley que enquadra as fotos. Os logotipos publicados no site podem ser votados, curtidos e compartilhados pelos visitantes. Como critério de seleção para esta análise, selecionamos as dez imagens mais votadas mundialmente.

Partimos para uma breve análise descritiva das fotos selecionadas para esta análise. O primeiro dado que chama a atenção é que, das dez fotos mais votadas, nenhuma foi enviada por usuários dos Estados Unidos – país-sede da H-D. Esse dado já basta para demonstrar a expansão da marca para além das fronteiras norte-americanas, desde o tempo dos mencionados *Hell's Angels*. O único país que conta com mais de um representante é o Canadá, porém, as duas fotos foram enviadas pela mesma motociclista. A América do Sul conta com apenas uma participação: uma foto brasileira (Figura 1), que é justamente a mais votada no concurso. E, fechando a lista dos não europeus, identificamos a presença de um casal de mexicanos. As demais participações vêm da Europa, com representações dos seguintes países: Espanha, Áustria, Noruega, França, Sérvia e Eslováquia.

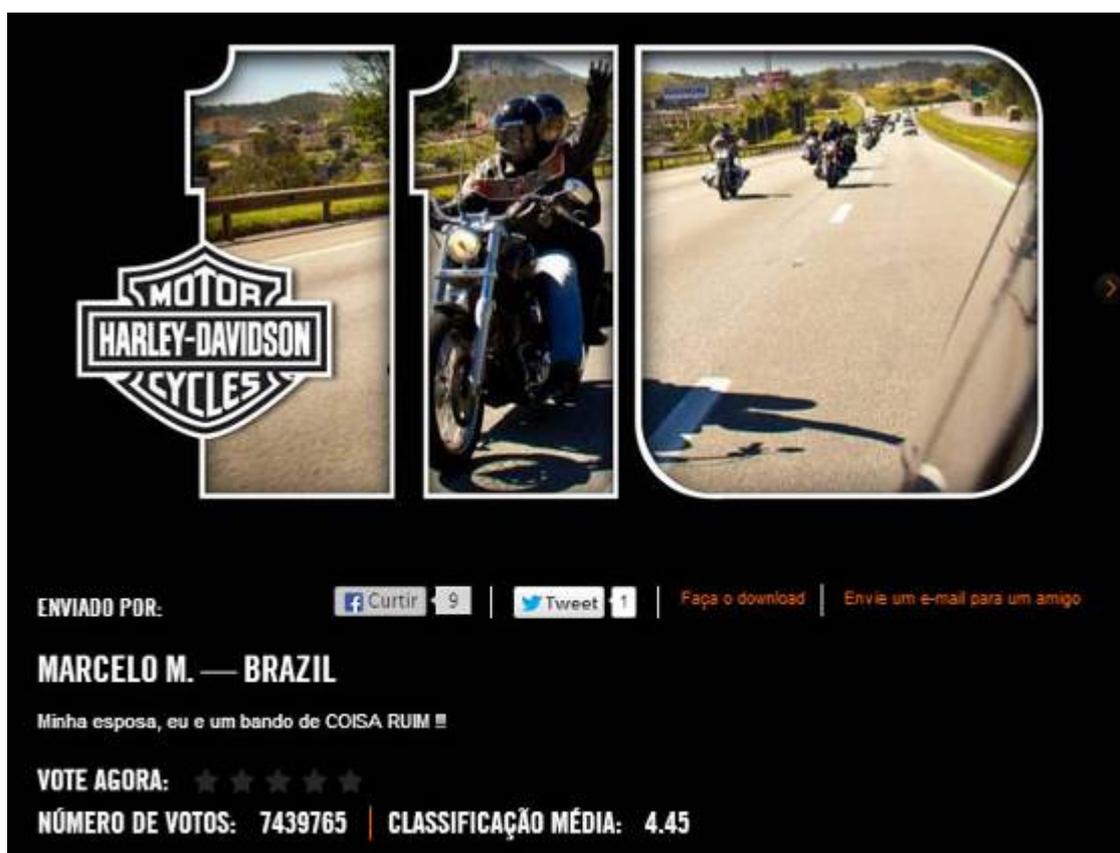


Figura 1: Primeira foto mais votada.

Podemos notar alguns traços comuns a maioria das fotos selecionadas. Em oito das dez mais votadas, a foto é estática. Desse total, uma conta apenas com a moto (sem o motociclista), três são fotos posadas apenas com pessoas (sem a motocicleta) e outras

três são de pessoas posadas montadas em suas motocicletas. Nas fotos estáticas, um ponto em comum é que das sete fotos onde aparecem pessoas, em cinco há motociclistas com óculos escuros. Outro ponto em comum são as roupas escuras (muitas vezes com a tradicional jaqueta de couro) e o uso de bonés ou bandanas na cabeça. Apesar do gosto pelo preto, apenas uma foto, dentre as dez mais votadas, está em preto e branco (PB). Na oitava foto mais votada, o autor optou pelo PB, fazendo o que Busselle (1979) descreve como a desobediência às regras, afinal, com a possibilidade de capturar o detalhe das cores com máquinas cada vez mais desenvolvidas tecnologicamente, o PB passa a ser uma ousadia na composição. “Embora em geral devam ser seguidas certas diretrizes para a composição, pode-se muitas vezes ignorá-las com bons resultados, e nenhum fotógrafo deve permitir que essas normas levem a melhor sobre o seu próprio gosto ou instinto artístico” (Busselle, 1979, p. 18).

Outra foto que se destaca pela ousadia na composição é a terceira colocada, onde o autor exhibe apenas a sua motocicleta em frente a um tanque de guerra. A foto chama a atenção pelas cores (há presença de roxo e azul, enquanto o tanque ao fundo é camuflado). Essa foto demonstra a relação imagética que se tem da marca Harley com a noção de força. Tanto é que a foto foi tirada em uma antiga zona de conflito: a fronteira da Áustria com a antiga Iugoslávia.

Outra divisão que pode ser feita entre as fotos estáticas são entre as fotos tiradas em eventos, as que apelam para paisagens ou lugares históricos (como a da zona de conflito) e as tiradas em grupo, onde as pessoas estão em primeiro plano. Dentre as que exploram paisagens e lugares históricos estão a quarta mais votada, no qual o motociclista está em sua Harley em frente a uma cachoeira; a sexta mais votada, em que o motociclista está em frente à Catedral de Sainte-Cécile d’Albi, na França, e que foi recentemente classificada como Patrimônio Histórico pela Unesco; a sétima mais votada, em que um grupo de motociclistas (dois homens e duas mulheres) estão em frente a uma estátua de um motociclista defronte a um museu; e a nona mais votada, no qual um casal está em uma Harley durante as eleições que ocorriam na cidade de origem da autora, conforme está explicado na legenda. E, em outras duas fotos, há apenas um grupo de pessoas em primeiro plano, sem motocicleta nem paisagem ou objetos ao fundo: na segunda mais votada há um grupo de quatro mulheres (Figura 2); e na décima mais votada há um grupo de três homens.

Já nas duas imagens em movimento, os motociclistas estão na estrada. Na primeira, tirada por um brasileiro, o autor está com a esposa em primeiro plano e ao fundo, em segundo plano, aparece um grupo de motociclistas. Em alta perspectiva também podemos ver a estrada se perder no horizonte. O mesmo ocorre com a quinta foto mais votada, em que a motociclista está de costas para a câmera e, mais a frente, se perdendo no horizonte, há outra motocicleta. Essa foto também apela para a paisagem, pois é tirada em uma ponte, e as duas laterais são formadas por águas azuis.

Das nove fotos, entre as dez mais votadas, em que aparecem pessoas, o que se destaca é a participação de ambos os sexos. Identificamos duas fotos de casais, uma em que aparecem dois homens e duas mulheres, duas em que aparecem apenas mulheres, e

quatro em que há somente homens (dessas, três são individuais e uma é em grupo).

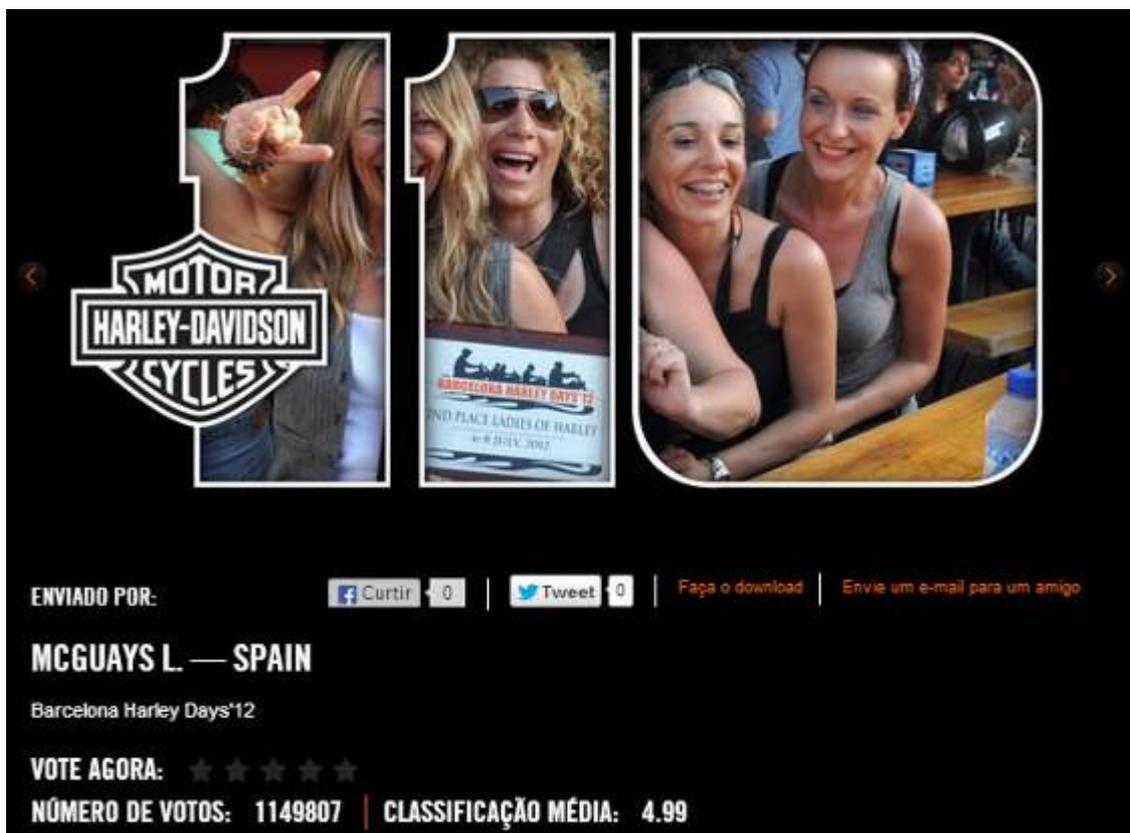


Figura 2: Segunda foto mais votada.

Por fim, outro aspecto que destacamos são as legendas enviadas pelos participantes. Em algumas fotos, como na mais votada, enviada por um brasileiro, se distingue a autoidentificação do autor e do grupo que aparece ao fundo com a fama de rebeldes dos motociclistas, explicitada anteriormente, quando foi abordado o grupo norte-americano *Hell's Angels*. Na legenda, o autor escreveu: “Minha esposa, eu e um bando de COISA RUIM!!!”. Outros são simplesmente informativos, como na legenda da segunda mais votada, em que a autora escreveu: “Barcelona Harley Day’s 12”, ou ainda, na oitava foto, em que consta apenas: “My Harley”. Dentre as dez, apenas a décima mais votada não apresenta legenda. A grande maioria delas, entretanto, informa o lugar em que a foto foi tirada, como na foto cinco, tirada por uma canadense, mas que explica que a imagem foi captada durante um passeio pela Flórida, nos Estados Unidos.

Nas fotos não são informadas as idades dos participantes, porém, nas sete fotos em que o rosto das pessoas estão visíveis, todas elas aparentam ter mais de 30 anos. Na décima foto, por exemplo, os três homens que aparecem na imagem aparentam ter mais de 40 anos.

Feita essa análise descritiva, podemos salientar a diversidade de tipos de imagens enviadas para a campanha, sendo que, como vimos, alguns traços em comum entre elas podem ser destacados. Algumas dessas informações ilustram a identidade do grande

grupo de motociclistas que participam da campanha.

Considerações Finais

Retomando os autores selecionados para esta análise, pretendemos expor algumas ideias, relacionando-os à ação da H-D. São conclusões abertas, uma discussão para tentar compreender como se manifestam os sentimentos de tribo e de liberdade a partir do olhar dos motociclistas e quais são as múltiplas representações de liberdade e de partilha – tribalismo.

Voltando às ideias de Lipovetsky (2011) e à questão da cultura mercantilizada, este autor impõe um sentido de que o mercado absorveu nossos hábitos, nossas atitudes e invadiu nossos momentos de lazer, tornando tudo mercantilizado. Assim, o mundo das marcas e do mercado nos cerca o tempo todo, oferecendo experiências de vida e sensações. Oferece até mesmo, como no caso da campanha da Harley, um momento de espetáculo, onde o consumidor é protagonista, expondo-se nas mídias com a assinatura da marca ao lado. Lipovetsky afirma, ainda, que a cultura de classes e as próprias marcas contribuem para que os indivíduos tenham um ponto de referência, sintam-se seguros e se autovalorizem, construindo “por vezes uma identidade ‘tribal’, sentimento de inclusão num grupo” (2011, p. 100). Esse sentimento fica claro na análise desta campanha, na qual pessoas de diversos lugares se unem em uma mesma plataforma para que *deixem sua marca* na história da H-D. Ou seja, a marca faz parte da representação do que os participantes são, de seus espíritos, e, por isso, a vestem e compartilham sua imagem individual com o mundo.

Talvez o autor faça uma leitura um tanto drástica em relação à intervenção do mercado na cultura atual, como se os indivíduos estivessem o tempo todo algemados a ele, não sendo possível vivenciar a cultura senão envolvendo o consumo. Ou, ainda, que a construção de imaginário dependa da mercantilização da cultura. Porém, temos que concordar: “Pela primeira vez, há uma cultura produzida não mais para uma elite social e intelectual, mas para *todo mundo*, sem fronteiras de país nem de classes” (Lipovetsky, 2011, p. 71 – grifos do autor). Isto fica claro quando uma quantidade considerável de pessoas se mobiliza para enviar fotos com suas Harleys, marca norte-americana, pelo mundo a fora, como vimos na seleção de fotos.

Com a internet, o mundo das telas e da interatividade, fica possível realocar todos os fãs de Harley num só espaço. Esse mundo das telas, como afirma Lipovetsky (2011, p. 80) “deslocalizou, dessincronizou, desregulou o espaço-tempo”, permitindo assim um novo sentido para as comunidades, para as tribos e novas formas de partilha e significações. A partir da interatividade e das redes, as pessoas se tornam hipervisíveis, e isto para o autor “revela o imaginário igualitário, o culto do sucesso e dos valores individuais, e ao mesmo tempo o poder da cultura psicológica que acompanha a dinâmica de hiperindividualização contemporânea” (Lipovetsky, 2011, p. 86). A criação do indivíduo-espetáculo nada mais é do que, na sociedade atual – de hiperconsumo e de impessoalidade –, uma necessidade de personalização deste mundo vazio de sentidos, onde tudo se torna obsoleto. Daí, a necessidade de cultuar celebridades e, até mesmo,

marcas.

Por ser uma marca centenária, é possível acompanhar, através da trajetória simbólica da H-D, as mudanças da sociedade em relação ao consumo, ao engajamento em grupos, à função das imagens. Podemos perceber que o valor *liberdade* acompanha a marca desde o começo. Primeiramente, em um contexto bélico, relacionava-se às lutas do exército norte-americano nas duas grandes guerras mundiais. Nos anos 1960-70, como vimos no relato de Thompson (2010), a marca esteve ligada à uma noção de liberdade individual, no contexto dos movimentos libertários representativos da época. Em 2013, em um tempo no qual a relação com as imagens assume um caráter de jogo de aparências (Maffesoli, 1996), a *expressão individual de liberdade* convocada pela campanha é – literalmente e simbolicamente – enquadrada pela marca.

Percebe-se, também, que o traço de violência associado aos motociclistas vai esmaecendo, apesar de ainda presente. A violência era evidente nos contextos de guerra e nos *Hell's Angels*. Na comemoração dos 110 anos, apareceu de forma sutil, na legenda da foto mais votada da campanha *Deixe sua marca*: os motociclistas são denominados “coisa-ruim”.

Apesar de apontar seguidamente para uma noção de individualismo – a motocicleta tende, por natureza tecnológica, ao uno, transportando no máximo duas pessoas; e o pedido da campanha é por uma expressão *individual* de liberdade – a H-D traz em seu imaginário uma valorização do “estar-junto”. Seja através da união bélica, em um contexto de defesa do Estado-Nação, em um grupo guiado por uma “lealdade insensata”, como se viu nos anos 1960, ou nas imagens mais votadas da campanha dos 110 anos da H-D, a marca da coletividade está expressa.

Nas imagens analisadas no recorte proposto aqui, pode-se perceber a predominância da socialidade afetiva, empática, à qual Maffesoli (2010) se refere, através da tendência de se retratar grupos de pessoas: amigos, familiares, companheiros de estrada. Em duas das fotos, a moto sequer aparece. Fica evidente, aqui, a noção de tribalismo: “Uma relação societal entre personas mediada pelas imagens” (Tonin, 2008, p. 187). No caso da campanha *Deixe sua marca*, vimos que a *persona* forja seu encontro com o outro através da imagem e do consumo, marcas eminentes da sociedade contemporânea.

Referências

- Busselle, Michael. *Tudo sobre fotografia*. São Paulo: Pioneira, 1979.
- Flusser, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- Lipovetsky, Gilles. *A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada*. Gilles Lipovetsky e Jean Serroy. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- Leffingwell, Randy & Holmstrom, Darwin. (2008). *The Harley-Davidson Motor Co.: Archive Collection*. Minneapolis: Motorbooks, 2011.
- Harley-Davidson. Fanpage da marca no Facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/harley-davidson/info>>. Acesso em: 25 mai 2013.
- Machado da Silva, Juremir. *A sociedade midíocre – passagem ao hiperespetacular*. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- Maffesoli, Michel. *No fundo as aparências*. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. O conhecimento comum: introdução a sociologia compreensiva. Porto Alegre: Sulina, 2007.

_____. *O tempo das tribos*. 4 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

Thompson, Hunter. *A grande caçada aos tubarões*. São Paulo: Conrad, 2004.

_____. *Hell's Angels*. Porto Alegre: LP&M, 2010.

Tonin, Juliana. *Espetáculo, simulacro, tribalismo, hipermodernidade: paradoxos da sociedade da imagem*. 2008. 222 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2008.

Anexos

Todas as imagens em anexo foram extraídas do site da Harley-Davidson em 24 de maio de 2013.

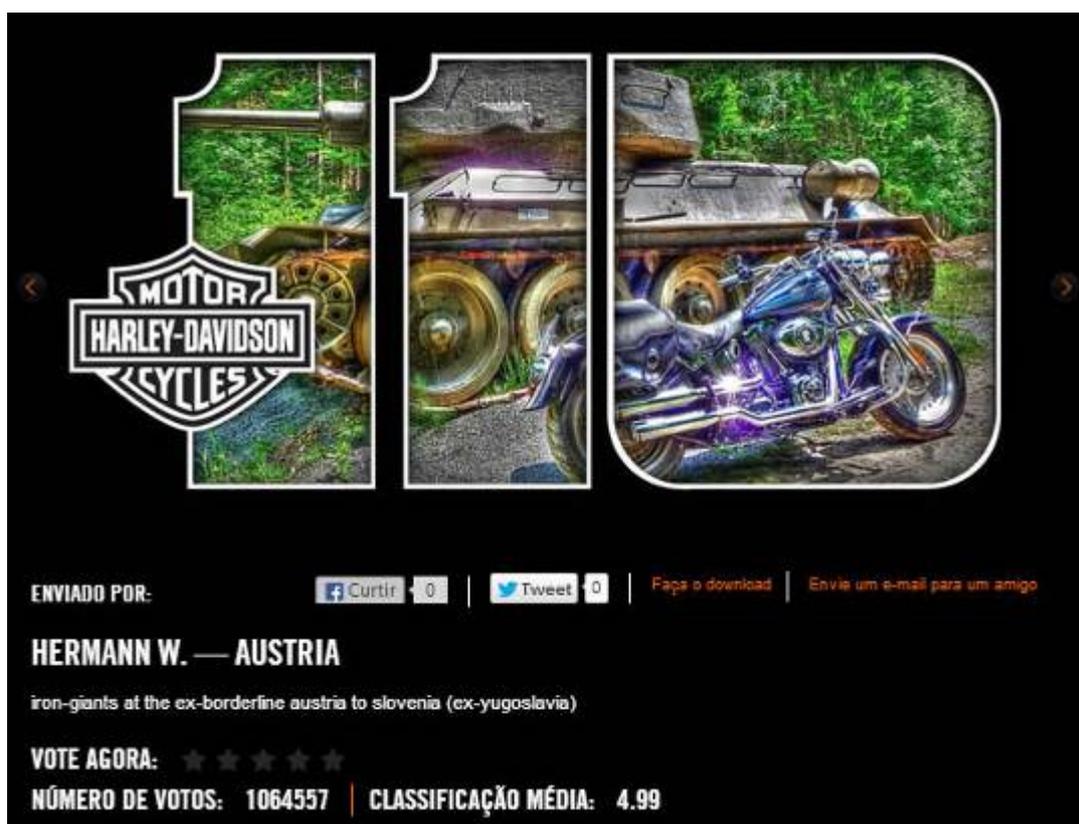


Figura 3: Terceira foto mais votada.



Figura 4: Quarta foto mais votada.

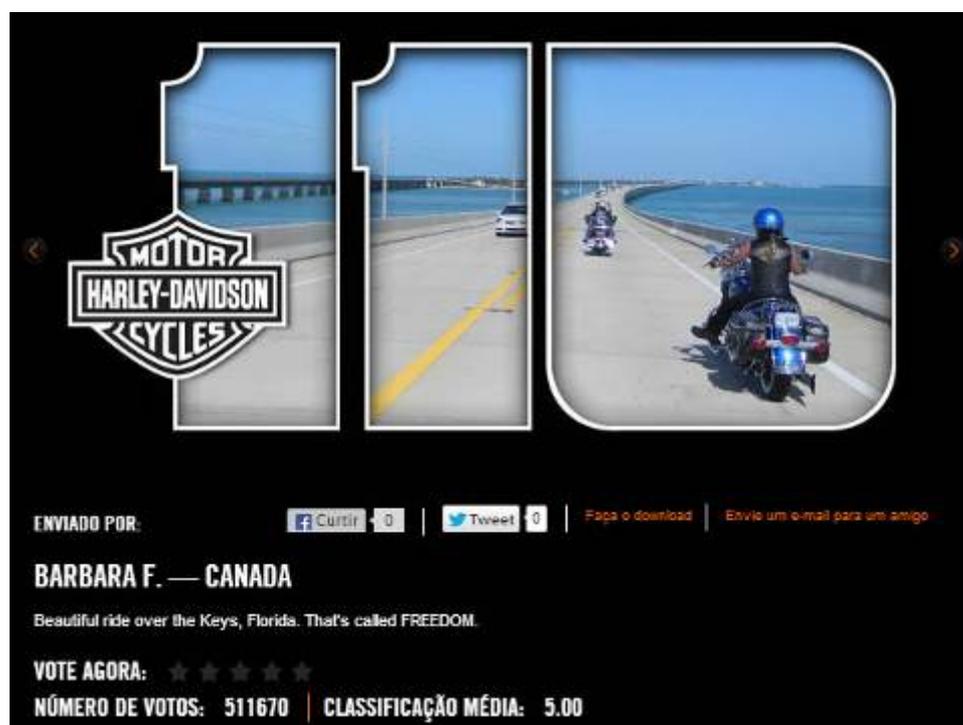


Figura 5: Quinta foto mais votada.



Figura 6: Sexta foto mais votada.

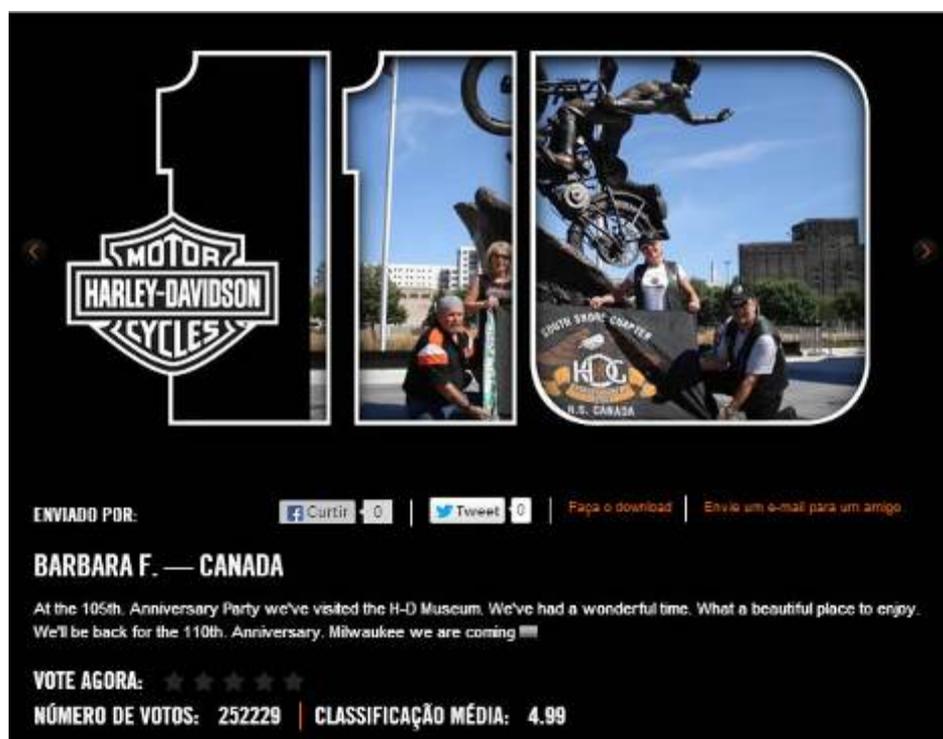


Figura 7: Sétima foto mais votada.



Figura 8: Oitava foto mais votada.



Figura 9: Nona foto mais votada.



Figura 10: Décima foto mais votada.

Quando o consumidor entra em cena: o exemplo das “performances” publicitárias

Lorraine Petters³⁴⁵

Resumo: Entre as práticas publicitárias atuais que solicitam a participação dos consumidores, nosso estudo observa “performances” urbanas, capazes de abordar o consumidor em seu cotidiano, criando uma experiência comunicacional “ao vivo”. Nos casos analisados (das marcas: *Scotch Brite*, *Coca-Cola Zero* e *Nivea*), o consumidor é convidado a ser “protagonista” de um roteiro pré-definido pelo anunciante. O objetivo é de verificar como a atuação dos consumidores ajuda a construir o sentido da própria manifestação publicitária, a partir de uma análise retórico-semiótica. Percebemos que a construção do sentido passa menos pela qualidade da atuação e mais pela participação em si do consumidor: esse tipo de performance ajuda a atestar a promessa publicitária, dando legitimidade à campanha e fazendo do consumidor uma espécie de testemunha, de mediador de uma história maior - a história contada pela marca.

Palavras-chave: *performances* publicitárias; *consum'ator*; comunicação participativa; narrativa de marca.

« A verdade não esta mais no produto »³⁴⁶

O esgotamento dos modelos tradicionais de comunicação impuseram mudanças técnicas, econômicas e retóricas à publicidade, especialmente a partir dos anos 2000. As fronteiras entre conteúdo de entretenimento, informação e publicidade tornam-se cada vez mais imprecisas. Berthelot-Guiet e Montety (2009, p. 75) afirmam que a força da comunicação de marca está no fato de ela estar na encruzilhada de mascagens publicitárias, editoriais e da internet. Para compartilhar significados e criar valor, as marcas foram levadas não apenas a ouvir e entender, mas também a rever o papel dos consumidores – incentivando sua participação – na construção do sentido das campanhas de comunicação.

A publicidade será aqui considerada como qualquer ação propositalmente ambivalente: “uma produção simbólica determinada pela economia de mercado” (Adam, Bonhomme; 1999, p. 23), ou melhor, uma comunicação impregnada de valores simbólicos, em um contexto consumidor, assinada por uma marca.

Certos autores³⁴⁷ falam de um sentimento de cumplicidade na publicidade: quando marcas e consumidores se tornam “próximos” e podem co-construir ações, a fim de garantir a interação entre os atores do mercado (marcas, anunciantes, consumidores) e de proporcionar à publicidade atual o que ela parece desejar: a capacidade de criar momentos únicos capazes de alimentar o significado simbólico de uma marca e de influenciar o consumo.

³⁴⁵ Doutoranda em Ciências da Informação e da Comunicação na universidade Sorbonne Nouvelle, Paris – França. Filiada ao grupo de pesquisa “Abordagens pragmáticas em filosofia da linguagem e da comunicação”.

³⁴⁶ Riou (1999)

³⁴⁷ Riou (*op. cit.*); Dru J.-M. (2007); etc.

Diferentes estratégias publicitárias têm sido desenvolvidas para incentivar a participação dos consumidores nos mais variados momentos da “vida” de uma marca: entre outros, campanhas que estimulam o diálogo (especialmente na internet e através das redes sociais), a criação e compartilhamento de conteúdo, proporcionando entretenimento (através de jogos on-line, por exemplo, ou da organização de eventos reais assinados por uma marca - festivais de música, exposições de arte, competições esportivas...).

Entre as práticas publicitárias que exigem “consum’atores”³⁴⁸, podemos citar as “performances” urbanas, capazes de escapar das mídias e dos recursos tradicionalmente utilizados pela publicidade - ao menos num primeiro momento - para se aproximar do consumidor em seu cotidiano, aparentemente de maneira espontânea, criando uma experiência comunicacional “ao vivo”. Nos casos analisados nesse estudo, o consumidor é convidado a ser “protagonista” de um roteiro pré-definido pela marca, do qual ele pode se tornar o herói. É esse tipo de “performance” que nós abordaremos nesse breve estudo, a fim de verificar como a atuação dos consumidores ajuda a construir o sentido da própria manifestação publicitária, a partir de uma análise retórico-semiótica.

É importante notar que essas performances são, em seguida, mediatizadas pelas próprias marcas (muitas vezes com a ajuda e participação dos consumidores) na internet, em sites exclusivos e redes sociais, usando formatos variados: fotos, áudios, depoimentos, vídeos. As agências de comunicação também realizam vídeos desse tipo de ação, usados na divulgação de seus próprios *cases*, mas que acabam por colaborar para a campanha em si e para a comunicação da marca. Certos vídeos foram escolhidos para esta análise, pela pertinência dos exemplos de performance apresentados; nós os detalharemos ao longo do trabalho.

A relevância deste estudo reside na medida em que ele nos ajuda a refletir sobre práticas não-convencionais da publicidade atual, passando por uma midiaticização não completamente controlada pelo anunciante, demandando a participação do consumidor bem como ajudando a compreender novas maneiras de integrá-lo à narrativa da marca e à construção de sentido das manifestações publicitárias.

Inútil dizer que alguns ramos do marketing em suas diversas denominações - alternativo, de rua, de guerrilha... - tem estudado e explorado este tipo de operação em uma perspectiva comercial, orientada para o mercado e o ato em si de consumo. Entre eles, é possível citar o conceito de marketing experimental – que considera a experiência como a melhor maneira de “tocar” o consumidor. Desta área do marketing experimental³⁴⁹ emerge a noção de “co-criação”, desenvolvido por Prahalad e

³⁴⁸ Conceito com duas dimensões principais: a primeira (usada neste estudo) afirma que os consumidores podem se tornar fãs e têm tendência a participar cada vez mais das atividades propostas por uma marca e a segunda, define consumidores que apresentam práticas de consumo conscientes e responsáveis. Benkler (2006); Cova & Dall (2009); De Barnier & Joannis (2010).

³⁴⁹ Atualmente chamado de marketing experimental nomeado surgiu na década de 1980, especialmente com a publicação do artigo Holbrook e Hirschman (« *The experimental aspects of Consumption : Consumer Fantasies, Feeling and Fun* », 1982).

Ramaswamy, pouco estudada em sua relação à publicidade, mas sim à sua contribuição para novas estratégias de gestão e de desenvolvimento de novos produtos, sempre no objetivo de estabelecer uma relação duradoura com o consumidor. Finalmente, percebemos que a maioria dos estudos nessas áreas do marketing observam geralmente os efeitos das performances publicitárias gerados no consumidor, em uma perspectiva mercadológica. O objetivo deste artigo é, no entanto, refletir sobre o papel do consumidor na construção da mensagem publicitária, numa perspectiva comunicacional.

A construção do sentido através da acção

Tendo como objetivo de oferecer aos consumidores experiências únicas e produzir significados específicos, as marcas tem se tornado cada vez mais “fabricantes de eventos”. Eventos de diferentes tipos (*online* ou “ao vivo”; de consumo, de encontro ou de compartilhamento) que, a partir da noção de Ricoeur (1991, p. 41, tradução nossa), podemos descrever em três tempos : “primeiro alguma coisa acontece, quebra, rompe uma ordem já estabelecida, então uma necessidade urgente de sentido aparece, como uma exigência de ordem ; enfim, o evento não é apenas ligado à ordem, mas de alguma forma que fica a ser pensada, ele é reconhecido, honrado e exaltado como o cume do sentido”³⁵⁰.

Nos parece indispensável comparar essa tendência das performances publicitárias com certas manifestações artísticas do mesmo gênero. Se os fundamentos da performance artística estão ligados em grande parte a movimentos, como o futurismo e o dadaísmo, que questionaram as práticas tradicionais em favor de variações sinestésicas de reestruturação da relação triádica (autor-obra-espectador), nós reconhecemos na performance publicitária princípios semelhantes: a vontade de transformar as relações entre marca-mensagem-consumidor e uma preferência pela ação em vez de um anúncio “já pronto”.

A performance artística permitiu aos artistas de serem ao mesmo tempo “criadores” dessa nova forma artística, e “obras de arte”, visto que eles participam da “obra”, como artistas num palco de teatro por exemplo (Goldberg, 1999, p. 14). Na performance publicitária, a marca também é criadora, a ação se torna a mensagem e a relação entre os interlocutores estabelece o sentido.

Se uma performance artística destina-se a negar a obra de arte como objeto comercial e desafiar as práticas artísticas convencionais; na performance publicitária, encontramos uma tendência à “despublicitarização”³⁵¹ (Berthelot-Guiet, Montety, 1999), ou seja, uma busca de práticas (culturais, sociais) que em princípio não estão ligadas à publicidade, podendo influenciar o horizonte de expectativas do consumidor para que ele possa

³⁵⁰ « d’abord quelque chose arrive, éclate, déchire un ordre déjà établi ; puis une impérieuse demande de sens se fait entendre, comme une exigence de mise en ordre ; finalement l’événement n’est pas simplement rappelé à l’ordre mais, en quelque façon qui reste à penser, il est reconnu, honoré et exalté comme crête du sens ».

³⁵¹ Neologismo a partir da expressão em língua francesa *dépublicitarisation*, (Berthelot-Guiet e Montety, 1999).

enfim aderir à comunicação proposta.

Há, nas performances, tanto artísticas quanto publicitárias, uma vontade de incitar o interlocutor, sem separá-lo do mundo que o rodeia. O corpo ganha novas funções para tornar-se um vetor de expressão direta - gestos, posturas e expressões são parte importante da manifestação artística ou da mensagem publicitária. Concernendo a relação entre tempo e espaço, o instantâneo é desejado e a surpresa é causada, senão para solicitar a adesão e participação do interlocutor, ao menos para chamar sua atenção, sempre em um contexto ligado à vida cotidiana. Se em um cartaz ou anúncio (talvez o meio publicitário por excelência), o contorno do anúncio, a moldura do cartaz são um indício da constituição da própria mensagem publicitária, cujo objetivo é mostrar o que deve ser visto. Na performance publicitária, o contorno – ou os limites da mensagem – são aparentemente menos “visíveis”, sendo previstos em um roteiro mais ou menos controlado pelo anunciante.

Não é difícil perceber, aliás, que o roteiro da performance publicitária segue as etapas de uma estrutura narrativa convencional, etapas que foram repertoriadas por Carrascoza (2004), em uma classificação diretamente relacionada à comunicação publicitária (modelo dionisíaco) : primeiramente, há a ‘manipulação’, quando o personagem é convencido de fazer algo (por sedução, provocação, ameaça...); em seguida, temos a etapa chamada ‘competência’, quando o personagem adquire um conhecimento, um poder... para realizar seu desejo; depois a ‘performance’, quando o personagem realiza seu desejo, chegando ao fim de sua epopéia; e enfim, a última etapa chamada ‘sanção’, quando o personagem recebe uma recompensa.

Toda performance publicitária demonstra a promessa da campanha, e é a partir dessa promessa que o o roteiro é estabelecido (segundo os exemplos selecionados): como lavar pratos pode tornar-se uma atividade simpática com *Scotch Brite*? Como combater o stress com Nívea? Como se tornar um agente secreto com Coca-Cola Zero? Podemos considerar essas práticas como uma espécie de convite para uma pequena aventura que trará uma recompensa ao fim da epopéia. A competência, na definição de Carrascoza do termo, é sempre simbolicamente ligada ao produto ou à marca. A manipulação e sanção também permanecem “sob a autoridade” do anunciante, mesmo se a performance conta com a participação dos consumidores.

Para melhor entender esse tipo de operação publicitária (e as questões entre a concepção das performances e as mensagens que elas desencadeiam), também levaremos em conta três conceitos da retórica: *inventio*, *dispositio* e *elocutio*. *Inventio* é a determinação do tema e de seus argumentos a fim de convencer, ou, de acordo com Joly (1993, p. 67, tradução nossa), “é procurar temas, argumentos, lugares, técnicas de amplificação e persuasão em relação à causa ou tema escolhido”. *Dispositio* envolve a ordenação dos argumentos e das etapas do discurso. Finalmente, *elocutio* preconiza o tom e estilo da mensagem, os elementos visuais e sonoros (textuais, icônicos, etc.), atuando em uma dimensão estética.

Consumidor-performer

Um vídeo³⁵² que circula atualmente na internet mostra uma ação realizada pela marca *Scotch Brite* em bares da cidade de São Paulo. Quando o cliente pede sua conta ao garçom, ele recebe uma esponja da marca com a frase “lave os pratos ou pague sua conta”, em referência à expressão popular: se você não tem dinheiro para pagar a sua conta, você deve lavar a louça. O objetivo era mostrar, especialmente para um público jovem, que mesmo a atividade pouco apreciada de lavar a louça pode se tornar amigável quando a esponja da marca é usada. Vários consumidores toparam participar, lavando os pratos em vez de pagar a conta.

O roteiro estabelecido é relativamente simples. Mesmo que a performance proposta não seja muito exigente (podemos acreditar que todo mundo já lavou a louça ao menos uma vez na vida), ancorada em uma situação cotidiana, ela torna-se criativa na medida em que o consumidor é abordado em um bar, em uma situação onde ele está longe de pensar na marca *Scotch Brite*, em esponjas ou, simplesmente, em lavar a louça.

O consumidor torna-se “performer”. Ele deixa sua mesa sob os olhos curiosos e sorridentes dos amigos. Ele entra na cozinha do bar – apenas depois de ter colocado um colete branco e uma touca no cabelo – e começa a lavar os pratos. Alguns amigos vão assistir, tirar fotos, filmar ou simplesmente verificar se a missão está sendo cumprida. A atmosfera é semelhante a de fora da cozinha: engraçada, leve, divertida. No vídeo, vemos vários consumidores se revezando na missão, com a mesma determinação e bom humor. A atividade habitual de lavar os pratos torna-se então um momento único.

A surpresa de receber uma esponja em vez da adição é uma forma de convencer o consumidor a participar. A tarefa a ser realizada (performance) e o ganho (sanção) são conhecidos previamente pelo consumidor, antes mesmo que ele tome a decisão de participar. A sua adesão é, neste caso, essencial para a realização da mensagem publicitária. É interessante notar que os consumidores que participam à ação não são necessariamente familiarizados com a marca, uma nova audiência é assim afetada.

Mesmo se não há argumentação sobre o produto, ele é testado e sua utilidade é colocada em questão. A banalidade da ação proposta pela marca esconde sua estrutura intencional, o desejo de dar novos valores ao produto, uma atividade simples do cotidiano vista sob uma nova perspectiva. Neste contexto, não é o resultado - pratos limpos - que conta, mas a ação.

Se a *inventio* é claramente construída para proporcionar uma imagem positiva e favorável à atividade de lavar louça, a *dispositio* da ação continua “convencional”: a proposta é feita, a performance ocorre e uma recompensa é esperada. A atuação é completamente garantida pelos consumidores em uma *elocutio* descontraída, engraçada e de surpresa. Se olharmos atentamente para o vídeo, veremos que as imagens parecem ter sido feitas com um filtro amarelo, provavelmente no objetivo de conotar uma atmosfera acolhedora, de proximidade. Quase como se lavar louça pudesse fazer parte

³⁵² Ação criada pela agência Grey 141, 2012.

de atividades de grupo, tais como beber um *cocktail* com os amigos ou assistir a um filme em família. Notamos que, neste exemplo, encontramos uma “estética” de câmera escondida: as reações dos consumidores surpreendidos são mostradas (“mas é verdade?”, “podemos mesmo tentar?”), a fim de garantir a veracidade da história e numa tentativa de escapar do *sorry-telling* (Zarader, Malaval, 2008), à partir da noção de *storytelling*, que ocorre quando uma marca apresenta artificialidade ou mentiras em sua história, causando o efeito invertido no consumidor.

O consumidor desempenha o seu papel de usuário da marca, sua presença garante a autenticidade da promessa : lavar a louça pode ser uma atividade divertida com *Scotch Brite*. O jogo não poderia acontecer num contexto de publicidade tradicional, pois requer uma constatação que se tornaria falsa se ela fosse realizada por um ator e não um “real” usuário da marca. Neste exemplo, pode-se notar que o consumidor tem uma função indicial, ele está ali pra mostrar, a partir de sua ação, que a utilização do produto, na atividade diária de lavar a louça é aconselhável e realizável, compondo assim esta performance publicitária.



Figura 40: Performance – Scotch Brite

Consumidor-héroi

Inspirado no filme 007 *Skyfall* (do qual Coca-Cola Zero é patrocinador), essa performance - analisada a partir de um vídeo divulgado pela marca³⁵³ - começa quando o consumidor está diante de uma máquina de refrigerantes Coca-Cola. O consumidor deve digitar seu nome e, em seguida, ir até o outro lado da estação em menos de 70 segundos. Em jogo: ingressos para o próximo James Bond. Naturalmente, essa corrida contra o tempo não virá sem armadilhas e obstáculos, com a trilha sonora interpretada por vários instrumentos e musicistas, terminando com um pedido final: cantar a famosa música do lendário James Bond. Várias câmeras mostram as várias fases desta curta aventura. A ação segue o roteiro do spot televisivo da campanha, lançado poucos meses antes, que apresenta a saga de um rapaz para conquistar a menina amada, tudo, é claro, com a trilha sonora de filme e vários efeitos especiais.

Aqui, o roteiro é mais complexo. É interessante notar que os primeiros segundos do vídeo - como em muitos filmes - mostram indícios do que vai acontecer a seguir (a máquina de refrigerantes, o faxineiro com sua vassoura, o vendedor de suco laranja...). Neste momento, a violinista – uma das coadjuvantes da história - toca uma música tranquila e a estação parece normal em suas chegadas e partidas diárias. O contexto está

³⁵³ Ação criada pela agência Publicis, 2013.

apresentado.

Vemos os consumidores (edição de imagem com vários participantes) diante da máquina que pergunta “você quer ter bilhetes exclusivos para Skyfall?”. Se eles aceitarem, eles não apenas ganham a Coca-Cola, mas ainda devem ir até plataforma 6 nos próximos 70 segundos. A música muda, torna-se mais rítmica e, na tela, aparece a mensagem: “Se parece simples, nos iremos torná-lo mais difícil”. Os consumidores tentam passar por escadas rolantes temporariamente bloqueadas ou com a passagem dificultada pelo faxineiro que aparece no início do vídeo. Os “agentes secretos” também são perturbados por uma senhora com sua dezena de cães tentando descer as escadas, pelo vendedor de suco que derruba todas as laranjas do seu estande. Nesta performance, o consumidor corre como em uma verdadeira maratona esportiva, para ser aplaudido no final, depois de ter finalizado seu percurso, cantado a música oficial de James Bond e ganhado enfim os bilhetes. Os participantes alternam entre fadiga (falta de fôlego para cantar a música, expressões faciais) e sorrisos uma vez que a recompensa é obtida.

Indo além de uma atividade cotidiana, uma proposição excepcional é feita : tornar-se um agente secreto por 70 segundos. A recompensa já é conhecida antes do começo da ação (bilhetes para uma sessão de *Skyfall*), mas a ação solicitada (ir à plataforma 6) são adicionadas surpresas... O produto não é testado e, no entanto, a marca continua garantindo a competência, na concepção de Carrascoza do termo (*op. cit.*), permitindo que o consumidor seja um agente secreto por alguns segundos e ganhe entradas para 007.

Se a *inventio* reforça a ligação entre a Coca-Cola Zero e o filme *Skyfall*, dando ao consumidor da marca um acesso exclusivo ao mundo do cinema. É importante notar que Coca-Cola Zero é patrocinadora oficial de vários eventos esportivos, como por exemplo os Jogos Olímpicos de Londres 2012. A “missão” proposta também revela um gosto pela aventura, demandando um físico esportivo, confirmando o slogan do produto, *make it possible*. A *elocutio* faz esforços para recriar o universo do filme na estação, com obstáculos e a trilha sonora. *Bandgirls* seguram um cronômetro que mostra quanto tempo o consumidor ainda tem para terminar o seu percurso. Elas estão vestidas de vermelho, enquanto as máquinas de refrigerante são pretas, as cores da marca.

Dita marca masculina no lançamento (enquanto Coca-Cola Light seria dedicada às mulheres), embora a própria marca Coca-Cola jamais ter confirmado oficialmente esse posicionamento; no vídeo, vemos apenas homens tentar e cumprir a missão proposta, em uma posição similar a de James Bond. Todos os cuadjuvantes parecem estar presentes para corroborar com a encenação, habitando a estação, tornando o percurso até a plataforma mais difícil, saudando o vencedor no final... A *dispositio* continua clássica no sentido de que uma proposta é feita, o consumidor se compromete a executá-la e ganha uma recompensa no final.

A operação é organizada a partir de uma situação de consumo (o participante já é consumidor da marca e está tentando comprar um produto quando a proposição de performance é feita). É ainda interessante notar que les *vending-machines* são, atualmente, bastante usadas para promoções de marca, como a ação da Coca-Cola na

Escócia, que transformou uma *vending-machine* em karaokê: o consumidor tinha que cantar uma canção de Natal para ganhar gratuitamente uma bebida. O objetivo, nesse tipo de ação, parece ser a de combinar um tempo de consumo e uma relação específica com a marca consumida.

Mais uma vez, na história que nos é contada, se nós soubéssemos desde o início que trata-se de um ator e não um consumidor “real” que torna-se um agente secreto, o jogo perderia seu valor. Deve ser por essa razão que Coca-Cola lançou um vídeo chamado “fail”, em que certos consumidores não conseguem cumprir a missão, parando em alguns obstáculos ou não levando a sério o desafio proposto. Além do tom engraçado deste vídeo, que transforma em cúmplices marca e consumidor, ele ajuda a reforçar a veracidade da campanha publicitária, mostrando que houve consumidores que não puderam ou não quiseram tentar a performance até o fim. O papel do consumidor nessa operação parece ser da ordem do icônico, uma vez que o consumidor estabelece – através da performance - uma similaridade com o agente secreto, um James Bond do cotidiano, quase recriando uma cena do filme. O consumidor é o representante que mostra que aqueles que bebem Coca-Cola Zero são, de uma certa forma, heróis da vida cotidiana.



Figura 2: Performance – Coca-Cola Zero

Consumidor-exemplo

A marca de cosméticos Nivea lançou em 2013 uma nova campanha publicitária para promover o seu desodorante “*Stress Protect*”³⁵⁴. O objetivo era de colocar as pessoas em situações reais de estresse. Depois de uma primeira ação na Alemanha, o novo destino foi o México: No vídeo da campanha, vemos um táxi que é equipado com uma câmera escondida. Legendas em fundo azul (cor da marca): *um táxi, um passageiro inocente*. Vemos diferentes pessoas que entram no táxi, calmamente. Nova legenda: *uma estrela em perigo*. É nesse momento que uma celebridade, seguida por uma horda de jornalistas, entra no táxi.

O taxi segue, perseguido por *paparazzi* que tentam entrevistar, assediar, fotografar a estrela. Jornalistas e fotógrafos conseguem enfim parar o táxi e começam a fazer perguntas para o artista e para o passageiro. O possível consumidor de Nivea, passageiro do táxi, é pego de surpresa, estressa e transpira. O repórter pergunta o que ele está escondendo, visto que está claramente estressado, suando... Esta é a senha para a resolução da história: a estrela abre uma maleta “anti-stress” Nivea, revelando que a

³⁵⁴ Ação criada pela agência Felix & Lamberti, 2013.

situação era uma armadilha. Tudo se transforma em risos e suspiros de alívio. A participação do artista parece recompensar a “pegadinha”, o consumidor aproveita a oportunidade para tirar fotos e abraçar seu ídolo.

Um momento da vida cotidiana torna-se uma situação atípica e completamente não esperada, em que o consumidor é colocado em uma situação sem saber que ele é "ator" dessa performance publicitária. A *inventio* reforça a promessa de campanha (o produto não está sendo testado, mas sim o consumidor!): a mais difícil situação de estresse pode ser vencida graças ao novo desodorante da marca. O consumidor é o protagonista da performance, ele deve se sentir em stress para que a presença do produto seja justificada. A *elocutio* ganha uma verdadeira estética de “pegadinha”: câmera escondida, música para reforçar os momentos de tensão, zoom das expressões chocadas do consumidor... A edição do vídeo - com imagens da câmera instalado no táxi e outras realizadas por um jornalista (com uma pequena menção “ao vivo” no canto direito) – dão um ritmo próprio ao vídeo, ao mesmo tempo preocupante e engraçado, perturbador e cômico. A *dispositio*, apesar da condição de “teste”, conserva a mesma seqüência das outras performances vistas nesse estudo: o personagem principal é identificado, cumpre sua performance passando por várias etapas até receber sua recompensa final.

No caso dessa performance, é possível afirmar que o consumidor tem um papel simbólico, representando simbolicamente o estresse que pode e deve ser combatido com o novo desodorante Nivea. O consumidor torna-se um exemplo: todo mundo tem momentos de estresse, sorte tem aqueles que usam “Nivea *Stress Protect*”. A presença de uma celebridade incentiva o *buzz* em torno da campanha publicitária, artigos na imprensa e o compartilhamento de conteúdo (o vídeo em si ou outras formas de conteúdo) nas redes sociais. Nesse tipo de campanha, é comum que as marcas produzam vídeos de *making of*, muitas vezes para confirmar a veracidade da campanha e para explicar a logística da performance publicitária nos espaços públicos, o que aliás é o caso da Nivea.



Figura 3: Performance – Nivea

Consumidores-testemunhas?

É como se, analisando as performances publicitárias, pudéssemos traçar uma pequena história da publicidade. No princípio, era o produto-rei, seus atributos físicos e suas qualidades de utilização. E “(...) é porque os produtos se tornam cada vez mais comuns entre si, incapazes de criar e de afirmar uma diferença entre as marcas que elas

são obrigadas a procurar em outros lugares os contornos de sua identidade”³⁵⁵ (Decleek, 2007, p. 56, tradução nossa). Hoje em dia, é a relação entre marcas e consumidores que dá sentido ao universo narrativo da marca, alterado, editado e compartilhado pelos consumidores, aqueles que, em princípio, não passavam de “audiência”.

A participação do consumidor faz sentido em si só, ou seja, esta participação vem ao mesmo tempo constatar e atestar a promessa publicitária, dando legitimidade à campanha : lavando a louça no bar, eu constato que essa atividade pode ser divertida – e graças à performance publicitária - eu atesto que sim, essa atividade é divertida! O consumidor torna-se uma testemunha em potencial, capaz de dizer “à la Júlio César”: “Eu estava lá, eu vivi isso”. A testemunha é uma figura essencialmente mediadora, uma “figura de transmissão” (Pierron, 2006). O fato de “mediar” esse tipo de ação na internet e nas redes sociais reforça o papel de testemunha do consumidor e contribui para a criação de uma identidade usada para representar a marca, que começa no indivíduo e torna-se coletiva, compartilhada.

Mesmo que o consumidor possa “entrar em cena” e participar das performances publicitárias de diferentes maneiras, com variados graus de dificuldade (física, intelectual ou de *savoir-faire*), ele continua personagem de uma história maior. O que estabelece o sentido de uma manifestação publicitária é a adequação da estrutura narrativa da marca, a seqüência de eventos, a relevância entre a promessa publicitária e ação. Uma coisa é enfim evidente : a publicidade parece querer se apropriar cada vez mais da vida cotidiana para inventar a sua própria ficção.

Próximos estudos nessa área podem ser previstos, a fim de analisar os desdobramentos de tais performances publicitárias na internet, redes sociais e na imprensa, compreendendo de uma forma mais abrangente a campanha integrada, sua colaboração para a narrativa da marca e suas influências na maneira com que analisamos atualmente as linguagens mediáticas, as práticas de consumo e as mudanças na própria figura do consumidor (seja ele ocasional, “testemunha” ou fã).

Referências

- Adam, J.-M & Bonhomme, M. (1997). *L'argumentation publicitaire. Rhétorique de l'éloge et de la persuasion*. Paris, Édition Nathan.
- Baudrillard, J. (1970). *La Société de consommation*. Paris, Folio essais.
- Benkler Yochai (2006). *The Wealth of Networks : How Social Production Transforms Market and Freedom*. New Haven, Yale University Press.
- Berthelot-Guiet K. & de Montety C. (2009). *Hyperpublicitarisation et dépublicitarisation : Métamorphoses du discours des marques et gestion sémiotique* (pp. 63-78). In : Yannick Lebtahi & Françoise Minot (org.). *La Publicité d'aujourd'hui : Discours, formes et pratiques*. Paris, Éditions L'Harmattan.
- Carrascoza, J. A. (2004). *Razão e sensibilidade no texto publicitário: Como são feitos os anúncios que contam histórias*. São Paulo, Futura.
- Cova Bernard & Dalli Daniele (2009). « Working consumers : the next step in marketing theory? ». *Marketing Theory*, Vol. 9, n°3, p. 315-339.

³⁵⁵ « (...) c'est parce que les produits se banalisent, deviennent impuissants à créer et soutenir une différence entre les marques, que celles-ci ont dû chercher ailleurs les contours de leur identité. »

- Declerk, M. (2007). La publicité à la croisée des chemins. Collection Pratiques d'Entreprise. Éditions EMS, 2007.
- Dru, J.-M. (2007). La publicité autrement. Paris, Gallimard.
- Goldberg, R. (1999). Performances : l'art en action. Paris, Thames & Hudson.
- Joly, M. (1993). Introduction à l'analyse de l'image. Bordeaux, Nathan.
- Malaval & Zarader (2008). Du storytelling au sorry-telling. Observatoire International des Crises. Disponivel em: <http://www.communication-sensible.com/articles/article0189.php>. 11p.
- Pierron, J.-P. (2006). Le passage de témoin. Une philosophie du témoignage. Paris, Les éditions du Cerf.
- Ricoeur, P. (1991). « Événement et sens » (pp. 41-56). In L'événement en perspective. Paris, École des Hautes Études en Sciences Sociales.
- Riou, N. (1999). PubFiction : société postmoderne et nouvelles tendances publicitaires. Paris, Éditions d'Organisation.

Telefonia móvel e o estímulo ao movimento: expressões da cultura da mobilidade

Silvio Sato³⁵⁶ e Clotilde Perez³⁵⁷

Resumo: Este artigo pretende refletir sobre a comunicação das marcas de telefonia celular no Brasil e o estímulo ao movimento presente nas expressividades publicitárias, reforçando aspectos da chamada cultura da mobilidade (Lemos, 2009). Para isso, avaliamos como os benefícios da comunicação móvel são apresentados por meio dos *slogans* e da comunicação publicitária das operadoras de telefonia móvel brasileiras. Identificamos o uso dos significados da mobilidade com diferentes efeitos de sentido e verificamos que o discurso das marcas reforça a visão otimista da mobilidade virtual-informacional, exacerbando suas qualidades e possibilidades de deslocamentos espaço-temporais, minimizando possíveis dificuldades e adaptações necessárias para o seu uso, além de estimular o consumo incessante pela inovação tecnológica mais recente.

Palavras-chave: mobilidade; telefonia móvel; marca; publicidade.

Introdução

A relação da sociedade com a comunicação móvel é cada vez mais intensa. Ao utilizar o celular, seja para falar com alguém, enviar uma mensagem de texto ou para acessar informações na Internet, lidamos com tecnologias de informação e comunicação que alteram as noções de tempo e espaço, ampliando limites e possibilidades para a comunicação dos indivíduos, processo este fundamental para o ser humano (Castells, 2007). A compressão dessas dimensões (tempo e espaço) constitui a base da condição pós-moderna (Harvey, 1992), com a modificação de relações de significado consideradas estáveis anteriormente.

Os usos da comunicação sem fio têm como fundamento os interesses, valores, hábitos e projetos das pessoas e organizações (Castells, 2007). Nas diferentes utilizações, ocorrem transformações sociais profundas, numa relação na qual a sociedade modela a tecnologia e, ao mesmo tempo, também é modelada por ela, com impactos que ainda estão em andamento e que serão consolidados ao longo do tempo. Isto ocorre porque a difusão da inovação técnica é sempre deformada ao longo de seu uso e propagação, de acordo com Bounoux (1999, p. 110) que afirma: “Essencialmente inacabadas, quando são postas ou enunciadas no mercado, nossas ferramentas [tecnologias] são esponjas para usos, e não atingem maturidade senão bastante tarde”.

Sobre este ambiente de mobilidade ainda em construção, Lemos (2007) reforça igualmente a criação de uma nova relação com o tempo, espaço e territórios, já que as fronteiras ficam menos delimitadas entre sujeito, identidades, espaço geográfico,

³⁵⁶ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da ECA-USP. Bolsista CAPES. Pesquisador do GESC³ – Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação, Cultura e Consumo, e-mail: silviosato@yahoo.com

³⁵⁷ Livre-docente em Ciências da Comunicação pela ECA USP. Doutora em Comunicação e Semiótica. Professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da ECA-USP. Vice-líder do GESC³ – Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação, Cultura e Consumo, e-mail: clperez@terra.com.br

cultura, política e economia.

O conceito de mobilidade, entretanto, é muito mais amplo que os deslocamentos virtuais-informacionais promovidos pelas tecnologias de comunicação móvel como redes celulares e *wi-fi*. Vivemos uma realidade em que o movimento de uma maneira geral, seja de pessoas (turistas, viajantes, imigrantes e trabalhadores em seus deslocamentos diários, entre outros) ou bens (como produtos e marcas globais) em torno do mundo é cada vez maior, utilizando uma malha de transportes físicos que também não para de crescer. Adicionalmente, temos a circulação cada vez maior de ideias, expressões artísticas e manifestações culturais que compõem o cenário de globalização na contemporaneidade.

A mobilidade, que ultrapassa espaços geográficos e limites do tempo natural, não parece ser uma escolha, mas sim um dado da realidade, mandatário num ambiente tão dinâmico e complexo:

“A ideia do “estado de repouso”, da imobilidade, só faz sentido num mundo que fica parado ou que assim fosse percebido: num lugar com paredes sólidas, estradas fixas e placas de sinalização bastante firmes para enferrujar com o tempo. Não se pode “ficar parado” em areia movediça. Nem nesse nosso mundo moderno final ou pós-moderno – um mundo com pontos de referência sobre rodas, os quais têm o irritante hábito de sumir de vista antes que se possa ler toda a sua instrução, examiná-la e agir de acordo.” (Bauman, 1999, p. 86)

O estímulo ao movimento constante e cada vez mais acelerado, em oposição ao estático, apresenta-se como o modo de viver desejável na atualidade, configurando uma determinada cultura formada neste ambiente de ubiquidade, conexão quase permanente e de grande fluxo de informações, como veremos a seguir.

Cultura, cibercultura e cultura da mobilidade

Ao analisarmos a definição de cultura por diferentes pensadores, percebemos que sua conceituação é cada vez mais complexa. Cultura tornou-se um termo amplo, com significados que podem variar muito e serem usados de maneiras distintas. É um conceito, “fugidio, instável, enciclopédico e normativamente carregado” (Geertz, 2001, p. 22).

Os usos atuais da palavra cultura (para além do seu significado original, ligado ao processo físico de cultivo) podem ser classificados em três categorias amplas de acordo com Williams (2007): cultura como processo de desenvolvimento intelectual, espiritual e estético; cultura como o modo particular de vida de um povo, um período ou da humanidade em geral; e cultura como arte, na forma de obras e práticas da atividade intelectual (música, literatura, pintura, escultura, cinema e teatro, por exemplo).

Atualmente, a cultura se torna cada vez mais um processo global, que tem uma natureza fluida, na qual as relações tradicionais e hierárquicas do centro para a periferia, do Ocidente para o Oriente e do Norte para o Sul perderam muito do seu sentido e força originais. Vivenciamos deslocamentos de lugar e tempo que configuram novas relações de poder, que circulam em sentidos inesperados, simultâneos e de forma fluida. Além

de heterogênea, a cultura não é estática - ela precisa ser entendida como construção, porque o mundo também passa por alterações e movimentos contínuos. Este é o princípio que fundamenta o preceito peirceano de que os signos crescem, incorporam novos sentidos e quiçá se distanciam de sua origem (Peirce, 1977).

Mathews (2002) ressalta como o ambiente de mobilidade, formado por meios de comunicação e de transporte de massa, transforma a maneira como a cultura é experimentada. Em sua opinião, o acesso à informação transforma todas as pessoas numa espécie de antropólogos que observam a tudo a partir de suas telas tecnológicas, no conforto de suas casas.

Essa grande rede de comunicação, que está disponível praticamente em qualquer lugar e a qualquer momento, conecta pessoas que interagem em processos colaborativos de conhecimento e inteligência, e vêm criando uma cultura de rede, chamada de cibercultura, formada com valores e ideias singulares, que “se constrói e se estende por meio da interconexão das mensagens entre si, por meio de sua vinculação permanente com as comunidades virtuais em criação, que lhe dão sentidos variados em uma renovação permanente” (Levy, 1999, p. 15).

A cibercultura é definida como o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, atitudes, pensamentos e valores desenvolvidos no e com o ciberespaço (Ibidem, p. 17). Ela possui uma dinâmica diferente das dimensões anteriores na conceituação de cultura. A mobilidade, que reforça a sensação de onipresença, e o fluxo de ideias na rede, adiciona elementos na problemática dos conflitos locais e globais, na aculturação e nas relações de distinção, poder e dominação inseridas no estudo da cultura. Isto porque na rede não existe um sentido pré-determinado nos processos de comunicação e interação, o que reforça a sensação de que tudo está interligado, com relações de interdependência em nível mundial. “O desenvolvimento da tecnologia, muito especialmente da tecnologia das comunicações, teceu o mundo numa só rede de informações e causalidade”. (Geertz, 2001, p. 216). Crises financeiras de determinados países, que sempre nos pareceram de interesse somente local, se ampliam rapidamente, e no outro dia são a causa de grandes impactos nas bolsas de valores do mundo todo, afetando instituições globalmente.

O capital e o trabalho são móveis, e o mundo se transforma na aldeia global de McLuhan, numa forma de capitalismo sem fronteiras, tanto no aspecto de produção quanto de distribuição de mercadorias e produtos culturais, com organizações que expandem sua atuação rapidamente para novos mercados e contribuem para a difusão de estilos de vida que não estão restritos a localidades específicas.

Num mundo com grande mobilidade (tanto física quanto virtual) de pessoas, informações e ideologias, que transitam pelo mundo inteiro, filmes, músicas, seriados e personalidades artísticas são consumidos numa indústria cultural que trabalha em escala global. Além disso, produtos e marcas são comunicados em todos os continentes, sendo reconhecidos e consumidos mundialmente. Essa lógica é gerenciada por um novo tipo de organização transnacional, com modelos de negócios que envolvem o mundo todo e que, portanto, precisam ser estabelecidos com características comuns em todas as regiões de atuação.

Esses produtos e marcas globalizados impactam consumidores que também são cada vez mais móveis. De acordo com Lemos (2009) a mobilidade apresenta-se como contexto onipresente e decisivo da contemporaneidade, delineando uma “cultura da mobilidade”, que entrelaça questões tecnológicas, sociais e antropológicas. Atualmente, com o desenvolvimento das tecnologias de comunicação móvel, o tema incorpora outras discussões: “a cidade informacional do século XXI encontra na cultura da mobilidade o seu princípio fundamental: a mobilidade de pessoas, objetos, tecnologias e informação sem precedente.” (Lemos, 2009, p.28). Neste sentido, os dispositivos móveis ocupam papel de protagonistas na difusão desta cultura da mobilidade, como discutiremos a seguir.

Comunicação móvel

A cultura da mobilidade se insere no contexto do cotidiano de uma Sociedade em Rede (Castells, 1999a), que utiliza tecnologias de comunicação móvel a partir de dispositivos móveis como celulares, *smartphones*, *tablets* e *notebooks*, que trouxeram novas possibilidades de interação, rapidamente absorvidas pelos indivíduos.

Podemos elencar vários impactos sociais no uso da comunicação móvel, como seu uso cada vez mais frequente em mobilizações políticas em diferentes países. Nestas ocasiões, o celular é utilizado para agendar eventos, orientar participantes em relação ao andamento dos protestos, registrar e publicar notícias *real time* e confrontar orientações e dados oficiais, principalmente em países nos quais a circulação de informações sofre restrições. Da mesma maneira, a comunicação móvel é incorporada nas relações sociais, afetivas, familiares e profissionais, integrando situações cotidianas como o monitoramento da rotina dos filhos à distância, o *home-office* (trabalho desenvolvido remotamente, a partir da residência, sem o deslocamento para o escritório), a formação de amizades, contatos profissionais e a localização de pessoas via aplicativos móveis.

Os usos e manipulações das ferramentas de comunicação móvel não são somente uma questão tecnológica, representam alterações nos fluxos de informação e, conseqüentemente, de poder, de acordo com Santaella (2008a). Estas mudanças ocorreram tanto no poder quanto nos limites das novas formas de vigilância, com grandes desafios ao lidarmos com o espaço, o tempo e o outro, nas relações entre as esferas pública e privada. Urry (2007) também aponta que os sistemas digitais interdependentes móveis são o centro da sociedade atualmente, e combinam noções de liberdade e dependência do sistema, que sabe aonde fomos, aonde vamos e aonde queremos ir na sequência, combinando possibilidades de presença e ausência de pessoas, inimigos, amigos e riscos trazidos pela nova mobilidade.

Santaella (2008a) aponta também essa tensão de forças: por um lado, todos os malefícios do poder dissimulado do rastreamento e vigilância ubíquos. Do outro, uma ecologia pluralista das mídias locativas, que aponta para uma revisão e relativização de cenários pessimistas no ambiente do ciberespaço e da cibercultura. O ponto de vista da autora é otimista em relação ao que está por vir, nesta fase de transição e hibridismo que vivemos com as mídias locativas e os espaços intersticiais e informacionais.

Levy (1999) também tem uma postura otimista, e reforça que por trás das tecnologias e da frieza das máquinas, existem atividades de grupos humanos. Por isso, “uma técnica não é nem boa, nem má (isto depende dos contextos, dos usos e dos pontos de vista), tampouco neutra (já que é condicionante ou restritiva, já que de um lado abre e de outro fecha o espectro de possibilidades)”. (Ibidem, p. 26).

Por outro lado, muito se tem dito sobre os perigos da rede e do seu discurso aberto e libertário “Não se aceitará, portanto, sem reservas, o discurso utópico que, mais do que qualquer outro, acompanha essa nova tecnologia.” (Bougnoux, 1999, p. 169). Os discursos polarizados entre uma sociedade em rede mais controlada e vigiada, por um lado, e uma sociedade mais democrática e livre (uma ciberdemocracia) trazem amplos debates sobre os processos de aprendizagem e manipulação das tecnologias por indivíduos e organizações. Adicionalmente, surgem questões como o excesso (ou a fadiga) no uso da rede e a criação de normatizações (uma netiqueta) para o uso da conexão em espaços públicos.

Outro aspecto na problemática da comunicação móvel é a desigualdade e discriminação em relação ao seu acesso. Existem iniciativas governamentais que tentam garantir a inclusão digital dos cidadãos de diferentes classes sociais, definindo este tipo de serviço como essencial, da mesma maneira que serviços de educação, saneamento básico ou fornecimento de energia elétrica. Apesar de falarmos de uma sociedade em rede, é preciso reconhecer que, assim como a globalização, temos um ambiente social cheio de contrastes econômicos e sociais, que refletem relações de poder diversas e muitas vezes pouco democráticas, e que são transpostas também na disponibilização da rede. Embora não signifique a solução para as desigualdades, garantir o acesso é um pré-requisito da sociedade em rede (Castells, 2003).

Portanto, embora seja a tecnologia de informação e comunicação que mais rapidamente se popularizou até hoje no mundo (Castells et al., 2009a) - existem mais de 6,3 bilhões de linhas de telefonia celular (Dados de 2012 – fonte: Consultoria Teleco) - sua popularização e acesso aos serviços ocorrem de forma desigual no mundo. Em linhas gerais, existe uma correlação entre o desenvolvimento socioeconômico dos países e o acesso às tecnologias móveis por suas populações. Por isso, verificamos a implantação de redes tecnológicas mais avançadas como a 4G nos Estados Unidos, boa parte da Europa e países desenvolvidos da Ásia como Japão e Coreia do Sul, onde a variedade de aparelhos e a velocidade dos serviços de dados (como o acesso à internet) é cada vez maior. A sigla 4G é utilizada para nomear a 4ª geração de telefonia móvel, que designa tecnologias que oferecem conexões à internet de altíssima velocidade. Ela melhora o desempenho principalmente para funções multimídia que exigem alta velocidade como *streaming* de vídeos, *download* de grandes arquivos e vídeo-chamadas, por exemplo.

Por outro lado, na maior parte da África, América Central e do Sul, e em países em desenvolvimento da Ásia, a penetração ainda é baixa, com infraestrutura tecnológica deficiente e redes pouco velozes. Em resumo, “Os que podem se movimentar mais facilmente pelo ciberespaço são também os que têm maior autonomia para o deslocamento físico e vice-versa. A cultura da mobilidade não é neutra, nem natural.”

(Lemos, 2009, p.29).

Como vimos, a problemática relacionada às tecnologias móveis e à mobilidade como um todo contribuem para um ambiente em constante alteração, mais dinâmico e que muda valores, crenças e códigos culturais estabelecidos anteriormente, características da sociedade contemporânea. A publicidade, inserida neste contexto, reflete a cultura da mobilidade nas suas representações de uma maneira geral. Neste artigo, vamos avaliar suas implicações na comunicação das marcas de telefonia celular, um setor no qual a mobilidade e seus benefícios ocupam lugar central.

Comunicação de marcas de telefonia celular no Brasil

No Brasil, a telefonia celular surge de forma tímida em 1990, sob o sistema público Telebrás. Entretanto, seu desenvolvimento ocorre de fato a partir de 1997 com as privatizações do setor e os leilões para a concessão de licenças que permitiram a exploração do setor por grupos nacionais e internacionais.

A telefonia celular desenvolveu-se rapidamente no país: atualmente, existem 265,5 milhões de linhas no Brasil, configurando o quinto maior mercado do mundo, atrás apenas da China, Índia, EUA e Indonésia (Dados de Maio/2013 - Fonte: Consultoria Teleco). O país ainda apresenta grande potencial crescimento, com taxa de 8,1% (2012-2011). Além disso, possui deficiências na difusão de telefonia fixa e internet, que vêm sendo supridas pelas tecnologias móveis, fato comum aos países menos desenvolvidos, (Urry, 2007) que pularam diretamente para a comunicação móvel. No Brasil, havia uma grande demanda reprimida no acesso aos serviços de comunicação antes da popularização do telefone celular. Os telefones fixos não atendiam a grande parte da população, que teve no celular seu primeiro acesso à telefonia. O mesmo fenômeno ocorre agora com a internet, com a internet móvel sendo a primeira forma de acesso à internet em muitas localidades sem acesso via cabos.

Quatro grandes grupos disputam o mercado em nível nacional com a seguinte divisão de *market share*: Vivo (28,66%), TIM (27,12%), Claro (25,05%), e Oi (18,74%). (Dados de maio/2013 – Fonte: Consultoria Teleco). Esta divisão de mercado mostra que existe grande competitividade entre as marcas, que atualmente incorporaram novos pacotes convergentes de serviços de telecomunicações (telefonia fixa e móvel, internet banda larga fixa e móvel, televisão a cabo e longa distância) a fim de ampliar sua atuação e aumentar a rentabilidade de suas operações.

O reflexo deste cenário competitivo é um grande número de promoções e investimentos em marketing e propaganda. As quatro marcas da categoria figuram entre os maiores anunciantes do país: Vivo (6º lugar), Oi (17º lugar), Claro (21º lugar) e TIM (22º lugar). Somados, os investimentos publicitários das quatro operadoras chegam a R\$3,5 bilhões por ano (Dados: Ranking de Anunciantes 2012 – Fonte: Ibope).

Como objeto de análise para este artigo, selecionamos os *slogans* das quatro marcas e seu uso em anúncios publicitários. A escolha pela avaliação dos *slogans* se deu porque eles são criados para representar em poucas palavras a promessa da marca. O *slogan* é a

tradução publicitária do posicionamento da marca, que consiste na estratégia escolhida pela organização para atuar num cenário competitivo, com a oferta de uma vantagem potencial para os consumidores (Kotler; Keller, 2012, p. 294). Ou seja, o *slogan* deve expressar de maneira convincente o principal diferencial (concreto ou simbólico) da marca para seu público. De acordo com Maingueneau (2004), é importante ressaltar o valor pragmático do *slogan*, já que ele está associado à sugestão e se destina a fixar na memória dos consumidores potenciais a associação entre uma marca e um argumento persuasivo que o leve à ação de adesão. Neste sentido, há uma ligação intrínseca do *slogan* com o posicionamento desejado pela marca, seja ele mais funcional ou emocional, com o objetivo de projetar uma determinada imagem para o consumidor. A importância da avaliação dos *slogans* neste artigo se dá também pela interação com o contexto sociocultural que o *slogan* traz consigo a fim de se aproximar de consumidores e marcas que pretende promover (Perez, 2004, p. 87).

A primeira marca que iremos analisar é a Vivo, que utiliza o *slogan* “Conectados vivemos melhor”. Trata-se de uma afirmação otimista em relação ao ambiente de rede, na qual a promessa não é centrada diretamente nos serviços providos pela marca (conexão móvel), mas nos benefícios que a conexão pode proporcionar à coletividade com seu uso, numa visão de que a vida fica melhor com o ambiente de conexão (provido pela marca). É uma promessa de marca menos autorreferencial que exalta um estilo de vida com o uso da comunicação móvel, que traz benefícios para o indivíduo e a sociedade. Neste sentido, esta visão totalmente favorável deixa de lado preocupações e efeitos colaterais do uso da conexão que discutimos anteriormente, como a vigilância e a fadiga pelos excessos no uso da conexão.

Já o anúncio selecionado da marca (Figura 1) divulga a rede 4G da operadora, que proporcionaria acesso a informações com mais velocidade (“10x mais rápida”). Para demonstrar esta velocidade, o anúncio utiliza recursos gráficos e cromáticos que remetem a feixes de luz. Entretanto, a principal comprovação dos benefícios da conexão surge na imagem da mulher com um bebê no colo (uma representação de mãe e filho), num local não ambientado (um não-espço). A mulher posiciona um *notebook* na frente de seu rosto, e na tela do aparelho surge sua face sorridente, com um capacete e óculos para motocicleta. É como se ela estivesse livre para explorar outros locais, dirigir em alta velocidade, e vivenciar uma situação menos estática e enfadonha que a de cuidar do bebê dependente ou ainda a de fazer tudo isso ao mesmo tempo, no melhor sentido da simultaneidade. Uma situação hedonista e na qual o individualismo é ressaltado e surge como promessa de uma mobilidade escapista (Sato, 2012).

Um elemento gráfico adicional é utilizado, sobreposto à imagem da mulher: o símbolo de *fast forward*, característico de aparelhos eletrônicos, que tem como função a reprodução rápida de imagens ou sons. Ele é formado pelas duas letras V do logotipo, aplicadas na vertical, reforçando a associação da marca à alta velocidade proporcionada pela rede 4G.



Figura 41: Anúncio Vivo - Época 13/05/2013

A segunda marca analisada é a Claro, cujo *slogan* é “Compartilhe cada momento”. Neste caso, temos uma mensagem imperativa que direciona o consumidor para uma prática comum em tempos de redes sociais móveis: o compartilhamento constante. Nesse sentido, o *slogan* traz como questões centrais a instantaneidade (tempo) e as interações entre o público e o privado. Não basta vivenciar algo de forma eventual e isoladamente, é preciso que todos os momentos sejam especiais e compartilhados, tornando-os públicos ativamente e sujeitos a comentários. Com isso, a mensagem explora a dimensão voyeurista e exibicionista característica das redes sociais.

O anúncio escolhido (Figura 2) exemplifica a promessa do *slogan*, ao apresentar uma situação na qual duas garotas interagem com um *tablet*, cuja tela mostra outras quatro meninas em torno de um bolo de aniversário. Neste caso, a presença corpórea é substituída pela mobilidade virtual-informacional, “para você estar em qualquer lugar em tempo real” e supostamente com a mesma emoção, como afirma o título do anúncio. A situação apresentada mostra relacionamentos que eram face a face e que passam a ser mediados pelo celular ou de forma combinada e mesclada entre encontros físicos e virtuais. A distância física ou geográfica e possíveis frustrações por não poder estar em dois locais ao mesmo tempo, por exemplo, são solucionadas na promessa da marca.



Figura 2: Anúncio Claro - Época 12/11/2012

A terceira marca analisada é a Oi. No caso do seu *slogan* (“A Oi completa você”), existe uma proposta de relação entre marca e consumidor, com o duplo sentido na promessa de completude: a abrangência dos serviços convergentes de telecomunicações oferecidos pela marca e, por outro lado, o uso da tecnologia como extensão do próprio homem, remetendo à McLuhan (1995), com a promessa de tornar o indivíduo mais completo. Neste sentido, os celulares se apresentam como próteses do corpo humano, ampliando seus domínios e possibilidades de deslocamento e interação.

No anúncio escolhido (Figura 3), a marca divulga a área de cobertura de sua conexão e utiliza como solução visual um cenário de estúdio que indicia uma cena de praia, com um fundo de cores quentes, um guarda-sol e areia. Neste espaço, um casal sorridente posa para uma foto tirada de um aparelho celular, e olha para totens de diferentes tamanhos que remetem às barras (hiperbólicas) que indicam a qualidade de sinal nas telas dos aparelhos celulares. A tangibilização do sinal da operadora, que surge literalmente à frente dos personagens na situação proposta pelo anúncio, reforça a completude prometida pelo *slogan* da marca, mostrando publicitariamente a presença da marca no cotidiano dos consumidores. O dispositivo móvel pousado sobre uma das barras (que indicia estar tirando uma foto) assume a centralidade do anúncio, quer pela iluminação que irradia, quer pela interação que constrói atraindo os olhares do casal. O cromatismo intenso e que se expande também sugere a centralidade: o celular é o próprio sol – completude. Os signos verbais em destaque no anúncio reforçam a sugestão de completude e o fetichismo da marca que passa a ter “vontade” própria: aonde você for, a Oi quer ir também; ou seja, ela sempre estará com você.



Figura 3: Anúncio Oi - Época 25/03/2013

A última marca avaliada é a TIM, que tem como *slogan* a frase: “Você. Sem fronteiras”. Neste caso, a promessa é focada no consumidor e seu benefício com o uso da marca: a possibilidade de ampliação de distâncias com o uso das tecnologias móveis. A quebra (ou ausência) de fronteiras que delimitam espaços geográficos, sociais e políticos parece atraente em tempos de globalização da informação e da comunicação, além de remeter a um estilo de vida livre e individualista, de busca do prazer e sem limites, barreiras ou bloqueios.

A rede 4G é divulgada pela marca na comunicação selecionada (Figuras 4 e 5) e mostra um trem em alta velocidade, conduzido pelos personagens azuis da marca (do Blue Man Group), que não têm raça, cor, idade ou sexo definidos - sugere ser para qualquer um, numa proposta inclusiva. Nesta integração entre mobilidade física e virtual-informacional, ocorre a associação entre a mobilidade e um ambiente mais urbano e menos natural, complementado pelo fato de que o trem circula sobre trilhos suspensos, acima de uma cidade com restrições à mobilidade urbana. Sua passagem provoca uma luz fria de grande intensidade, em tons de azul e branco, com vários grafismos que indiciam forte deslocamento, e o caminho trilhado parece não ter fim ou limites de velocidade ou distância, em consonância com o *slogan* da marca. A chamada verbal “Embarque no Liberty 4G” (Figura 5) é o convite à liberdade, ou seja, a uma vida sem fronteiras.

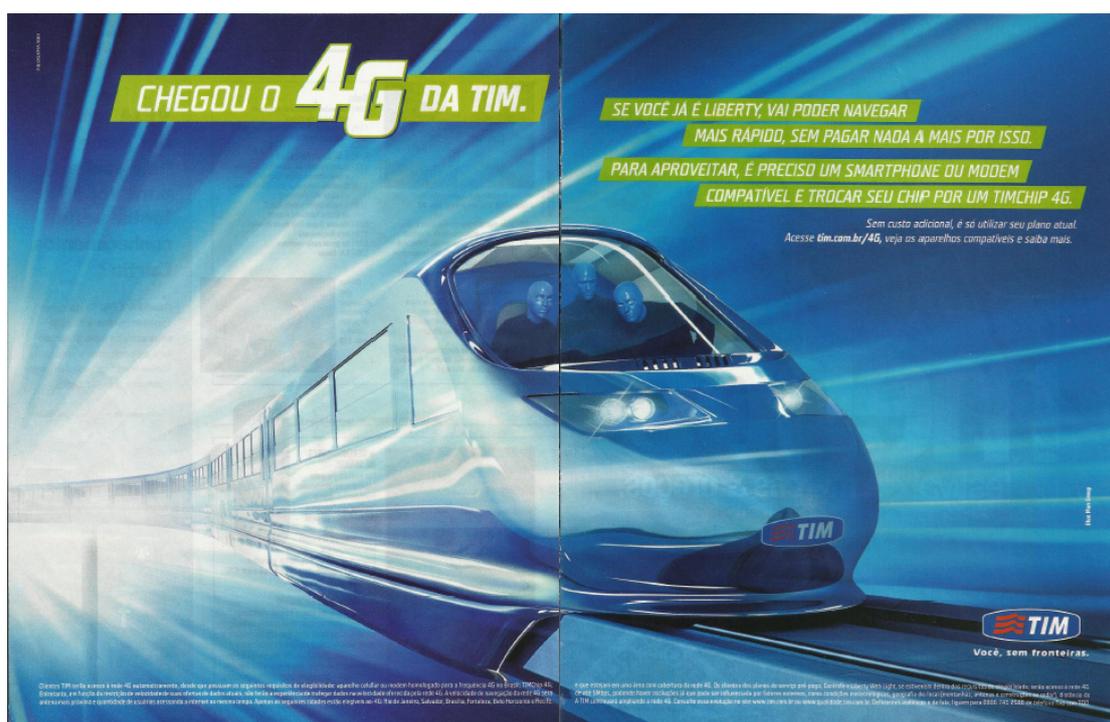


Figura 4: Anúncio TIM - Veja 15/05/2013



Figura 5: Banner TIM – Site TIM

Considerações finais

A comunicação móvel se mostra de forma onipresente no cotidiano: embora o acesso ocorra de forma desigual dentro das sociedades e de acordo com as regiões geográficas, é crescente sua adoção por diferentes faixas etárias e classes sociais, com diferentes consequências nas práticas sociais, o que reforça uma cultura da mobilidade, baseada no movimento físico, virtual-informacional ou escapista. O estímulo ao movimento parece atender aos interesses de uma Sociedade de Consumo (Lipovetsky, 1989) baseada no excesso (de produtos, marcas e ideias) e na abundância, com produtos com ciclos de vida cada vez mais curtos. Por ser uma área de alta tecnologia, a comunicação móvel apresenta possibilidades de uso que são renovadas constantemente, já que existem novidades sendo lançadas no mercado o tempo todo – aparelhos, funcionalidades, serviços e redes mais velozes – o que caracteriza um setor baseado no binômio

inovação-obsolescência. Nesta lógica, os bens precisam ser descartados e substituídos rapidamente pelo produto mais novo, não só devido às funcionalidades tecnológicas, mas sobretudo pelos significados de atualização e contemporaneidade associados a estes bens.

A publicidade é um dos sistemas pelos quais os significados do mundo culturalmente constituído são transferidos para os bens, e deles para o consumidor (McCracken, 2003). Para se comunicar com os consumidores, a publicidade reflete hábitos e comportamentos sociais, amplificando e naturalizando situações emergentes e ainda não totalmente assimiladas, como o que ocorre em categorias ligadas à inovação e alta tecnologia. A cultura da mobilidade, como parte do mundo culturalmente constituído, pode ser identificada como integrante da temática da comunicação das marcas de comunicação móvel, que usa em suas imagens diversos recursos cromáticos, fotográficos e textuais para expressar seus efeitos de forma sedutora e persuasiva.

Identificamos que os benefícios da mobilidade são apresentados pelas marcas de telefonia móvel na sua publicidade de forma pouco autorreferencial, tanto nos seus *slogans* quanto em suas representações publicitárias, que focam no poder do consumidor com o uso da tecnologia. Isto pode ocorrer porque o uso destes dispositivos traz mudanças no comportamento do consumidor, que tem acesso a informações sempre que precisar, a qualquer hora e lugar. É possível reclamar, interagir, compartilhar, opinar e expressar-se com a mesma facilidade, usando as redes sociais da Internet, captando, editando e publicando textos, sons, fotos e vídeos - basta ter um celular na mão. Neste contexto, existe a possibilidade de relações de consumo nas quais as marcas precisam lidar com um consumidor mais crítico, autônomo e bem informado com o uso das tecnológicas móveis.

Num cenário de estímulo ao movimento, a mobilidade virtual-informacional surge para ampliar e/ou acompanhar o deslocamento físico, criando novas possibilidades de deslocamento virtual, que possam trazer uma sensação de fluidez, de mutação em função da velocidade, que é uma constante: “Ela [a velocidade] explica parcialmente a sensação de impacto, de exterioridade, de estranheza que nos toma sempre que tentamos apreender o movimento contemporâneo das técnicas [tecnologias]” (Levy, 1999, p. 27).

Evidentemente, os efeitos negativos da conexão (vigilância, exclusão e fadiga, por exemplo) são minimizados nas representações publicitárias. Entretanto, percebemos que as dúvidas que ainda cercam os efeitos das tecnologias móveis na sociedade se refletem nos esforços das marcas em convencer os consumidores sobre os aspectos positivos da conexão. É preciso afirmar que “conectados vivemos melhor”, e exemplificar quais são as melhorias com o uso da conexão – como a sensação de ausência de limites ou restrições (“Você. Sem fronteiras”). Além disso, é preciso direcionar os indivíduos a estar conectados o tempo todo, interagindo, compartilhando e, com isso, consumindo os serviços oferecidos (“Compartilhe cada momento”). Com isso, os serviços de conexão se mostram cada vez mais essenciais e passam a se tornar parte integrante do próprio indivíduo (“A Oi completa você”).

Referências

- Barbosa, L. (2010). *Sociedade de consumo*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (1999). *Globalização: as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- _____. (2001). *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- _____. (2008). *Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Bougnoux, D. (1999). *Introdução às ciências da comunicação*. Bauru, SP: EDUSC.
- Castells, M. (1999a). *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- _____. (1999b) *O poder da identidade*. São Paulo: Paz e Terra.
- _____. (2003). *A galáxia da Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- _____, Fernández-Ardèvol, M., Qiu, J. L. & Sey, (2007). A. *Mobile Communication and Society: a global perspective*. Cambridge: MIT Press.
- Cuche, D. (2002). *A noção de cultura nas ciências sociais*. Bauru: EDUSC.
- Geertz, C. (2001). *Nova luz sobre a antropologia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- _____. (2011). *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC.
- Giddens, A. (2002). *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Hall, S. (2000). *Identidade cultural na Pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Harvey, D. (1992). *Condição pós-moderna*. 14 ed. São Paulo: Loyola.
- Holt, D. (2005). *Como as marcas se tornam ícones: o princípio do branding cultural*. São Paulo: Cultrix.
- Kaufmann, V. & Montulet, B. (2008). Between Social and Spatial Mobilities: The Issue of Social Fluidity. In: Canzler, W., Kaufmann, V. & Kesselring, V. (Org.). *Tracing mobilities: towards a cosmopolitan perspective*. Hampshire (England): Ashgate Publishing, 2008.
- Kotler, P. & Keller, K. (2006). *Administração de Marketing*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Lemos, A. (2007). *Cidade e mobilidade: telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais*. Revista Matrizes-ECA/USP, São Paulo, no.1, outubro 2007.
- _____. (2009). *Cultura da Mobilidade*. Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 40, p.28-35, Dez./2009.
- Lipovetsky, G. (1989). *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras.
- _____, Sebastier, C. (2004). *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla.
- Maingueneau, D. (2004). *Análise de textos de comunicação*. São Paulo: Cortez.
- Mathews, G. (2002). *Cultura global e identidade individual: à procura de um lar no supermercado cultural*. Bauru: EDUSC.
- McCracken, G. (2003). *Cultura e consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo*. Rio de Janeiro: MAUA.
- McLuhan, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Editora Cultrix.
- Peirce, C. (1977). *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- Perez, C. (2004). *Signos da Marca: Expressividade e Sensorialidade*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
- Santaella, L. (2008a). *A estética política das mídias locativas*. Nômadias. Instituto de Estudios Sociales, Bogotá, n. 28, p. 128-137, Abril, 2008.
- _____. (2008b). *A ecologia pluralista das mídias locativas*. Dossiê ABCiber. Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 37, p. 20-24, Dezembro, 2008.
- _____. (2009). Revisitando o corpo na era da mobilidade. In: Lemos, A. JOSGRILBERG, F. (Org.) *Comunicação e Mobilidade. Aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil*. Salvador: EDUFBA.
- Sato, S.K. (2012). *Mobilidade, identidade e suas representações na comunicação das marcas contemporâneas*. In: Anais do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Fortaleza.
- Urry, J. (2007). *Mobilities*. Cambridge (UK): Polity Press.
- _____. (2010). *Mobile sociology*. The British Journal of Sociology, No. 61, p.347-366.
- Williams, R. (2007). *Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade*. São Paulo: Boitempo.

Endereços eletrônicos

IBOPE. Ranking dos 30 maiores anunciantes brasileiros 2012. Disponível em:

- <<http://www.ibope.com.br/pt-br/conhecimento/TabelasMidia/investmentpublicitario/Paginas/ANUNCIANTES---30-MAIORES---2012---ANO.aspx>>. Acesso em 12/07/2013.
- Levy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/11036046/Cibercultura-Pierre-Levy>>. Acesso em 25/06/2013.
- TELECO Disponível em: <<http://www.teleco.com.br>> Acesso em 12/07/2013.
- TIM. Cobertura e Roaming 4G. Disponível em: < <http://www.tim.com.br/sp/para-voce/cobertura-e-roaming/4g>> Acesso em 22/07/2013.
- Urry, J, (2005). *The Complexities of the Global*. Theory, Culture & Society. SAGE Publications. October, 2005, vol. 22. P. 235-254, Disponível em: <<http://tcs.sagepub.com/cgi/content/abstract/22/5/235>>. Acesso em 25/06/2013.

Circulação midiática: lugar do consumo, atualização do *ethos* publicitário

Livia Silva de Souza³⁵⁸

Resumo: Ao entender o consumo como algo que vai além da compra de um produto anunciado pela publicidade, situamos o *ethos* publicitário em um contexto muito mais dinâmico do que aquilo que a publicidade tradicionalmente nomeia como público-alvo. Neste trabalho, relacionamos os conhecimentos sobre consumo com a ideia de circulação midiática, enquanto lugar privilegiado para a constituição e contínua atualização dos *ethé* dos atores do consumo midiático.

Palavras-chave: consumo; *ethos* publicitário; circulação midiática.

Introdução: O *ethos* publicitário na sociedade em processo de mediatização

A publicidade tradicional, cujos contornos eram bastante nítidos sobretudo no século XX, configurava-se um campo confortável para a esfera da emissão de suas mensagens: a definição de um “público-alvo” baseava-se facilmente em aspectos demográficos, e o anúncio portava uma mensagem do anunciante para este público com o objetivo de aproximá-lo do produto ou serviço anunciado, incentivando a compra.

Por outro lado, esta lógica perde sentido no atual contexto da sociedade em vias de mediatização, conforme Braga (2006). Segundo o autor, em “Sobre ‘mediatização’ como processo interacional de referência”, a mediatização constitui-se hoje em transição entre diferentes processos interacionais hegemônicos. Um processo interacional de tendência hegemônico é definido como o parâmetro definidor da lógica dominante.

Assim, gradualmente, a mídia vem tomando lugar na sociedade contemporânea, não mais enquanto suporte de comunicação, mas como uma instância dessa mesma sociedade, ocupando o lugar de mediadora social. Na sociedade em processo de mediatização, nosso olhar, nossa compreensão, nossa cultura, ou seja, nossa construção da realidade é pautada pela mídia.

Uma das características centrais desta sociedade, conforme Braga, está no deslocamento para uma ênfase na instância da recepção das mensagens:

“Com a abrangência oferecida pela mídia moderna, os âmbitos de circulação ultrapassam os sub-universos especializados. O próprio objetivo de abrangência leva a uma forte ênfase no pólo receptor, ao serem desenvolvidas as objetivações. Na cultura escrita, o âmbito da expressão é predominante. Este deslocamento de ênfase para o pólo receptor leva a reversões bastante radicais na construção da realidade.” (Braga, 2006: 8)

Isso levanta implicações relevantes no campo da publicidade, que se vê como

³⁵⁸ Mestre e Doutoranda do PPGCOM/ECA/USP, na Linha de Pesquisa Consumos e Usos Midiáticos nas Práticas Sociais; Membro do GESC3 – Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação, Cultura e Consumo, ECA/USP. E-mail: livia.eca@usp.br.

aspecto indissociável do processo de mediatização, com um papel importante na sua disseminação, e como discurso fortemente pautado por esse mesmo processo.

É preciso pensar a publicidade também inserida em um contexto de transição entre processos referenciais: por um lado, muitas vezes ela ainda está presa ao paradigma da cultura do “público-alvo”; por outro lado, surgem a todo momento manifestações que fogem ao modelo do anúncio convencional, lançando mão das diferentes possibilidades de estar com o público, que passa a ser também seu autor.

Some-se a isso o processo de emancipação do receptor / consumidor, característico desta sociedade. Estes atores no processo de circulação das mensagens passam a imprimir ativamente seus significados na produção do sentido da ação publicitária, ressignificando valores no consumo simbólico de marcas.

Assim, enquanto conceito que aos poucos se torna mais adequado ao falarmos desse fenômeno, este ator na circulação dos sentidos da publicidade está relacionado mais à constituição de um *ethos* publicitário, do que à definição de um público-alvo.

Sabe-se que a persuasão e a sedução na publicidade acontecem a partir da criação de uma realidade em uma atmosfera perfeita da identificação da marca com o mundo do consumidor. Nesse sentido é que retomamos os estudos de Casaqui (2004) sobre o *ethos* publicitário, em sua tese de doutorado intitulada “*Ethos* publicitário: as estratégias comunicacionais do capital financeiro na negociação simbólica com seu público-alvo”.

Casaqui inaugura um estudo do *ethos* publicitário trazendo a noção do *ethos* conforme trabalhada inicialmente por Aristóteles em seus estudos sobre a retórica, passando por sua aceção no campo da análise do discurso, para chegar ao seu entendimento como um elemento central na constituição do discurso da publicidade.

Para Aristóteles (2005: 96), a persuasão através do discurso envolve-se pelo caráter do orador, pela disposição do ouvinte e pelo próprio discurso e o que ele diz ou parece dizer. Quanto ao orador, portanto, é necessário que este pratique uma determinada maneira de dizer, a fim de causar a impressão de que é “digno de fé”, de que merece ser ouvido e o que diz é verdadeiro.

Casaqui acrescenta que foi Roland Barthes quem, a partir de sua leitura dos estudos da retórica aristotélicos, trouxe a questão do *ethos* para o âmbito dos estudos da linguagem. A partir desta visão, pode-se entender que os efeitos de sentido de um enunciado se estabelecem em um jogo entre o que se diz, e a maneira pela qual se constitui a imagem de quem diz, para o destinatário.

Também Maingueneau (1997), ao problematizar a questão do *ethos* na disciplina da Análise do Discurso, ressalta a relevância desta maneira de dizer, que se associa ao caráter, entendido como um conjunto de características de ordem psicológica que o ouvinte confere ao enunciador. Este caráter se constitui, assim, em um intercâmbio dos valores compartilhados culturalmente entre o enunciador e o ouvinte, em determinada sociedade (Maingueneau, 1997: 47).

O *ethos*, a partir da corrente da análise do discurso, constitui-se como uma maneira

de dizer, em um contexto de produção de sentido, em que, por meio de um compartilhamento de valores e características entre o enunciador e o ouvinte, constrói-se uma corporificação de um enunciado que seja digno de fé, dentro de uma perspectiva estereotipada do caráter conferido ao enunciador.

A teoria do *ethos* publicitário, segundo a perspectiva de Casaqui, revela que a persuasão publicitária se constrói com base na projeção de características de um enunciador que, corporificado no discurso da marca, busca uma identificação com seu público por meio de estereótipos, fazendo crer que tal produto ou marca fala diretamente com este público.

Aqui, ainda, salientamos que a construção deste *ethos* não deve dizer respeito exclusivamente à esfera da emissão de uma mensagem. Compreendemos que o estudo do *ethos* não pode estar focado somente no orador/autor, nem tampouco no ouvinte/leitor, mas sim na dinâmica persuasiva entre essas partes.

Neste jogo devem-se compartilhar uma série de valores, social e culturalmente aceitos e validados e, sobretudo no caso da publicidade, quase sempre constituídos na forma de estereótipos.

A compreensão do *ethos* publicitário como processo dinâmico de atualização constante de valores parece-nos adequada do ponto de vista da sociedade em vias de mediatização, em que já não cabe mais a definição de um público-alvo estático por parte da publicidade.

O consumo midiático e a realização do *ethos* publicitário

Uma vez que defendemos o *ethos* publicitário como um processo dinâmico em constante atualização, é necessário pensar agora na questão do consumo mediático e sua relação com a constante atualização do *ethos* dos atores do consumo de marcas.

De acordo com McCracken, “Os bens de consumo tem uma significação que vai além de seu caráter utilitário e de seu valor comercial. Este significado consiste largamente em sua habilidade em carregar e em comunicar significado cultural” (McCracken, 2010: 99).

O autor defende que o consumo como hoje conhecemos, enquanto consumo de propriedades culturais e simbólicas agregadas aos bens, tem suas origens na Inglaterra elizabetana, a partir do final do século XVI e durante o século XVII (idem, 30 - 32). Naquele momento, a posse de determinados bens e a adesão a determinados padrões culturais passaram a ter uma importância muito maior na definição do posicionamento social e na proximidade com a família real. O custo da manutenção do novo *status* social passou a ser exorbitante.

O consumo, assim, desde suas origens, apresenta-se indissociável das propriedades simbólicas que se consomem, para muito além das propriedades utilitárias dos bens.

Essas propriedades simbólicas são dadas a partir de significados culturais. Estes

significados estão em um movimento contínuo no mundo social e, segundo McCracken, são transferidos do mundo culturalmente constituído para os bens de consumo por meio da publicidade e do sistema de moda. A partir daí, estes significados culturais são transferidos aos consumidores individuais por meio de rituais de posse, de troca, de arrumação e de despojamento (idem, 100).

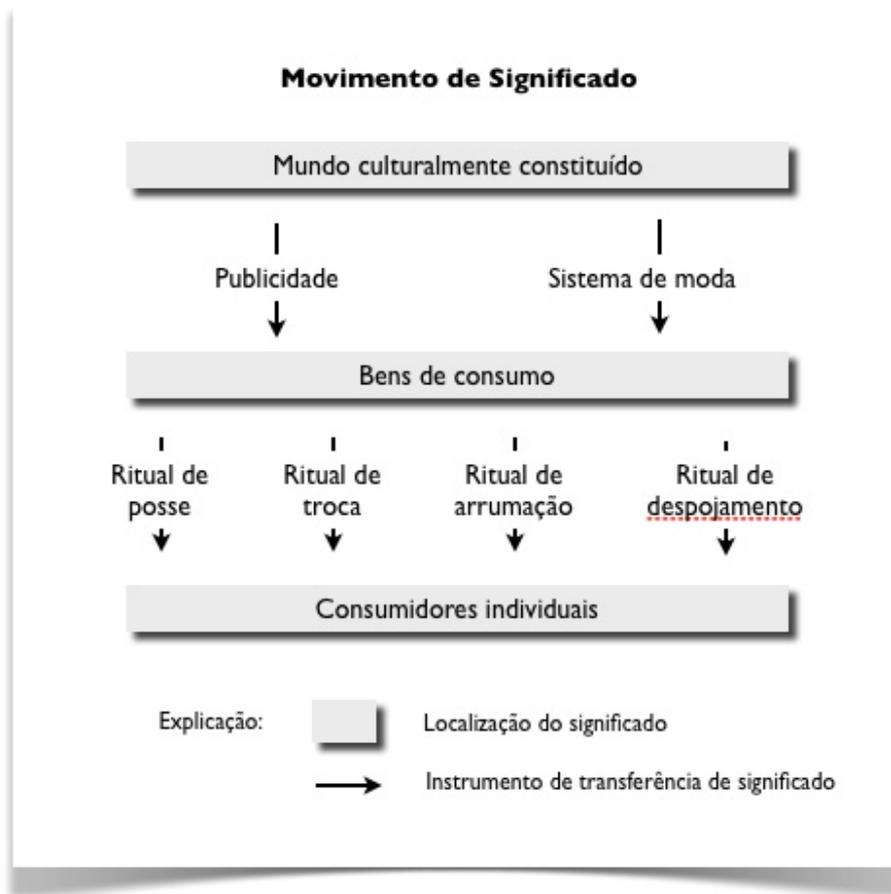


Figura 1: Movimento de significado, segundo McCracken (2010)

Assim, na primeira etapa de transferência de significados culturais, a publicidade desempenha um importante papel. Sua função, segundo o autor, é fundir determinados valores do mundo culturalmente constituído a um bem de consumo. Em suas mensagens, a publicidade constrói uma realidade em que os bens assumem papéis portadores de significados culturais, que posteriormente, por meio de rituais como o de posse, serão transferidos ao consumidor.

Para McCracken,

“Vale enfatizar que este espectador / leitor é o autor final do processo de transferência. O diretor [de criação publicitária] pode apenas fazer o mundo e o bem de consumo conjugarem-se, sugerindo sua similaridade essencial. Cabe ao espectador / leitor perceber esta similaridade e efetuar a transferência de propriedades significativas.” (idem, 109)

Neste momento, temos uma crítica às ideias expostas por McCracken. Se, por um lado, ele diz que o espectador é o autor final, por outro lado ele trabalha com a concepção de uma mensagem já sugerida por um autor definido, restando a um leitor o papel de decodificar este sentido sugerido.

Este leitor, a partir do ponto de vista de uma decodificação “ideal” da mensagem, não se apresenta como um “autor final” como quer McCracken, mas sim como uma função do que já é desde então sugerido nesta mensagem, por um autor primeiro.

Esta é uma perspectiva de pensamento alinhada em parte à teoria literária. A respeito de um leitor que não é senão uma função do texto, o teórico literário Michael Riffaterre (1973) estabelece, em sua “Estilística Estrutural”, a figura do arquiteitor, como um leitor onisciente, com o qual, obviamente, um leitor real, comum, não poderia identificar-se, uma vez que não teria a plena ciência das possibilidades oferecidas pelo e no texto. “O arquiteitor é uma soma de leituras (...). Nada mais é que um instrumento para assinalar os estímulos de um texto.” (Riffaterre, 1973: 46).

A discussão também nos remete neste momento aos estudos de recepção em publicidade.

Na verdade, os estudos da recepção no Brasil são bastante recentes, tomando corpo a partir da década de 1990. Estes estudos se referem às análises quantitativas das audiências nas mídias e aos estudos de usos e gratificações. Tais estudos, contudo, não consideram a recepção do ponto de vista da apropriação que o público faz em função de tais mensagens. Trindade (2007) é quem levanta a importância de contribuições dos igualmente recentes estudos latino-americanos sobre estas questões. Isso se dá pela necessidade de reconhecermos os estudos que melhor se aproximam de nossa realidade, ao invés de focarmos exclusivamente em estudos europeus e norte-americanos.

Exemplo disso é a noção de “fluxo publicitário”, desenvolvida por Piedras e Jacks (2006), a partir da apropriação do conceito de fluxo segundo os estudos culturais britânicos, particularmente da teoria desenvolvida por um de seus principais expoentes, Raymond Williams. O fluxo publicitário da recepção, assim compreendido, deve ser norteador de toda compreensão que se faça da recepção publicitária.

Outra referência é o trabalho de Trindade (2008), que tratou da recepção publicitária e sua relação com as práticas de consumo, a partir da compreensão da publicidade enquanto discurso e, portanto, da recepção do ponto de vista da enunciação publicitária. A produção de sentido apresenta-se como critério comum à recepção e às práticas de consumo.

Contudo, ainda aqui existe uma separação entre a emissão e a recepção enquanto

pólos distintos na comunicação midiática, ponto de vista que pode não contemplar os recentes movimentos da sociedade em vias de mediatização.

Nesse sentido, o *ethos* publicitário e sua relação com o consumo pode encontrar maior respaldo na perspectiva de Fernando Montúfar (2011), pesquisador equatoriano da área de comunicação.

As ideias presentes no artigo “De la ‘recepción’ al ‘consumo’: una necesaria reflexión conceptual”, quanto à pertinência de pensarmos os meios dentro do paradigma de emissão e recepção de mensagens, trazem à tona a importância de repensar o uso do termo “recepção”, uma vez que este pode deixar de contemplar dimensões importantes na sociedade mediatizada. Nesse sentido, para Montúfar, *la insuficiencia semántica del término ‘recepción’ no permite aprehender la dimensión simbólica y moral (...), ni otros aspectos propios del proceso complejo que se da en torno y a propósito de la relación con los medios de comunicación (...)*³⁵⁹ (Montúfar, 2011: 14).

Segundo o autor, a ideia de consumo é muito mais apropriada, se pensada na perspectiva do consumo midiático, dos conteúdos midiáticos enquanto mercadorias.

Em consonância com García-Canclini (2002), Montúfar afirma que, uma vez que o valor simbólico das mercadorias (as mensagens midiáticas vistas como bens de consumo) supera os valores de uso e de troca, configura-se o consumo midiático ou cultural como lugar de produção de sentidos.

Somando estas ideias às contribuições de McCracken aos estudos do consumo, podemos pensar no movimento de significado como algo portanto mais dinâmico do que inspiram as setas unidirecionais da Figura 1. O esquema ali proposto é interessante para pensarmos a presença dos valores simbólicos nos bens, e sua realização no consumo, mas por outro lado alinha-se a uma perspectiva de comunicação emissor -> receptor que, como vimos, perde sentido justamente ao falarmos do consumo midiático.

Esta ideia de consumo midiático insere-se em um contexto de constituição dinâmica de um *ethos* publicitário que se atualiza constantemente neste consumo.

Como vimos, o *ethos* publicitário constroi-se a partir da projeção de valores social e culturalmente compartilhados, em um jogo estabelecido nos valores do mundo culturalmente constituído que se aderem aos bens de consumo, por meio dos sistemas da publicidade e da moda. A atualização destes valores se dá no consumo, particularmente do consumo midiático, cujos atores, enquanto *ethos* publicitário, atualizam os valores simbólicos presentes nos bens, ao mesmo tempo em que vêm seus valores atualizados por meio deste contato.

O *ethos* publicitário, assim, constitui-se na constante atualização dos valores presentes nos bens de consumo, identificados como valores simbólicos e culturais. Não se identifica com pólos de emissão e recepção posicionados em oposição, mas sim com

³⁵⁹ “a insuficiencia semántica del término ‘recepción’ no permite aprehender la dimensión simbólica y moral (...), ni otros aspectos propios del proceso complejo que se da en torno de e a propósito de la relación con los medios de comunicación (...)”. Tradução nossa.

uma ideia de circulação de valores no consumo midiático.

A circulação como nova lógica na comunicação midiática

O *ethos* do consumidor mediatizado inevitavelmente nos remete à questão da circulação midiática, ideia que também vem tomando o espaço da recepção publicitária sobretudo dentro do escopo dos estudos sobre consumo, conforme discutimos.

À perspectiva do consumo midiático, parece ser mais adequado o conceito de circulação midiática, no lugar de pesquisas sobre recepção, conforme Fausto Neto (2010), em “As bordas da circulação”.

O conceito da circulação midiática pode ser aplicado à circulação de marcas e de publicidade, prestando-se ao estudo desse fenômeno de consumo e atualização de valores no consumo, e é adequado à ideia da sociedade em vias de mediatização.

Segundo Fausto Neto, este novo cenário proporciona novas formas de interação entre as instâncias de produção e recepção, diferentes da ideia unidirecional que se atribuía à comunicação na “sociedade dos meios”.

Esta ideia de circulação midiática identifica-se com a mensagem enquanto enunciação, que se realiza dentro de um contexto discursivo, em que a ideia de um “emissor” ou “produtor” que direciona sua mensagem ao “receptor” não deve ser trabalhada tal qual naquele esquema clássico.

Trata-se da complexificação do processo da comunicação e não de sua desobjetivação: não se trata da supressão dos lugares de produção e da recepção de discursos, mas de sua subordinação à configuração de novos regimes de discursividades nos quais o discurso está preso. Trata-se da ordem interdiscursiva onde a circulação – como terceiro – se oferece como um novo lugar de produção, funcionamento e regulação de sentidos. (Fausto Neto, 2010: 60)

Os papéis de produção e recepção dos discursos não desaparecem completamente, mas sim reconfiguram-se em uma lógica diferente daquela de uma comunicação unilateral. Esta nova lógica prevê de fato uma complexidade que é inerente à sociedade em processo de mediatização, em que aqueles papéis assumem um caráter dinâmico frente à contínua interface proporcionada pelo consumo midiático.

A circulação assim compreendida surge como uma nova instância no processo discursivo da comunicação, e faz com que percam sentido e força as intenções de origem dos discursos, uma vez que estes apresentam-se em constante contato e trocas. O que vale é a ressignificação contínua dos bens simbólicos neste lugar contato.

Configura-se, assim, um lugar de realização de “jogos complexos”, de apropriação e contínua dos sentidos das mensagens midiáticas, por meio do consumo destas enquanto bens de consumo simbólicos.

Devemos lembrar, ainda, que é a partir da crescente complexificação da estrutura

tecnológica dos meios que se pode verificar o fenômeno da circulação em sua atuação concreta:

“A complexificação tecnológica expõe o trabalho da circulação, muda os ambientes, as temporalidades, as práticas sociais e discursividades, os processos, o status dos sujeitos (produtores e receptores), as lógicas de contatos entre eles e os modos de envio e reenvio entre eles diluindo fronteiras outrora cristalizadas, em favorecimento desta nova “zona de contato”, mas também de indeterminações.” (Fausto Neto, 2010: 65)

Ao se expor com mais contundência à interface, ao contato, os meios passam a se identificar com a comunicação mais como relação do que transmissão de significados, abrindo espaço para a manifestação das mensagens, mais como nunca, como discursos. Que, como tal, constitui-se no diálogo e na emergência de novas vozes.

Considerações Finais: a circulação midiática como lugar de projeção do *ethos* do consumo simbólico

Vimos que, em uma sociedade em vias de mediatização, ao falarmos de consumo, torna-se muito relevante voltarmos nosso olhar para o consumo midiático mais do que o consumo de bens físicos, que assim encontra sua realização nesta circulação midiática.

Os estudos sobre o *ethos* publicitário, por sua vez, nos levam à compreensão da maneira como se dá a sedução publicitária, por meio da projeção de valores culturalmente compartilhados entre as instâncias envolvidas na enunciação publicitária.

O consumo, enquanto atividade marcada simbólica e culturalmente, opera a atualização dos valores presentes nos bens, e passa a representar algo maior do que se pensava ao teorizar a recepção publicitária.

Neste momento passamos a reconhecer a circulação, enquanto mais uma instância da enunciação publicitária, como o lugar de contínua criação do *ethos* do consumidor midiático.

É nas zonas de contato da enunciação publicitária em circulação que o consumidor se vê em interface com os bens de consumo simbólicos. Apropriando-se dos valores ali presentes, ele se reconstitui dinamicamente como *ethos* do consumidor midiático, e ressignifica aqueles valores na sua circulação.

Assim, mais do que uma zona de contato entre os atores envolvidos com a emissão e com a recepção da enunciação publicitária, a circulação diz respeito ao lugar de ressignificação contínua tanto dos bens simbólicos quanto do consumidor enquanto *ethos* projetado na interface com estes bens.

O consumo, inserido na lógica da circulação, identifica-se cada vez mais fortemente com os valores simbólicos e culturais, e ganha importância no incessante processo de formação e atualização do *ethos* do consumidor midiático, que por sua vez também incessantemente ressignifica os valores simbólicos inerentes aos bens de consumo da sociedade mediatizada.

Referências

- Aristóteles. (2005). *Retórica*. Lisboa: Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa.
- Braga, J. L. (2006). Sobre “mediatização” como processo interacional de referência. 15o Encontro Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Bauru.
- Casaqui, V. (2004). *Ethos publicitário: as estratégias comunicacionais do capital financeiro na negociação com seu público-alvo*. Tese (Doutorado). São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
- Fausto Neto, A. (2010). As bordas da circulação. *Revista Alceu*, 21, 55-69. Retrieved from <http://revistaalceu.com.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infolid=367&sid=32>
- García-Canclini, N. (2002). El consumo cultural: una propuesta teórica. In: Sunkel, G. *La prensa sensacionalista y los sectores populares*, 26-49. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Maingueneau, D. (1997). *Novas tendências em Análise do Discurso*. Campinas: Pontes Editora da Universidade Estadual de Campinas.
- McCracken, G. (2010). *Cultura e Consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo*. São Paulo: Mauad.
- Montúfar, F. C. (2011). De la ‘recepción’ al ‘consumo’: una necesaria reflexión conceptual. In: Jacks, N., org. *Análisis de recepción en America Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro*, 13-17. Quito: Ciespal.
- Piedras, E. e Jacks, N. (2006). A contribuição dos Estudos Culturais para a abordagem da publicidade: processos de comunicacao persuasiva e as noções ‘articulação’ e ‘fluxo’. *Revista E-Compós*. Brasília: Compós. Retrieved from <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/74/74>
- Riffaterre, M. (1973). *Estilística Estrutural*. São Paulo: Cultrix.
- Trindade, E. (2007). Estudos Mediáticos da Publicidade. *Revista Comunicação, Cultura e Cidadania*, 2-1, 27-38. Campinas: Átomo / Alínea.
- Trindade, E. (2008). Recepção publicitária e práticas de consumo. *Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos*, 73-80. São Leopoldo: Unisinos.

Figuras

Figura 1: Movimento de significado. In: McCracken, 2010: 100

A evolução das possibilidades de contatos com as marcas, em ambientes e salas de cinema, à partir de 1980, na cidade de São Paulo

José Estevão Favaro³⁶⁰ e Henny Aguiar B. Rosa Favaro³⁶¹

Resumo: A Comunicação no cinema, na cidade de São Paulo, seja em tela ou em outros ambientes midiáticos relacionados, sofreu uma mudança significativa nos últimos anos, decorrentes de aspectos como a globalização, o conhecimento e a divulgação de novas marcas, produtos e serviços, além do desenvolvimento econômico, e da tecnologia. Este estudo aborda, em um contexto histórico, como se deu essa evolução, quais foram as oportunidades oferecidas através da tecnologia de ponta e o crescimento gradativo dos pontos de contatos com a marca, o que levou a recuperação do meio, tanto no tocante ao número de salas de cinema, como no aumento do investimento publicitário.

Palavras-chave: comunicação; cinema; globalização; oportunidades; investimento publicitário.

Introdução

Este trabalho tem como proposta estudar a evolução da comunicação no meio cinema, na cidade de São Paulo, a partir da análise das possibilidades de contatos com as marcas, o que leva necessariamente a abordagens para além da área delimitada, e extrapola a situações que envolvem, de maneira mais ampla, o Brasil, pois remonta a um passado mais distante, e toma como marco divisor o ano de 1980, até a atualidade.

De acordo com a Midia Dados (2012), o cinema é frequentado principalmente por pessoas de ambos os sexos, classe econômica AB, faixa etária de 15 a 29 anos, e representa entre todos os meios de comunicação, aquele que recebe o menor investimento publicitário.

Esse fato decorre a partir de questões estratégicas adotadas por anunciantes e suas agencias de comunicação, pois o meio apresenta baixo alcance: na cidade de São Paulo, por exemplo, em media, as salas de cinema recebem, quando lotadas, em torno de 200 pessoas por sessão, (Midia Dados, 2012). Além do próprio valor da inserção publicitária, cujo preço absoluto é baixo. Como, um dos objetivos de boa parte dos anunciantes é obter um rápido alcance de seus públicos, o meio acaba relegado a um segundo plano, a uma mídia de apoio à campanha.

Entretanto, o presente estudo discorre sobre o fato de se considerar, que após um período de declínio, sua evolução vem se fazendo sentir, ancorado pelos avanços tecnológicos assim como já ocorrera em outras oportunidades.

³⁶⁰ Mestre, Universidade Presbiteriana Mackenzie

³⁶¹ Doutora, Universidade Presbiteriana Mackenzie

Desenvolvimento

O período estabelecido como parâmetro para o posicionamento do estudo, foi contextualizado desde o início dos anos 1980. Porém, recorre a períodos anteriores, em função das mudanças políticas, estruturais e culturais importantes, ocorridas desde então.

No início dos anos 1980, o Brasil ainda se encontrava no regime da ditadura militar (1964-1985), e vivia economicamente em um período turbulento, com a inflação fechando o ano de 1984, em 223%. Como decorrência, a alta inflação se manteria durante um período relativamente longo: em 1991, no governo do presidente Fernando Collor de Mello, a inflação mensal girava na casa dos 80% ao mês, e os planos econômicos que durante todo esse período foram colocados em prática, fracassaram.

De acordo com Nobrega (30. Abr. 2013): “As mudanças ocorridas à partir dos anos 1980 podem ser agrupadas em quatro áreas-chave: 1) a estabilidade e o abandono da cultura inflacionária; 2) a abertura da economia; 3) o apoio social à democracia; e 4) a transparência na gestão macroeconômica e a criação de incentivos ao comportamento responsável dos governantes”.

Entretanto, nesse governo, foi ampliada a abertura da economia, iniciada no governo pós-ditadura militar, de José Sarney, e uma de suas consequências benéficas, foi sua contribuição ao êxito do Plano Real, estabelecido em 1994, e que colocaria o Brasil no rumo do desenvolvimento e fortalecimento econômico, colocando o país no período recente como a sexta economia mundial, proporcionando à população maior poder aquisitivo, o que resultou em: mobilidade econômica e social, menor taxa de desemprego e como consequência, maior consumo de diferentes produtos e serviços.

E importante destacar que o Brasil viveu dois importantes momentos no tocante à sua industrialização, ocorridos respectivamente entre os anos de 1933 a 1955 e, 1956 a 1980, denominados: Primeira e Segunda Revolução Industrial.

O período que se convencionou como Segunda Revolução Industrial foi mais consistente em relação às mudanças, visto que foi mais maduro e definitivo:

“Aquele primeiro (período) se apresentando de forma incipiente e restrita, uma vez que sua característica básica foi a produção de bens de consumo não duráveis ou semiduráveis, ressaltando-se, entretanto, que esbarrou na fronteira da chegada da indústria automobilística. Este segundo se apresentou como mais definitivo e marcado pelo término da implantação de setores produtores de bens. Foram os dois momentos que marcaram a inserção do Brasil no que se convencionou chamar de Segunda Revolução Industrial.” (Brunacci, 2003, p.33)

O desenvolvimento industrial proporcionou maior oferta de empregos e atraiu uma grande quantidade de trabalhadores vindos de todo Brasil, principalmente daqueles que residiam em zonas rurais. Dessa forma, como também observa Brunacci (2003, p. 33): “a cidade que, em 1950, tinha 1.952.094 habitantes passou a ter 8.495.226 habitantes em 1980”. Este ano marca a transição entre um período de desenvolvimento para um período de estagnação:

“Aquele ano de 1980, portanto, além de balizar a cronologia de uma nova década, serviu também

de marco divisório para assinalar a época seguinte, de estratosférica inflação, ao lado de uma forte recessão do ciclo econômico, cujas repercussões negativas se fizeram sentir, como não poderia deixar de ser, na região mais industrializada do país. A partir dos dados de indicadores econômicos, a década que começou no ano de 1980 ficou conhecida como a ‘década perdida’.”

A globalização, a mundialização do capital e principalmente os avanços tecnológicos, que levaram a mudanças no processo produtivo, provocaram desemprego e aumentaram a pobreza e o número de pessoas marginalizadas pela sociedade, principalmente na cidade de São Paulo. As indústrias, em busca de menores taxas ou isenções fiscais, que pudessem proporcionar maior competitividade, começaram uma fuga progressiva da cidade, isso, no início da década de 1990.

Entretanto, por ser o principal polo de desenvolvimento econômico do país, onde as matrizes da maioria das empresas estão instaladas e onde circula o maior volume de dinheiro, São Paulo continuou concentrando os maiores investimentos e apresentando as melhores oportunidades e as maiores possibilidades de realizar sonhos de riqueza e poder, continuando a atrair migrantes de todas as regiões do país, o que provocou uma conurbação anômala da qual resultou um inchaço urbano sem limites.

Em relação ao cinema, o Brasil viveu duas fases distintas durante as décadas de 1970-1980 e 1990. Nas duas primeiras décadas, o cinema apresentou uma fase onde a problemática nacional e as críticas saíram de cena para dar lugar a produções com temáticas mais simples e de consumo fácil, como por exemplo, o apelo sexual, presente nas pornochanchadas.

Embora, nessa época também tenham sido produzidos filmes de ótima qualidade, como por exemplo, “Dona Flor e Seus Dois Maridos”, de Bruno Barreto, sucesso não apenas nacional, mas também internacional, tendo sido indicado ao Globo de Ouro, como melhor filme estrangeiro.

Já na segunda fase, na década de 1990, atendendo a diversidade de interesses do público frequentador de cinema, foram produzidos filmes com diversas abordagens: humor; drama; policiais, o que passou a atrair um público maior às salas de cinema. Também nesse período passou a haver a política de incentivo e o patrocínio da produção nacional, o que impulsionou na época e continua a impulsionar a indústria cinematográfica brasileira.

As ações descritas anteriormente, ocorridas no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, trouxeram algumas novidades que se mostraram bastantes significativas para a sociedade, e que viriam a refletir de maneira positiva também para meio cinema, tais como: a abertura econômica para produtos importados, o que promoveu a concorrência e a diversidade de produtos de diferentes marcas; a introdução do código de defesa do consumidor e a utilização mais eficiente de pesquisas de mídia para obter melhor conhecimento sobre esse consumidor e; o plano real, que se mostrou eficiente no combate a inflação.

A introdução de novas marcas, além de fortalecer a concorrência, contribuir para a redução de preço frente às novas alternativas de consumo, deu também significado às ações de *product placement* tão exploradas pelo cinema americano, mas durante muitos

anos com pouco ou nenhum significado para os brasileiros, por desconhecimento das marcas ou pela impossibilidade de adquiri-las, visto que não estavam disponibilizadas no mercado nacional, em função da restrição de produtos importado, ou seja, poucas marcas haviam vencido o processo de globalização e de exposição de suas marcas.

No que diz respeito a propaganda no meio cinema, nos anos 1950, o então presidente da república, Getúlio Vargas, fazia a comunicação de seu governo no formato de cinejornalismo, através de videodocumentários, que eram obrigatoriamente apresentados, semanalmente. Esse mesmo subterfúgio foi utilizado pela ditadura militar, onde os militares tinham no Canal 100, que era um cinejornalismo criado nos anos 1950 e que apresentava um resumo da semana no futebol e nos documentários do cinegrafista Primo Carbonari. Apesar de servir durante muito tempo aos interesses do governo militar, e de todo o sucesso, em 1985 o ministério da Cultura do Governo João Figueiredo, apoiado pelos lobistas do cinema americano, inviabilizou a produção, proibindo a propaganda comercial em cinejornal.

Até o final dos anos 1960 o cinema de rua, na capital paulista, ainda viveu seus dias de glória. A partir daí, as grandes salas, que tinham mais de 1000 lugares, começaram a ser fechadas, decorrente da especulação imobiliária, que tomou conta da cidade a partir dos anos 1970-1980, intensificando a presença de apartamentos residenciais e alterando profundamente as relações urbanas e na paisagem arquitetônica. Esse foi um duro golpe para o meio cinema. Em decorrência disso, o numero de salas de cinema foi reduzido drasticamente, até os anos 1990.

A partir do inicio dessa década, houve um crescimento significativo de shoppings centers com área de lazer, entretenimento e alimentação, entre outros, o que gerou a possibilidade de se obter programas para toda a família tendo a praticidade e o conforto de uma praça de alimentação ao lado. Isto fez com que o processo de queda de salas de cinema na cidade, fosse revertido, porém a capacidade das salas foi reduzida para entre 150 a 300 lugares.

Algumas salas de cinema em rua, graças ao vínculo com projetos culturais, conseguiram se manter abertas por mais algum tempo, como foi o caso do Cine Belas Artes, na Rua da Consolação e, o Espaço de Cinema, na Rua Augusta, apoiadas pelo Banco HSBC e o banco Unibanco.

Com a introdução do cinema em shopping centers, também foi introduzido o sistema multiplex, com salas em forma de arena (*stadium*), com uma tecnologia que permite que uma única pessoa opere varias salas simultaneamente, de uma única cabine. A comodidade do estacionamento, da segurança, das praças de alimentação e da variedade de filmes, mostra-se como um excelente atrativo para o público.

O final do cineclubismo e o surgimento do Multiplex, de acordo com Gatti (30.abr.2013) se aproximam:

“É uma coincidência histórica, porque o fechamento das salas de cineclube aconteceu por especulação imobiliária - já que os responsáveis pelas salas não eram donos dos imóveis - e também por causa da concorrência com a mídia alternativa, como TV a cabo e vídeo. Os Multiplex (Centros de Exibição Cinematográfica), “shoppings de cinema”, ou centros de cinema -

com 8 a 14 salas de exibição - também têm causado uma verdadeira revolução no mercado exibidor. As inovações que esse conceito traz não se limitam ao número de salas, mas também à qualidade de som e imagem. As telas são gigantes, chamadas wall to wall e o sistema de projeção utiliza equipamentos automáticos de última geração, controlando, inclusive, as luzes das salas. A Cinemark foi a primeira a abrir um Multiplex no país, em São José dos Campos, em 1997, seguido pelo lançamento, no mesmo ano, em Santo André, região do Grande ABC. A UCI Paramount/Universal, empresa distribuidora e gerenciadora de canais de TV e outros serviços nos Estados Unidos, há quase três anos no Brasil, já tem 61 salas inauguradas na Bahia, Paraná, Pernambuco e interior de São Paulo. As salas da Cinemark e UCI têm isolamento acústico, sistema de som ultra-estéreo e estão programadas para receber som digital, como DTS (Digital Theatre System), Dolby Digital e SDDS (Sony Dynamic Digital System).”

De acordo com as informações obtidas no Mídia Dados de 1996, editado pelo Grupo de Mídia de São Paulo, a Exinemídia, empresa especializada em comercialização de espaços publicitários em cinemas, começou, em 1995, a colher bons frutos de seu trabalho, aumentando o investimento publicitário no meio, além do crescimento do acesso ao público ao cinema no Brasil, tendo o país passado de 6º para 4º lugar no ranking mundial de bilheteria.

Neste ano de 1996, existiam no Brasil, 440 salas de cinema que exibiam publicidade, contra 393 salas no ano de 1994, ampliando a oferta de títulos e o período de exibição de filmes de sucesso. Neste ano de 2013, apenas a Flix Media, que representa a Cinemark e o Kinoplex, tem, na capital paulista 154 salas, distribuídas em 18 shopping centers, sendo que destas, 13 são *Super Premium* - complexos de altíssimo padrão, voltados para um público de alto poder aquisitivo, sendo que destas, 4 são *Prime*; 51 são salas *Premium* - complexos voltados para um público de classe AB, que oferecem excelente conforto; e as demais são *Standard* - complexos modernos voltados para as classes A, B, C. (FLIX MEDIA, 30.abr.2013)

Em relação ao faturamento do meio, em 1991 foi de US\$300,000.00, sendo que desse valor, US\$180,000.00 vieram de um único anunciante, do setor têxtil e de moda, a M.Officer, que estrategicamente focou sua campanha em um público jovem, urbano, de melhor poder aquisitivo e presente principalmente em São Paulo e Rio de Janeiro.

O investimento publicitário, por si só, também reflete o baixo interesse no meio, pela maioria dos anunciantes. Os custos unitários de veiculação na época, assim como acontecesse atualmente, não são elevados, entretanto, naquele momento, os custos de produção dos materiais eram muito caros, representado, muitas vezes um custo semelhante ou até mesmo mais caro do que o de veiculação, inviabilizando, muitas vezes, as campanhas no meio.

Uma das empresas exibidoras, a Exinemia, conseguiu, em 1992, desenvolver um processo que permitia transformar os filmes de 35 mm em fitas no formato U-matic, para serem exibidos em equipamentos da marca Sony. Esse processo barateou os custos de produção, porém, houve uma perda em qualidade.

No ano de 1992, outra empresa, a Promocine, passou a oferecer a transformações de filmes U-Matic e Beta Digital, em filmes de 35 mm, sem custos extras, ou seja, foi possível voltar a ter exibição de qualidade, a um custo, agora reduzido. Essa possibilidade atraiu novos clientes para o meio.

Atualmente o material pode ser enviado, até mesmo para imagens 2D ou 3D, através de DVD data, *pen drive* ou hd externo, o que facilitou e barateou ainda mais a produção publicitária para o meio.

Por volta do ano de 2005, foi aprofundado, no Brasil, o conceito de Arenas de Comunicação, em que o espetáculo era uma das maneiras primordiais para buscar envolvimento e atenção do público para com a mídia, gerando relacionamento da marca com o consumidor.

De acordo com Gracioso (2008, p.13-14):

“Espetáculo é emoção e como tal só pode ser explicado em termos subjetivos. O efeito quase hipnótico que o espetáculo exerce sobre nós tem origem na própria estrutura psíquica do ser humano. O espetáculo é obra da imaginação e seu objetivo principal é fazer-nos sonhar e fugir por um momento da realidade árida que nos cerca. A constatação não é nova. Os césares romanos já sabiam disso e mandaram construir em cada cidade romana uma grande arena para oferecer ilusões ao povo. Dos contos de fada às novelas de hoje, passando pelos efeitos pirotécnicos dos *megashows*, tudo é calculado para apelar às nossas emoções e assim nos persuadir com mais facilidade. Há quase 300 anos, o filósofo inglês, David Hume já dizia que só a arte da vida à verdade. Ora, o espetáculo é a arte de que precisávamos para atingir as mentes através das emoções e nisto ele se parece muito com a propaganda. Daí a dizer-se que a propaganda também é uma forma de espetáculo é apenas um passo.”

Na realidade, o conceito das Arenas já era latente, espalhado em estudos e publicações diversas, no caso do Brasil, porém não tão bem percebido ou utilizado pelas empresas anunciantes, que buscavam alternativas para os meios de consumo de massa que vinham perdendo em audiência, mas, principalmente, perdendo a atenção dos consumidores nos horários reservados aos espaços destinados à comunicação publicitária: seus consumidores, já não desejavam mais ter sua programação interrompida constantemente para a inserção de mensagens publicitárias, e a tecnologia já permitia que as programações de televisão, por exemplo, fossem paradas ou gravadas e, exibidas quando do interesse da pessoa.

Como maior agravante, tem-se que no momento dessa exibição da gravação, o telespectador adiantava a programação no intervalo comercial, que tem um custo absoluto alto para sua exibição.

De acordo, com o prefácio da edição brasileira do livro: A conquista da Atenção (Adler & Firestone, 2002) em relação “A nova economia da atenção” é feita a seguinte consideração:

“O mercado está saturado de mensagens, todas competindo por nossa atenção. Nesse ambiente, a atenção torna-se uma mercadoria rara. As novas tecnologias não estão mudando só a economia da atenção, mas também a relação entre os consumidores e os produtores. Quando os canais unidirecionais dos meios de comunicação tradicionais cedem o lugar a novas mídias interativas com base em computadores, os indivíduos passam a ter a capacidade de procurar informações que lhes interessem e a filtrar aquelas que não querem ver ou ouvir.”

Dessa maneira, o *product placement* ganhou ainda mais força e espaço nas produções nacionais, não só na televisão, mas também no cinema brasileiro, o que não era até então prática usual. Essas ações se mostraram como uma excelente alternativa para a

questão da abordagem de interrupção, uma vez que se encontram inseridas no conteúdo, e sempre que bem utilizadas, não são percebidas como “intrusas” ao que está sendo consumido.

No ano de 2005, também foi lançado o primeiro Multiplex Boutique do Brasil, que apresentava como novidade os lugares marcados, com maior espaço entre as cadeiras no cinema, com braços com porta copos, além de ar condicionado sempre ligado. Além disso, era compartilhada a mesma bilheteria e o *lobby* onde funcionam o café e o *snack bar*.

No ano de 2007, foi lançada a primeira sala com projetor digital cinematográfico, com capacidade de exibir filmes 3D da América do Sul, localizada no Shopping Eldorado, na Avenida Rebouças, em São Paulo (Fonte: Cinemark).

No ano de 2008, surgiram os comerciais interativos. Tanto no sentido de haver uma participação de um ator na sala de cinema interagindo com o que era dito na tela, como em jogos realizados com o emprego de sensores de movimento. Algumas empresas como a Coca Cola e a Unilever, para seu produto sabonete Dove, fizeram ações nesse sentido, com inserções imediatamente anteriores ao início do filme. Uma dessas ações, a da Coca Cola, consistia em capturar o maior número possível de garrafas através do movimento das mãos, pelas pessoas que estavam sentadas em um setor especial, que permitiam tal ação e, a de Dove, em estourar as bolhas que eram projetadas do sabonete, seguindo o mesmo procedimento.

Nesse ano, surgiram também ações para gerar relacionamento, como foi o caso da escola de inglês, Cultura Inglesa, que comprou, fora do formato tradicional de se obter espaço no meio cinema, no Brasil, que é o cinesemana, nove sessões para exibir filmes sem legendas para seus alunos treinarem a língua inglesa. Esse processo envolveu uma logística para que as sessões programadas não sofressem atrasos ou alterações.

Embora a comercialização do espaço publicitário no cinema tenha crescido o percentual no investimento publicitário não passa de 0,5%, em parte explicado pelo valor absoluto da cinesemana, que não é alto, em parte pela limitação do número de salas em mercados potenciais e, pela característica do próprio meio, que o leva a ser utilizado apenas em campanhas locais. Atualmente, no mercado brasileiro, se considerarmos o preço da inserção de 30” mais cara no meio televisão aberta, no mercado nacional, para que tenhamos um comparativo de valores, conseguiríamos comprar o que equivalente a 107 cinesemanas em uma sala *super premium*, ou seja, ou seja, seria permitido veicular em duas salas durante todo um ano.

No ano de 2010 houve um crescimento de quase 300 salas no Brasil. Nos anos de 2009 e 2010 houve venda de quase 135 milhões de ingressos, o que significa um acréscimo de público potencial e qualificado para ser impactado pelo meio.

A tecnologia continua proporcionando resultados surpreendentes. Os filmes 3D tem sido exibido de forma constante (Avatar, Hugo Cabret, Vingadores, Homem de Ferro 3), embora a produção de comerciais no mercado nacional, nesse formato, não tenha acompanhado esse desenvolvimento.

Foi lançado no ano de 2012, no Brasil, e especificamente nas cidades de São Paulo (São Paulo) e Salvador (Bahia), salas 4D, as primeiras da América do Sul. São salas que permitem muito mais o envolvimento do público, porque os espectadores sentem os movimentos, cheiros, há fumaça e até mesmo gotas de água. De acordo com Acuña (30.nov. 2013), presidente da Cinépolis do Brasil, em matéria realizada pelo Jornal Bom Dia Brasil, explica como isso acontece: “Tem mais de 500 maquinas na sala e lá fora tem um quartinho que ninguém conhece onde tem todos os compressores onde botam o cheiro, a água, os tanques de água.”

As salas *Prime* do Shopping Cidade Jardim, frequentado principalmente pelo público de classe A, são patrocinadas pelo banco Bradesco Prime, e dá seu nome a elas. Este tipo de ação (*name writting*) se mostrou como uma das novas formas de comunicação através do meio e se adequa as necessidades atuais dos clientes anunciantes, pois propiciam um relacionamento mais direto com seu público alvo específico, e potencializam sua comunicação através de mídia adquirida, gerando *buzz*, e, ‘fogem’ da interrupção, como já visto anteriormente, um dos problemas atuais da propaganda.

A seguir, são apresentadas as salas *premium*, de acordo com matéria Luxo Cinema, veiculada na revista Veja (30.04.2013), com a descrição das mesmas.

“Nas salas premium do Cinemark Shopping Cidade Jardim, o paparcico começa antes mesmo de a sessão ter início: bilheteria exclusiva, lounge (criado pelo arquiteto Arthur Casas) e um cardápio de luxo com pipocas cobertas com molhos especiais, bolinho de aipim e doces como *petit gateau*, *cheese cakes* e sorvetes Häagen-Dazs.”



Figura 1 – Sala premium do Cinemark Shopping Cidade Jardim
(Lounge - Foto: *Divulgação*) - Fonte: <http://vejasp.abril.com.br/materia/luxo-cinema>

As salas prime foram inauguradas em 2008. E a novidade deu tão certo que outras duas salas comuns foram transformadas em premium no ano seguinte.

Ali, todo o serviço é devidamente estudado. Combinações de vinhos e petiscos foram elaboradas por sommeliers e são entregues direto na poltrona, por um garçom, antes de o filme começar. ‘Elaboramos o conceito com o shopping’, conta a diretora de marketing da rede Cinemark, Bettina Boklis. Ainda, segundo ela: “as sessões têm ocupação média de 95% aos finais de semana (a lotação de cada sala varia entre 72 e 127 lugares). “Custa mais caro, mas vale o ingresso.”



Figura 2 – Sala Cinemark Bradesco *Prime*

Fonte: guiadasemana.com.br/sao-paulo/cinema/salas-de-cinema/shopping-cidade-jardim-cinemark.

A comercialização do espaço publicitário nos cinemas, na cidade de São Paulo, assim como nas demais grandes cidades do Brasil, até o ingresso da era digital, acontecia apenas através da venda de cinesemanas. À partir de então, pode ser comprado em diferentes formatos e com inúmeras possibilidades, inclusive o próprio cinesemana, quer estas possibilidades estejam disponibilizadas em tela ou no ambiente em que as salas estão inseridas.

Abaixo, alguns exemplos de novas oportunidades, através de cases de anunciantes, os quais estão disponibilizados em Midia Kit, no site Flix Media (30.abr.2013).

Case 1: Citroen

A Citroen está lançando o Citroen C3 DS e, para transmitir a sensação de dirigir este carro, desenvolvemos algo inédito no Brasil, explorando o principal diferencial do carro, o teto Zenith. O conceito desenvolvido tem como principal característica promover uma experiência surpreendente e diferenciada na sala XD Cinemark através da projeção de imagens no teto da sala de cinema.



Figura 3 – Case Citroen

Fonte: <http://www.flixmedia.com.br/midiakit> Google Chrome

Case 2: Natura Plant - Campanha interativa

A ação “Cinema”, da linha Natura Plant, foi um sucesso de público e crítica, conquistando o título de campanha brasileira do ano de 2011 em votação dos leitores de Meio & Mensagem. Ao efetuar a compra do ingresso on-line, o espectador era convidado a gravar uma mensagem para homenagear o cabelo da mulher com quem iria à sessão. Na sala de cinema, logo após o comercial da Natura Plant, todo o público era surpreendido com a homenagem na tela. As reações foram gravadas, dando origem a um vídeo que se transformou em viral nas redes sociais, gerando forte exposição da marca e repercussão extremamente positiva entre os consumidores.



Figura 4 – Case 2 – Linha Natura Plant

Fonte: <http://www.flixmedia.com.br/midiakit> Google Chrome

Case 3

Para demonstrar a eficácia do produto, o cliente Procter & Gamble realizou uma ação nas salas VIPs Cidade Jardim. Em algumas sessões, ao entrar na sala o cliente era surpreendido com uma manta lavada e perfumada com o Amaciante Downy, em sua poltrona. E, além do uso da manta durante a sessão, o cliente era informado que poderia levá-la para casa como um presente do cliente.



Figura 5 – Case Amaciante Downy
Fonte: <http://www.flixmedia.com.br/midiakit> Google Chrome

Outras formas possíveis de serem utilizadas vão desde aplicativos *mobile*; ativações; *videowalls*; adesivagem; *digital signage*; capa de poltronas; *stands*; *samplings*; patrocínio em copos de refrigerantes e sacos de pipoca, *displays*, apresentações simultâneas de shows ou mesmo a exibição de campeonatos europeu de futebol, entre várias outras possibilidades que a imaginação dos profissionais que estão a serviço dos anunciantes ou mesmo nos veículos de comunicação podem alcançar.

Considerando apenas o investimento publicitário em tela, e o fato dele ter oscilado nos últimos anos, é importante a constatação de que o meio cinema fechou o ano de 2012, de acordo com o Instituto de Pesquisa e Projeto Intermeios (30.abr.2013), com um crescimento positivo significativo (+22,34%) em relação ao ano de 2011 e, o maior investimento já obtido. Os investimentos divulgados pelo projeto intermeios, consideram valores negociados.

Considerações finais

	2008 R\$	2009 R\$	2010 R\$	2011 R\$	2012 R\$
Faturamento Direto	14.401.474,10	7.950.084,56	13.093.448,94	9.898.879,35	32.237.627,65
Faturamento Agência	73.933.180,30	73.694.819,90	79.140.738,54	76.468.253,20	73.425.093,44
Total	88.334.654,40	81.644.904,46	92.234.187,48	86.367.132,55	105.662.721,09

Figura 6 – Investimento publicitário 2008-2012

Fonte: <http://www.projetointermeios.com.br/relatorios-de-investimento>

O cinema está vivendo uma nova fase, onde as possibilidades de sua utilização como meio de comunicação tem se mostrado bastante promissora, dando mostras de superação aos obstáculos que se apresentaram nas últimas três décadas. Da mesma forma, sua recuperação, quer seja em número de salas ou em oportunidades oferecidas de contatos com as marcas, tem demonstrado vitalidade e criatividade suficientes para fazer crer que continuará em seu crescimento. O melhor conhecimento do público alvo, os shopping centers como concentração de locais de lazer e gastronomia, o desenvolvimento tecnológico, as grandes bilheterias, o interesse pelo entretenimento e o crescimento econômico do país, conseqüentemente da cidade de São Paulo, que é o centro que apresenta o melhor potencial de consumo do Brasil, tem conspirado favoravelmente.

Dessa maneira, pode-se concluir que, as diversas modificações ocorridas nos anos compreendidos entre 1980 e 2013, quer sejam elas de ordem política, econômica, social, cultural e tecnológica, contribuíram de forma significativa para o crescimento do meio cinema na cidade de São Paulo e modificaram sobremaneira as possibilidades de fazer propaganda, modificando o hábito do paulistano e adequando a uma nova realidade possível.

Referências

- Aadler, R. P; Firestone, C. (2002). M. *A Conquista da Atenção: A publicidade e as novas formas de comunicação*. São Paulo: Nobel. ISBN 85-213-1230-X.
- Brunacci, A. (2003). *São Paulo na Frente de Trabalho: o lado humano do combate ao desemprego*. São Paulo: FUNDAP:Secretaria do Emprego e Relações do Trabalho.
- Gracioso, F. (2008). *As Novas Arenas da Comunicação com o Mercado*. São Paulo: Atlas. ISBN 978-85-224-5098-5
- Acuña, E. Disponível em: <<http://www.g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2012/09/cinema-4d-leva-diferentes-sensacoes-aos-espectadores-em-sp-e-ba.html>>. Acesso em 30 de abril de 2013.
- Boklis, B.. Disponível em <<http://vejasp.abril.com.br/materia/luxo-cinema>>. Acesso em 30.abr.2013.
- Cinemark. Disponível em www.cinemark.com.br . Acesso em 30.abr.2013.
- Flix Media. Disponível em <http://www.flixmedia.com.br/pdf/FlixMedia_MidiaKit.pdf>. Acesso em 30.abr.2013.
- Gatti, A. Disponível em <http://www.sescsp.org.br/sesc/revistas_link.cfm?Edicao...2>. Acesso em 30.abr.2013.

Instituto de Pesquisas e Projeto Intermeios. Disponível em: <<http://www.projetointermeios.com.br/relatorios-de-investimento>>. Acesso em 30. Abr. 2013.

Luxo Cinema. Disponível em <<http://vejasp.abril.com.br/materia/luxo-cinema>>. Acesso em 30.04.2013.

Nobrega, M. Disponível em <<http://www.newton.freitas.nom.br/artigos.asp?cod=250>>. Acesso em 30.abr.2013.

Projeto Intermeios. Disponível em <<http://www.projetointermeios.com.br/relatorios-de-investimento>>. Acesso em 30.abr.2013.

Guia da semana. Disponível em <<http://www.guiadasemana.com.br/sao-paulo/cinema/salas-de-cinema/shopping-cidade-jardim-cinemark>>. Acesso em 30.abr.2013.

Natureza e Cidade: representações contemporâneas na publicidade imobiliária

Carlos Eduardo Paranhos Ferreira ³⁶²

Resumo: Percebe-se uma "onda verde", expressa nos meios audiovisuais por meio da questão ambiental e da procura por uma "melhor qualidade de vida". A contemporaneidade elege o "retorno à natureza" como um de seus axiomas, subjacente no discurso de suas representações simbólicas, salientando-se o perfil desse enfoque, especialmente na publicidade e no turismo. Tomado o mercado imobiliário dito de alto-padrão em São Paulo, procura-se recortá-lo em duas diferentes temporalidades, interpretando-se os anúncios e catálogos impressos desse mercado, relativos aos anos 1970, vistos de maneira contrastiva em relação aos anos 2000. Como instrumento de análise do discurso publicitário, trabalha-se com o quadrado semiótico, segundo as proposições de Greimas, acrescidas do referencial teórico da dialógica bakhtiniana. Percebe-se, assim, o imaginário contemporâneo como artifice na construção de paisagens idílicas e edênicas a partir da relação antitética entre o campo e a cidade, localizadas em áreas que podemos definir como o *axis mundi* desses novos tempos.

Palavras-chave: publicidade; anúncios; paisagem urbana; análise do discurso; São Paulo.

Introdução

A nossa vida cotidiana encontra-se amalgamada pela emergência de uma “onda verde” ³⁶³, mais particularmente, nos anúncios publicitários do mercado imobiliário que, por meio da construção de paisagens imaginárias e olhares “omnividentes”, vislumbram a possibilidade de aí fundar as bases de seu marketing, em representações em que os espaços são concebidos em falsas dimensões e proporções.

Ao analisarmos os anúncios e prospectos do mercado imobiliário, dito médio-alto e de alto padrão, registra-se a cambiante representação de natureza na cidade de São Paulo, onde a desmesurada ocupação de seu território engendrou, gradualmente, um processo de degradação da paisagem urbana. Esse fenômeno remonta aos anos 1920, período no qual a industrialização que se segue ao fim da primeira guerra mundial começa a desenhar os contornos da cidade industrial e seu crescimento incontrolável, contínuo desde os precedentes processos imigratórios e o início da intensa migração, visando a melhores condições de trabalho e de vida, sobretudo a partir dos anos 1940, coincidentes ao final da segunda guerra e ao lema “São Paulo não pode parar”. Esse estágio desordenado de sua metropolização traduz-se na metáfora da “selva de pedra” ³⁶⁴ e data dos anos 1970.

³⁶² Doutor em Artes pelo Instituto de Artes da Unicamp; programa de pesquisa: Artes Visuais.

³⁶³ Essa “onda verde” é aqui vista como característica de nosso tempo, que apresenta a ideia de uma *economia verde* levada às últimas consequências, na qual a preocupação com o meio ambiente encontra nos conceitos do verde e da sustentabilidade um diferencial para as suas ações.

³⁶⁴ Essa ideia foi muito disseminada a partir da telenovela homônima de Janete Clair, um dos maiores sucessos da Rede Globo, produzida e exibida entre abril de 1972 e janeiro de 1973. Trata-se de uma história de amor, na qual o protagonista sai do interior do estado do Rio de Janeiro para a cidade grande, a “selva de pedra”, fugindo de um assassinato cometido involuntariamente. O título da

A partir desses anos 70 salienta-se, cada vez mais, uma preocupação com a qualidade ambiental em contraposição a uma cidade carente de espaços verdes, fruto de um caótico processo de metropolização em que a falta de planejamento tem sido uma constante. Tomado esse período como ponto de inflexão em sua história, assinala-se a manifestação dessa tendência *verde* nas mensagens publicitárias, que se valem do imaginário contemporâneo – talvez saudoso de paisagens idílicas e edênicas – e constituem a matéria prima na construção dessas *ofertas*, em empreendimentos caros e cada vez mais difundidos. Isso posto, observamos enfaticamente como esses enunciados se mostram e o que ocultam, como arautos das tendências desses novos tempos, apresentados e representados também no discurso da legislação da chamada lei “cidade limpa”.

Nesses contextos particulares, perscruta-se a hermenêutica formadora desse discurso de exaltação da natureza a partir do estudo da relação antitética entre a cidade e a natureza e difundida pelo imaginário contemporâneo e presente nas representações do mercado imobiliário denominado genericamente de “alto padrão”. Paulatinamente, essas representações parecem espriar-se também para as demandas imobiliárias de outras camadas sociais menos sofisticadas e menos dotadas financeiramente.

Por outro lado, nos últimos cinquenta anos, com o advento das tecnologias de sensoriamento remoto por satélite, dos programas e aplicativos na internet do gênero *Google Maps*, propala-se a construção de uma *nova espacialidade*, aqui entendida como novas morfologias de representação provenientes da interação com os meios tecnológicos contemporâneos que, cada vez mais, parecem privilegiar as vistas aéreas e celestes.

Trata-se, possivelmente, da construção gradual de novas formas de representação, decorrentes desses hibridismos que as novas tecnologias permitem. Embora nem sejam assim tão novas, tais imagens nos remetem às antigas representações das visões *voo de pássaro*, originárias do final da Idade Média. Esse tipo de imagem nos proporciona o *olhar celeste* a que Michel de Certeau se refere,

“A vontade de ver a cidade precedeu os meios de satisfazê-la. As pinturas medievais ou renascentistas representavam a cidade vista em perspectiva por um olho que, no entanto, jamais existira até então. Elas inventaram ao mesmo tempo a visão do alto da cidade e o panorama que ela possibilitava. Essa ficção já transformava o espectador medieval em olho celeste. Fazia deuses. Será que hoje as coisas se passam de outro modo, agora que processos técnicos organizaram um poder ‘onividente’?” (Certeau, 2000, p. 170)

Essas visões do *alto da cidade*, amiúde, ocorrem nas representações que privilegiam os pontos de vista do gênero *voo de pássaro*, parecendo instaurar um império das

telenovela é uma referência ao texto de Bertold Brecht, “Na selva das cidades”, encenado pelo Teatro Oficina em 1969. Originariamente, o texto de Brecht retrata a Chicago de 1912, onde uma família de emigrados tenta sobreviver e representa a decadência daqueles que vêm do interior para a cidade grande. Na adaptação teatral paulistana, a ação é transposta para a grande São Paulo, explorando as semelhanças entre a “selva” de Brecht e o inchamento da cidade, assinalando analogias com o então vigente regime militar. Digna de nota, a cenografia de Lina Bo Bardi fazia pender do teto uma faixa no palco onde se podia ler “São Paulo: a cidade que se humaniza”, sátira ao *slogan* proposto pela administração do prefeito Faria Lima (1965-69).

imagens “plongilíneas”³⁶⁵. Pode-se notar que essa *omnividência* se tem tornado quase banal e, com certeza, cotidiana. Para tanto, analisa-se o dispositivo regulador conforme preceitua Aumont (1993), entre o espectador e suas imagens em determinado contexto, em que a *natureza, o bosque e a floresta* estão simbolicamente presentes na construção urbana, em oposição ou contaminação do campo e do ideal da *cidade pequena*, em uma miríade de prédios, edifícios e vilas. Como preconiza Rapoport ao analisar o significado do espaço, todas as categorias espaciais representam um espaço simbólico, e que “uma nova zona residencial junto a um lago, ou uma zona residencial para a classe alta podem facilmente constituir-se em espaços simbólicos” (Rapoport, 1978, p. 28), com suas marcas e seus signos simbólicos, imaginariamente tornados comuns nos discursos publicitários.

Esses espaços simbólicos criam territórios imagéticos onde, via de regra, a natureza é vista como um *bem*, e a mercadoria anunciada é tanto mais valorizada quanto maior a sua proximidade de praças e parques, configurando-se uma natureza domesticada e idealizada, para pessoas de gosto *refinado* e alto poder aquisitivo que, pela publicidade, são tornados sinônimos. As imagens dos anúncios do mercado imobiliário refletem e buscam os ideais da centralidade de um *axis mundi*, ao mesmo tempo em que assistimos a novas formas de representação de imagens.

Os anúncios publicitários estão circunscritos ao que devemos entender como a condição urbana contemporânea das “cidades globais”³⁶⁶, que é apresentada como o *urbano generalizado*, caracterizado pela falta de limites e pela descontinuidade dos espaços, gerando as velhas oposições entre o *centro* e a *periferia*, a *cidade* e o *campo*, o *dentro* e o *fora* da cidade fortificada, pares dialéticos que estruturam a experiência urbana. É o que Rem Koolhaas denominou “cidade genérica”, constituída por enormes manchas urbanas sem qualidades específicas, sem identidade e sem história, amorfa e resistente aos processos de planificação.

Como destaca Peter Burke, “No futuro, é provável que o movimento ecológico tenha cada vez mais influência sobre a forma como a história é escrita” (Burke, 1992, p. 20). No esforço e na tentativa de interpretar um pouco dessa história, escrita por intermédio das imagens de natureza, entremeadas por questões de ordem ecológica nos anúncios publicitários, é que este artigo é proposto, bem como verificarmos o que omitem e deslocam, isto é, quais os elementos que se tornaram “obscenos” (no sentido etimológico – *obscenae* – como o que se deve evitar ou esconder), examinando-se, ainda, a conceituação, por meio da teoria semiótica, do binômio *cidade* e *natureza*, eixo central a partir do qual se fundamenta o concernente discurso publicitário.

³⁶⁵ Neologismo aqui proposto por analogia ao vocábulo *plongée* (galicismo que, na terminologia cinematográfica usada no Brasil, designa o ponto de vista da câmera, numa perspectiva de cima para baixo, também conhecida como “câmera picada”, nas terminologias portuguesa e espanhola).

³⁶⁶ Termo criado por Saskia Sassen (1991). *The global city: New York, London, Tokyo*. Princeton: Princeton University Press.

Natureza e Cidade

Por meio da teoria semiótica, sistematizamos algumas operações no *quadrado semiótico*, desdobrado em *octógono*, segundo Greimas e Rastier, elegendo a *Natureza* e a *Cidade* como constitutivas de uma dialética que evidencia as tensões constantes nesses opostos que, pode-se dizer, constituem o vértice a partir do qual está ancorado o discurso publicitário.

Direcionando nosso trajeto a partir desse postulado, a instância inicial que orienta a categoria semântica fundamental do nosso binômio – Natureza e Cidade – caracteriza-se pelos ideais expressos nas imagens arquetípicas do *campo* e do *urbano*. Dessa forma, propõe-se o diagrama (figura 1), onde os contrários se sustentam em oposição complementar. Nele, o metatermo *Natureza* configura o espaço não engendrado pelo homem, mas, no entanto, por ele amplamente construído e ressignificado, portanto ressemantizado, representando a essência transubstancial da vida. O metatermo *Cidade*, “a invenção humana por excelência”, no dizer de Lévi-Strauss (1981, p.117), define o espaço totalmente construído pelo homem, *locus* onde se desenvolve ampla, abrangente e prática experiência da sociabilidade. O termo contraditório de *Natureza*, “Não-Natureza” corresponde ao espaço apartado de *elementos naturais*, ao passo que o termo contraditório de *Cidade*, “Não-Cidade” evidencia um espaço que se define como a negação da amplitude da urbanização.

A tensão dialética gerada pelos termos contrários *Natureza* x *Cidade*, sugere um equilíbrio, cuja resultante é expressa no *eixo complexo*, pelo metatermo “Paraíso na Cidade” (natureza na cidade), que corresponde ao protótipo da civilização: a cidade coexistindo com os elementos da natureza a partir de uma recriação da mesma, ou seja, de uma segunda natureza. Designado aqui como o elemento *eufórico*, trata-se do lugar privilegiado de que se ocupam os anúncios publicitários, isto é, o encontro do ideal da moradia em conjunção com a ambiência natural. Em oposição, temos, no *eixo neutro*, o elemento *disfórico*, lexicalizado por “Inferno na Cidade”, visto como uma *atopia*, no sentido da negação dos dêiticos de lugar, de tempo, de pessoa, dos discursos e da dinâmica social. Produto do somatório de “Não-Cidade” e de “Não-Natureza” trata-se da cristalização de todas as adversidades que convergem para um tecido urbano enfermo, no qual as vicissitudes da negação desse urbano encontram sua expressão na completa falta de planejamento e na precária infraestrutura.

A *dêixis* positiva resulta do somatório “Natureza” e “Não-Cidade” e é definida pelo metatermo “Selva” (campo). Traduz a natureza em sua essência bruta – selva – vista como o espaço construído do campo, por oposição à cidade. A *dêixis* negativa, resultante da combinação “Cidade” e “Não-Natureza”, é lexicalizada pelo metatermo “Selva de Pedra” e ordena o local onde a cidade construída se faz presente, porém em disjunção com qualquer elemento que caracterize a natureza. Trata-se da cidade desprovida de *humanidade*, conforme conceituado em *selva de pedra*.

Na leitura do octógono, propomos ainda a construção de quatro percursos em semicírculo. O primeiro deles, aqui entendido como um primeiro ciclo e denominado como “Ascensão da Moradia”, é expresso por conotações eufóricas nas quais transita

uma *elite* privilegiada que vai do “Campo” ao “Paraíso na Cidade”. São as classes bem situadas economicamente que, fora dos limites da cidade, possuem uma segunda residência, seja na praia ou no campo. Para esse segmento social, é possível viver em conjunção com o *verde*, entendido como uma certa ideia de proximidade à natureza, aproveitando os momentos de lazer na residência secundária (campo/praias), que encontra seu correspondente harmônico e simétrico na residência urbana dita principal (Paraíso).

O segundo semicírculo, nomeado como “Semi-Descenso” (da moradia), encontra sua expressão em uma classe ainda privilegiada que, por razões práticas, decide abandonar o ideal do “Paraíso na Cidade” e se rende à “Selva de Pedra”. Exemplifica-se esse caso por meio de condomínios afastados do centro, nos quais a distância termina por penalizar o morador, que fica à mercê dos longos deslocamentos, o que o obriga a enfrentar trânsito, estradas, etc. São os prosaicos casos dos moradores de Alphaville³⁶⁷, que resolvem retornar para a cidade disjungida da natureza, porém com um diversificado ofertório de atrativos que caracteriza um centro urbano. Não se aplicam aqui os casos em que o “Paraíso na Cidade” é proposto em conjunção com a “Selva de Pedra”, conforme anúncios que idealizam essa coincidência toponímica.

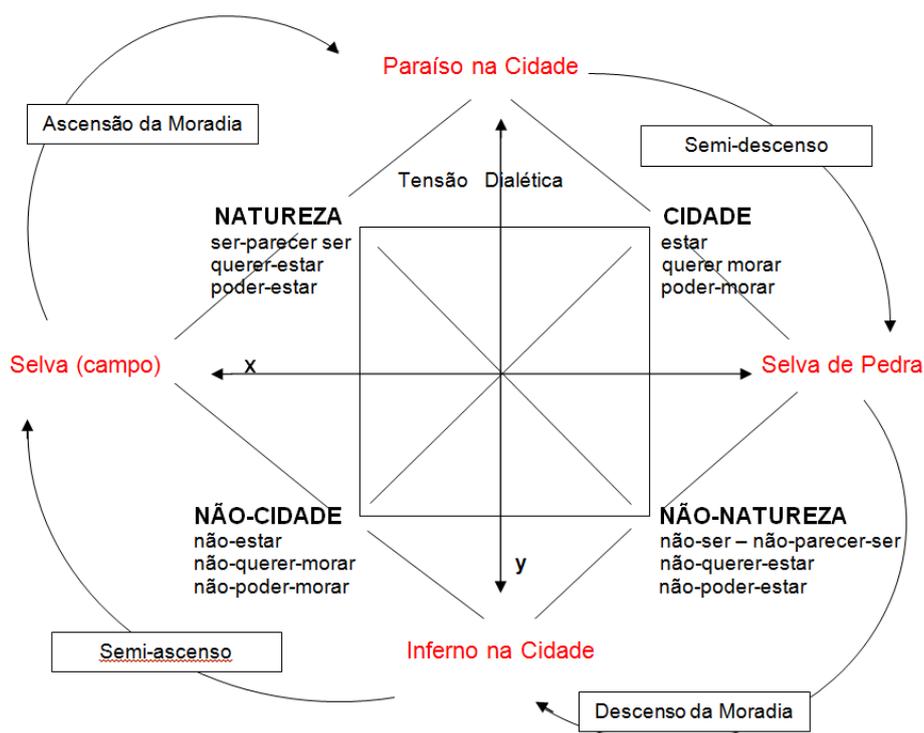


Figura 1: O quadrado semiótico (octógono) e algumas implicações modais

³⁶⁷ Alphaville Centro Industrial e Empresarial foi criado em Barueri-SP, em 1973. Alphaville Residencial-SP foi lançado em 1975. Esse conceito do morar encontra-se implementado pela Alphaville Urbanismo S.A. em mais de 20 estados brasileiros.

O terceiro semicírculo, categorizado como o “Descenso da Moradia”, manifesta o percurso dos menos privilegiados, que trilham da “Selva de Pedra” ao “Inferno na Cidade”, evidenciando disforias que se traduzem por uma cidade carente de infraestrutura em todos os níveis, materializadas na negação da cidadania aos que se encontram *fora do sistema*. São os trabalhadores e os excluídos que, não encontrando espaço para residir sequer na “Selva de Pedra”, são empurrados para as periferias desassistidas, enfrentando toda sorte de dificuldades diante da precariedade da moradia, do transporte e do lazer, obrigados que são a se estabelecerem nas franjas urbanas, onde, de forma análoga (Selva de Pedra / Inferno na Cidade) os horizontes são limitados, a poluição visual e sonora é uma constante e o trânsito e a insegurança nas suas mais diversas acepções se fazem presentes.

O último dos semicírculos, classificado como o “Semi-Ascenso”, representa o percurso que vai do “Inferno na Cidade” à “Selva” (retorno ao campo), evidenciando o caminho de *volta às origens*. Essa volta às origens é aqui entendida em um sentido mais amplo do que o *retorno ao campo*, produto de uma dinâmica social, nomeada como *migração reversa*. Com a crescente desindustrialização de São Paulo e, diante do desenvolvimento do Nordeste, da significativa melhoria das condições de vida por lá experimentadas, da criação de polos industriais, de serviços e de comércio, assiste-se agora ao retorno de alguns dos antigos migrantes aos seus locais de origem. Não se trata mais do sertanejo premido pela seca, mas, muitas vezes, do regresso dele ou de alguns de seus descendentes, da geração dos filhos e dos netos, fazendo o rumo inverso em circunstâncias mais favoráveis, ainda que, uma vez mais, em busca de melhores condições de vida.

Expostos os quatro semicírculos, passamos ao exame dos eixos horizontal e vertical. Em “x”, no sentido oeste-leste, temos o percurso que nos leva da “Selva” (campo) à “Selva de Pedra”, vereda essa que, de certa forma, tem uma relação de complementaridade, por estar na origem da *migração reversa* acima exposta. Trata-se do processo de intensa industrialização ocorrido em São Paulo, sobretudo a partir da década de 1940, que gerou a necessidade de uma extensa mão-de-obra e provocou um grande surto migratório, especialmente vindo da região Nordeste, mas não restrito apenas a ela. Esse eixo retrata a ocorrência do deslocamento desse contingente populacional, que se moveu dos rincões economicamente débeis, transmutando-se diretamente para os centros economicamente ativos. São os paus-de-arara cruzando um pouco por todo o país, fugitivos das intempéries climáticas e/ou econômicas. No sentido leste-oeste desse mesmo eixo, temos o processo antagônico, no qual o *retirante* resolve, por motivos vários, retornar às suas origens. Em alguns casos, cria-se um ciclo caracterizado como o de uma migração sazonal, no qual o trabalhador se desloca ao sabor das contingências da economia e das oportunidades de emprego.

No eixo “y”, no sentido norte-sul, temos o roteiro fixado do “Paraíso na Cidade” em direção ao “Inferno na Cidade”. Nesse trajeto, explicita-se a relação aprazada entre os habitantes de locais supostamente privilegiados e os seus prestadores de serviços. Sobretudo em relação aos serviços domésticos, esse eixo nos indica o deslocamento por meio de ônibus, metrô e trem ou na integração entre esses diversos sistemas de transporte, acarretando, em certos casos, um intervalo de algumas horas entre a

consecução das tarefas contratadas e o retorno para o descanso no lar. No sentido inverso do mesmo eixo, a direção sul-norte repete o mesmo esquema, naturalmente invertendo-se o sentido do deslocamento e diferenciando-se os horários requeridos para o fiel cumprimento das obrigações avençadas.

Finalizando a construção de nosso *quadrado semiótico* (octógono), passamos a explorar algumas ocorrências modais. No percurso que vai da “Ascensão da Moradia” ao “Semi-Descenso”, a “Natureza” e a “Cidade” são representadas como aquilo que *são*, ou, pelo menos, por aquilo que *parecem ser* [a natureza e a cidade]. As classes privilegiadas podem ter acesso ao *verde* ou pelo menos ao que *parece ser* ou *representar* [o verde]. Recuperando a máxima que afirma – “querer é poder” – podemos estendê-la para essas classes, pois elas querem estar e podem estar [na natureza e na cidade], usufruindo da vista, da calma, do equilíbrio, do silêncio, do ar puro e da segurança, de maneira equânime entre o lazer e o morar. É o somatório da combinação modal do querer e do poder: *querer estar* na natureza / *poder estar* na natureza e *querer morar* na cidade / *poder morar* na cidade.

No percurso complementar que vai do “Descenso da Moradia” ao “Semi-Ascenso”, a “Não-Natureza” e a “Não-Cidade” são as ordenações atópicas, elas são a expressão de todas as negações do lugar. Fazendo uso da máxima precedente, – “não-querer não é poder” – podemos da mesma forma estendê-la para as classes desprivilegiadas. Elas *não querem estar* e *não podem estar* [na não-natureza], ao mesmo tempo em que *não querem morar* e *não podem morar* [na não-cidade]. No entanto, a resignação as impele a aceitar a falta de vista, a agitação, o desequilíbrio, o barulho, o ar impuro e a insegurança. De maneira especular às classes privilegiadas, tem-se a combinação modal do não-querer e do não-poder: *não querer estar* na não-natureza / *não poder estar* na não-natureza e *não querer morar* na não-cidade / *não poder morar* na não-cidade.

A Construção da Paisagem

A paisagem é aqui considerada como constructo do pensamento contemporâneo, pois se configura como cultura antes de ser natureza, segundo o argumento desenvolvido em “Paisagem e Memória”, sendo analisada enquanto representação da imaginação “projetada sobre mata, água, rocha” (Shama, 1996, p. 70), domesticada e idealizada no simulacro.

A comprovada ausência de verde cria territórios no imaginário hodierno, inspirando a criação de ilhas de excelência – os condomínios de casas e edifícios – que estabelecem um paradigma de representação por meio de um “pensamento plástico”, como enfatiza Pierre Francastel (1973, p. 3). A partir de processos imagéticos, uma forma de pensamento é demarcada, na qual é subjacente a ideia de que o comprador do imóvel passará a viver em um *paraíso perdido*, um valorizado simulacro incorporado, caro, exclusivo e singular, que o capital financeiro e o capital estético e/ou psíquico lhe permitiriam recuperar. Trata-se de um mundo perdido, aditado de todas as conquistas do mundo moderno: completa e diversificada infraestrutura, a quietude e a paz do campo simuladas, ressaltando-se o fato de a cidade – *longínqua e acessível em minutos* –

aparecer frequentemente como pano de fundo, a exemplo das representações arcádicas na pintura. Essa quietude, que o habitante das grandes cidades busca na antítese encontrar, por meio de imagens que auscultam um equilíbrio distante e desvairado, revela-se fugaz. A paisagem é, antes, o produto de um imaginário construído segundo uma sacralidade ancestral perdida, mas imaginariamente revivida, desejoso de estabelecer-se segundo a hierofania do *Centro do Mundo* (*Axis Mundi*), pois, “Viver perto de um ‘Centro do Mundo’ equivale, em suma, a viver o mais próximo possível dos deuses” (Eliade, 1992, p. 81). O *centro do mundo*, na grande metrópole, equivale a situar-se nas zonas nobres; preferencialmente junto aos grandes parques em São Paulo (Ibirapuera, Villa-Lobos, Aclimação, Parque do Carmo), próximo aos serviços comerciais (shoppings) e rápido acesso ao metrô. Como salienta Eliade, “todo território ocupado com o propósito de habitá-lo ou de utilizá-lo como ‘espaço vital’ é previamente transformado de ‘caos’ em ‘cosmos’; isto quer dizer que, por meio do ritual, uma forma lhe é dada, o que o faz assim tornar-se real” (Eliade, 1969, p.23). A transformação do caos em cosmos encontra ressonância no percurso que leva o habitante urbano a retornar a cada dia, seguramente, ao seu *centro do mundo* – uma trajetória que o conduz do inferno da cidade ao paraíso da moradia, onde ele poderá encontrar os seus *iguais* e separar-se dos *menos iguais*, aqueles não resgatados pelo capital estético e financeiro. A criação desses territórios onde as classes privilegiadas explicitam as suas preferências no morar, corresponde à análise que faz Rapoport sobre a cultura ocidental, ao definir o *vernacular* de hoje como um *tipo* ao invés de uma *forma*, visto que “este tipo particular partiu das necessidades de um grupo específico, sentidas por um contratista; a necessidade era real, como o demonstra o êxito de seus esforços” (Rapoport, 1972, p.173). A paisagem, para Zukin (2000), além de uma construção material, é também uma representação simbólica das relações sociais e espaciais, ao colocar os habitantes em relação aos grupos sociais e aos recursos materiais e expressar as restrições estruturais de uma cidade, sendo ela com frequência observada como aquilo que é construído, escondido, e que resiste, ou seja, uma *paisagem do poder*. É o caso das paisagens construídas e constantes nos anúncios imobiliários, que idealizam formas do morar e do viver, ao se instaurarem e se constituírem como imagens e paisagens do poder de um determinado segmento social, da mesma forma como essas edificações, nos diversos setores de uma cidade, também podem ser entendidas como a expressão desse poder por meio dos *enclaves fortificados* (Caldeira, 1997) a partir da ideia de uma metacidade.

A crescente valorização da natureza à qual assistimos, irradiada nos domínios urbanos, proporciona a criação de uma série de produtos a partir dos quais se pretende legitimar mercadorias que possuam um distintivo *natural* na sua composição, fatura e distribuição. Espalha-se uma gama de bens e serviços constitutivos de uma *ideologia do verde*, presente nas mais diferentes indústrias: da alimentação, do vestuário, da higiene e dos cosméticos, dos esportes, do entretenimento, do lazer e do turismo; breve, pelo seu consumo generalizado nos mais variados matizes e desdobramentos em toda a cadeia produtiva. As *mercadorias verdes* parecem atender a uma demanda por um espaço diferenciado do ponto de vista socioambiental e ecológico, garantindo, assim, o acesso ao mito da *qualidade de vida*. Dessa forma, dissemina-se a ideia de uma *economia do verde*, que se manifesta também no mercado imobiliário.

Análise de Caso

A nossa análise procura confrontar de forma comparativa dois diferentes exemplos de anúncios relativos aos anos 1970 e aos anos 2000 na cidade de São Paulo. Deve-se aqui considerar a interdiscursividade, vista como uma voz sem nome, e expressando algo que já foi dito sobre a *natureza e a cidade*, bem como a intertextualidade que se constrói a cada momento do *viver na cidade*. As imagens dos anos 2000 caracterizam a relevância do verde na mensagem visual bem como na escrita, em contraposição ao cinza dos anos 1970, criando-se, para tanto, a categoria de imagem nomeada *Verde / Cinza*.

Hoje está um belo dia para você comprar uma casa Bel-Recanto.

Qualquer um que leia jornais, tenha nariz e more nesta cidade, já deve ter reparado que a poluição está cada vez pior. E o que é que você pode fazer para não piorar ainda mais a situação? Muita coisa. Ir à pé onde você não precisa ir de carro, colocar filtros nas chaminés de sua indústria, e comprar uma casa pré-fabricada Bel-Recanto. As casas Bel-Recanto são feitas em madeira de lei e em 19 modelos diferentes. Sempre com belas varandas, isolamento termo-acústico, instalações elétricas e hidráulicas completas, e até piscina se você quiser. Em apenas 90 dias nós construímos uma casa assim para você, em qualquer lugar do Brasil, no campo ou no campo.

Quais a Deus, ainda existem muitos lugares limpinhos, sem fumaça e cheiros de esgoto, há o melhor de tudo, para se por uma Bel-Recanto. Alguns até bem perto desta fumaceira toda.

BEL-RECANTO S.A. CONSTRUÇÕES
Cidade Imobiliária: Av. Presidente Dutra, 2115, Esplanada Central, Ar. Princesa Maria, 241 - Itaquera - SP - 04100-000
Fone: (11) 5084-3399/3333/3333

Figura 2: Bel-Recanto – 1º Anuário do Club de Criação de São Paulo, 1975.

Tomado como exemplo de *radiografia* de uma época, trata-se de um anúncio para jornal (figura 2), datado de 1975, peça premiada nessa categoria com a menção *Prata* pelo “1º Anuário do Clube de Criação de São Paulo”. O anúncio circulou em jornais da cidade de São Paulo, destinando-se a um público que supostamente já dispõe de um imóvel próprio, possível candidato a comprador de um segundo imóvel, na praia ou no campo, como a leitura do texto abaixo retranscrito sugere ao leitor.

“Qualquer um que leia jornais, tenha nariz e more nesta cidade, já deve ter reparado que a poluição está cada vez pior. E o que é que você pode fazer para não piorar ainda mais esta situação? Muita coisa. Ir à pé onde você não precisa ir de carro, colocar filtros nas chaminés de sua indústria, e comprar uma casa pré-fabricada Bel-Recanto. As casas Bel-Recanto são feitas em madeira de lei e em 19 modelos diferentes. Sempre com belas varandas, isolamento termo-acústico, instalações elétricas e hidráulicas completas, e

até piscina se você quiser. Em apenas 90 dias nós construímos uma casa assim para você, em qualquer lugar do Brasil, na praia ou no campo. Graças à Deus, ainda existem muitos lugares limpinhos, verdinhos e cheios de estrelinhas à noite e sol de dia, para se por uma Bel-Recanto. Alguns até bem perto desta fumaceira toda”.

Análise denotativa do referente – A mensagem visual trabalha com a ideia da imagem como antítese do texto. Sobre uma imagem extremamente acinzentada, onde uma espessa névoa não nos permite distinguir o horizonte, como sói acontecer em muitas manhãs invernais na capital paulistana, sobressai o convidativo convite com função fática: “Hoje está um belo dia para você comprar uma casa Bel-Recanto”. A complementação do texto da *mensagem escrita* encontra-se na quinta parte inferior do anúncio, dirigindo-se ao habitante que conhece as agruras pelas quais passa a cidade de São Paulo, com seus níveis de poluição quase sempre próximos a um estado de alerta. O texto sugere que a situação é muito grave e apela para o senso de responsabilidade que se espera de um cidadão consciente. Este pode, sim, contribuir para minorar o problema desse fenômeno atmosférico, tomando algumas medidas simples, tais como: andar a pé, em detrimento do automóvel; e colocar filtros na chaminé de sua empresa (sic). O texto situa-se em um território confuso, pois coloca o cidadão como um agente de seu voluntarismo, gerando uma tensão com o setor público, a quem coube regulamentar a questão em meados da década de 1970, visando minorar a poluição atmosférica advinda das atividades fabris; posteriormente, regulamentou-se também a obrigatoriedade de filtros catalisadores para os automóveis. Como a questão é espinhosa e exige um esforço e participação de toda a sociedade, o anúncio propõe uma saída individual e, de maneira enfática, sugere que a solução está na compra de uma casa pré-fabricada Bel Recanto, que pode ser construída em apenas 90 dias, em qualquer lugar do Brasil, seja na praia, seja no campo, ou até mesmo próxima às áreas aparentemente poluídas que o anúncio parece condenar. Ela pode ser feita em madeira nobre, segundo um dos 19 modelos propostos, dispondo de todos os quesitos básicos de infraestrutura, apresentando-se a possibilidade de construir-se, inclusive, uma piscina.

Análise do significante ou símbolo (elementos formais / referente) – Por meio da função fática do texto “Hoje está um belo dia para você comprar uma casa Bel-Recanto”, o anúncio se dirige a um leitor específico. Esse leitor parece ser aquele já possuidor de um imóvel na cidade e que deseja um outro imóvel. Apresenta-se ao leitor a possibilidade de fuga da cidade a partir da antítese *imagem X texto*: da cidade poluída representada na foto pela imprecisão de contornos do horizonte, para um sugestivo texto que fomenta a possibilidade de uma trégua momentânea e extemporânea, adquirindo-se uma casa pré-fabricada “Bel-Recanto” (uma *redução* de Belo Recanto). Logo em seu início, o texto procura, de forma bem humorada, convencer o leitor daquilo que todo mundo já sabia desde aquele tempo – o fato de que a poluição na cidade estava cada vez pior. Para tanto, lança mão de alguns recursos metonímicos: qualquer um que leia jornais, ou seja, que tenha olhos e, portanto, faça uso de seu aparelho visual, possa enxergar a olhos vistos; qualquer um que tenha nariz, e, portanto, faça uso de seu aparelho respiratório e olfativo, possa sentir, levando-o a concluir o que qualquer um que more na cidade já percebeu, por meio de seus órgãos sensoriais, o fato incontestado de que a poluição sonora, visual e olfativa vinha piorando sistematicamente. A situação apresentada leva o leitor a um percurso que o credencia a algumas ações, sendo a mais

importante delas a compra de uma casa “Bel-Recanto”, para concluir-se ao final: “Graças à (sic) Deus, ainda existem muitos lugares limpinhos, verdinhos e cheios de estrelinhas à noite e sol de dia, para se por uma Bel-Recanto. Alguns até bem perto desta fumaceira toda”.

Análise da significação (conotação da imagem) – A conotação que a junção texto e imagem nos sugere, é o fato de que algo urgente precisa ser feito em meio a esse caos anunciado e instaurado. A mais simples dessas ações, graças a Deus, e não aos homens, que ainda não conspurcaram essas áreas “limpinhas, verdinhas e cheias de estrelinhas à noite e sol de dia”, onde, felizmente, ainda se pode construir e, como sem rodeios nos coloca o anúncio, ainda existem lugares “para se por (sic) uma Bel-Recanto”.

A análise da assinatura do anúncio, por meio do logotipo da empresa (canto inferior direito), mostra-nos a eficácia que envolve a sua aparente primariedade. A representação de uma casinha, familiar a todos, é construída a partir de um retângulo (a sala) e um quadrado vazados (a entrada), encimados por um triângulo isósceles cheio (o telhado). À esquerda desse telhado, um pequeno quadrilátero, cheio, faz as vezes de chaminé. Essa prosaica e inocente chaminé da praia ou do campo despeja uma fumaça, que pode ser “vista” como antitética em relação à fotografia da poluição atmosférica que o anúncio procura revelar e desvelar.



Figura 3: Central Park Mooca – O Estado de S. Paulo, 28.05.2006.

Em seguida, passamos ao anúncio de jornal (figura 3), veiculado no caderno principal do jornal “O Estado de S. Paulo”, em página central dupla, ocupando as páginas 10 e 11 da edição de 28.05.2006.

Análise denotativa do referente – Do ponto de vista do registro verbal, a peça publicitária dá conta do empreendimento “Central Park Mooca”, por meio da frase que se destaca na horizontal da parte superior do anúncio: “Breve lançamento – Mooca”. Tem ainda relevância na parte central, sempre na horizontalidade, o texto principal: “O verde está voltando para a Mooca. E escolheu a frente da sua varanda para morar.” A descrição do empreendimento, ocupando o quarto inferior direito, informa: “A Mooca será palco de uma grande evolução urbana. Um terreno de 47.400 m² vai se tornar um dos maiores parques privativos da cidade. Um espaço com muito verde, mais de 50 itens de lazer, rodeado por excelentes apartamentos. O prazer de morar de frente para a natureza está voltando. Vai ser difícil São Paulo ver uma oportunidade como essa de novo. Não perca”.

Do ponto de vista do registro visual, tem especial destaque uma profusão de árvores e uma vegetação de diversas colorações, ocupando quase toda a página. Na terça parte inferior do anúncio, pode-se perceber, apoiados na grade branca de um terraço, um casal, ladeado por um casal de filhos, todos de costas, como que apreciando a paisagem. Essa família unida nos remete ao subitem central, que parece dialogar com o público-alvo ao afirmar, “Central Park Mooca. A evolução urbana que São Paulo e sua família tanto queriam”. A partir desse ponto de vista do terraço – que é também o ponto de vista do leitor – vislumbram-se, na terça parte superior do anúncio, em meio a vegetação, pequenos detalhes do que seria o andar térreo de uma edificação “do outro lado da praça”. A imagem não mostra, mas deixa subentender e procura demonstrar, segundo o viés expresso no texto, o que se tornará “um dos maiores parques privativos da cidade” e estará “rodeado por excelentes apartamentos”.

Análise do significante ou símbolo (elementos formais / referente) – Por meio da mensagem verbal acima aludida [parte central da página dupla], o leitor é informado de que “O verde está voltando para a Mooca. E escolheu a frente da sua varanda para morar.” Pelo explicitado, depreende-se que, um dia, o bairro já foi verde. Sabemos que deixou de sê-lo, ao menos a partir de uma ainda persistente *memória industrial*, anterior à desindustrialização que se opera em nossos dias, fazendo com que deixe de ser um bairro fabril. Logo, a boa nova é que o verde está de volta. Chama atenção a inversão de valores que o texto sugere. O *verde* transmuta-se em voz ativa, ele “escolheu a frente da sua varanda para morar”, cabendo ao pretense comprador ser uma simples voz passiva. O desafio que se lança, é que essa equação precisa ser invertida. Com a descrição detalhada de alguns atributos da infraestrutura do empreendimento, que fará do bairro o “palco de uma grande evolução urbana”, caberá ao leitor ganhar a voz ativa, tornando-se agente da ação que dele se espera: não perdendo essa chance que dificilmente voltará a acontecer em São Paulo, adquirindo, para tanto, uma unidade no “Central Park Mooca”.

Análise da significação (conotação da imagem) – Destaca-se na imagem, em primeiro plano, um casal e seus dois filhos, mostrados de costas, ocupando a sacada de um terraço. Eles observam um espalhamento de árvores, dispersas em uma área central do que é representado como sendo a *ágora* do produto anunciado, o “Central Park Mooca”. Esse núcleo familiar – que também somos nós, os observadores – ancorado no texto, que se sobressai na metade da extensão horizontal, sugere que “O verde está

voltando para a Mooca. E escolheu a frente da sua varanda para morar”, evocando-nos a volta ou a “aparição”, no sentido de aparecimento súbito ou sobrenatural de algo que já existiu no passado – naturalmente ligado a um passado mítico – e que agora poderá ser novamente desfrutado: uma convivência revestida de prazer que será mais uma vez experimentada na forma de uma ancestral comunhão com a natureza.

Tradição e Modernidade

A procura de um ponto de equilíbrio entre a tradição e a modernidade, em países jovens como o Brasil, em regiões industriais como São Paulo, parece pautar as questões mais urgentes dessa sociedade, na qual se dá o embate entre o arcaico e o moderno, binômio sempre presente nas questões que dizem respeito à identidade da nação. Em última instância, são os opostos de um par dialético submetidos a uma tensão constante: para que se possa avançar na modernidade, é preciso levar em conta e, sobretudo, conhecer, coexistir e conviver com a tradição.

O anúncio do empreendimento imobiliário abaixo reproduzido condensa algumas transformações ocorridas na cidade de São Paulo e reflete o discurso publicitário contemporâneo bem como o sujeito desses anúncios. Trata-se do lançamento de “Luzes da Mooca” (figura 4), veiculado em página central dupla, ocupando as páginas 6 e 7 da edição de 20.11.2010 da “Folha de S. Paulo”.



Figura 4: A tradição e a modernidade como metáforas na história da cidade

O empreendimento [Luzes da Mooca] é anunciado como um “lançamento na

verdadeira Mooca”. Por meio de um convite fático, pretende-se induzir o comprador a mudar a história de São Paulo, propondo que ele seja o artífice e o elo entre a tradição e a modernidade, desafiando-o: “Venha fazer parte da união entre a tradição e a modernidade no lançamento que vai mudar a história de São Paulo”.

A tradição encontra-se expressa no próprio bairro, fabril em sua origem, daí caracterizar-se como um “lançamento na verdadeira Mooca”. Isso pode ser entendido pela menção “ao lado da Di Cunto e próximo ao Moinho Eventos”, referências na cidade, respectivamente, à confeitaria e à casa noturna (recentemente fechada), que ocupa antigos galpões de um moinho industrial, uma tendência de ocupação do espaço urbano que se verifica nas cidades prestadoras de serviço que, um dia, foram cidades industriais. Numa palavra, este lançamento está situado no coração da Mooca, na confluência das ruas Borges de Figueiredo, Guaratinguetá e Rua João Antonio de Oliveira. Bem próximo, portanto, à estação de trem da Mooca, fato prudentemente omitido, pois o trem carrega consigo a ideia de periferia que, comercialmente, deve ser evitada; diferentemente de seu primo nobre, o metrô, que certamente teria a sua presença alardeada como um diferencial na sua localização. Trata-se de um bairro em transformação, que pretende unir tradição e modernidade, no qual “Luzes da Mooca” sediará em “terreno com mais de 33 mil m². Condomínios independentes com lazer e segurança exclusivos” os edifícios *Villa Solare Residencial*, o *Villagio Lunare Residencial* e o *Portale Mattino Residencial*, todos providencialmente nomeados no idioma italiano, como que a reverenciar os imigrantes que tradicionalmente formaram o bairro. Pretendendo promover as suas vendas, o anúncio usa como estratégia invocar a tradição e a modernidade. No trânsito entre passado e presente, sustenta-se o trinômio “Vida, lazer e trabalho” como marcas de um tempo em que se mede o IDH (Índice de Desenvolvimento Humano). A conotação que as imagens sugerem por meio da passagem da tradição para a modernidade, é que também passaremos da cidade de fuligem, para uma sorte de *Shangri-La* pós-industrial; aquela representada pela renitente memória da chaminé industrial de tijolos e esta por uma exuberância de cores róseas de árvores, águas e regatos. Na ilustração, as duas árvores rosadas (na verdade uma pequena alameda), parecem-nos constituir o *punctum*³⁶⁸ que promove o diálogo com as chaminés, passado e presente se espelhando.

Considerações Finais

O discurso laudatório ao *verde*, à *qualidade de vida* e à *preservação da natureza* perpassa os anúncios do mercado imobiliário e é comum aos dois períodos de que trata este artigo, a saber, de maneira genérica, as décadas de 1970 e os anos 2000, diferenciando-se, no entanto, o tratamento que a questão recebe em cada um desses períodos. Podemos apontar nesse interlúdio a recorrência de exemplos que se materializam em representações de fotos, ilustrações e perspectivas ilustradas, carregadas de uma “ideologia verde”, em que se pode observar o sonho de uma natureza idealizada, agreste, intacta e paradoxalmente domesticada. Os empreendimentos

³⁶⁸ Punctum, aqui empregado segundo a conceituação proposta por Roland Barthes (1984), como “aquele detalhe” que primeiro chama a atenção de quem olha e observa.

imobiliários são circundados por extensas áreas verdes, existentes no imaginário de quem vende e na imaginação corpórea de quem compra. Na realidade, no mais das vezes, no lugar das áreas verdes se encontram outros prédios no horizonte, o que denota recurso publicitário usado para apagar o perfil urbano, criando a inserção de bosques imaginados, deslocando-se o urbano como algo que se pretende evitar ou esconder. Além desses espaços, tratados mormente em sua exterioridade, poderíamos pensar ainda em outras categorias de análise no que concerne à interioridade e seus espaços de transição, tais como a rua e o jardim; o átrio e o pórtico dos edifícios; os espaços de sociabilidade, os salões de jogos e de festas; as áreas de esporte e fisiculturismo; os espaços gastronômicos e as churrasqueiras; as praças, fontes e gazebos; as varandas, a sala de estar e suas vistas; as áreas de lazer e as de serviços; a segurança e os sistemas *panópticos*. Do ponto de vista contrastivo, no que se refere à categoria verde / cinza, podemos notar, respectivamente, a utilização de matizes de cinza na década de 1970, em contraposição aos processos multicoloridos na impressão a 4 cores dos anos 2000. Parece ser esse, um constructo do urbano contemporâneo da cidade de São Paulo passando por um processo de intensa transformação. À medida que, efetivamente, uma maior preocupação com o meio ambiente resulta em uma ampliação e incorporação de novas áreas verdes à cidade, encontra-se também refletido esse cromatismo nos fôlderes que, partindo do cinza, se metamorfoseiam para uma policromia, no âmbito de uma leitura diacrônica. O exemplo datado de 1975 (figura 2), remete-nos a uma cidade de concreto, acinzentada, sugerindo a condição de um lugar, como sabemos, privado de sol em algumas épocas do ano, malgrado estar localizado no território do mítico *país tropical*. Do ponto de vista ambiental, esse momento corresponde, na história da cidade, aos alarmantes níveis de poluição e às drásticas condições climáticas daí advindas, produtos do intenso processo de industrialização experimentado a partir dos anos 1950, quando a *cidade da garoa* ganha contornos de metrópole. Do ponto de vista da cultura, esta se encontra sujeita aos movimentos contestatórios da contracultura do final dos anos 1960 e questionadores dos efeitos deletérios dessa poluição e da *sociedade de consumo* como um todo, almejando uma vida simples no campo ou, no mínimo, uma idealização desse estado de ser. O segundo caso, datado de 2006 (figura 3), em que pesem os progressos e o barateamento dos processos gráficos de impressão colorida nesse interstício, reflete as transformações pelas quais passou a cidade, exemplificadas por uma profusão de cores na representação dos elementos da natureza, refletindo as metamorfoses operadas na paisagem urbana. O que antes era visto como o estereótipo de uma cidade sempre cinza e nublada, agora ganha a conotação, não menos estereotipada, de uma cidade que vive em comunhão com seus parques, jardins e áreas verdes de um modo geral. Dito de outra forma, os empreendimentos dos anos 1970 privilegiam a técnica e o material empregado, enquanto os anúncios do novo milênio dão especial destaque à *simbologia do verde*.

Numa perspectiva diastrática, os compradores dos imóveis de alto-padrão são possíveis partícipes na construção, ainda emergente, de uma nova espacialidade na representação dos lugares, concretizada pelo que se denominou como vistas “plongilíneas”, coetâneas das imagens difundidas pelas novas tecnologias, tais como o sensoriamento remoto e o GPS, que passaram a fazer parte do léxico visual de nossos dias.

Resta saber para o privilégio de quem essas novas *mercadorias verdes* estão surgindo, atendendo à demanda de segmentos que consideram ter uma *qualidade de vida* mais satisfatória, que pode ser mapeada por uma geografia da *inclusão do verde* como um imperativo desse mercado: tanto mais rentável ele se apresenta quanto mais verde for. Evidentemente, essa *geografia do verde* aponta para os estratos sociais mais elevados, nos quais uma ideia amplamente disseminada de paisagismo ganha contornos de um simulacro e o modelo de uma natureza *fake* se impõe também nas representações do mercado imobiliário, na veneração de uma *fronteira verde*, reificada no fetiche da mercadoria imobiliária que promove a mediação e a *mediação* entre o homem e a natureza – antiteticamente construída em tempos pouco oníricos – ressemantizando, para tanto, figuras de retórica, persuasão e sedução.

Inferre-se que as representações de *natureza* e do *verde*, constantes nos anúncios do mercado imobiliário, constituem uma *visão de mundo* idealizada pelas classes dominantes de maneira muito particular, acrescida do natural fascínio e poder de sedução nas quais as mesmas são protagonistas em meio ao discurso contemporâneo. Esses anúncios são especialmente marcados pelas condições dessa produção discursiva e seu contexto social, histórico e ideológico, e entendidos a partir dos princípios da retórica aristotélica, que categoriza o discurso em três instâncias: o apelo à emoção, o oferecimento da prova e o apelo à credibilidade. Visamos discernir esse discurso e clarificar os diferentes atores representantes dos sujeitos inclusos nos enunciados publicitários, situados de maneira contrastiva entre a cidade paulistana dos anos 1970, que privilegiava explicitar o emprego da técnica construtiva do concreto, comparativamente à cidade do início do novo século, em que a ideia da *natureza* e do *verde* cada vez mais são vistos como um *fetiche* e apresentados como uma *commodity*, uma das estratégias de enunciação da criação publicitária junto ao mercado.

Nos sentidos que se confere ao referente, no caso dos anúncios que privilegiam a disseminação de uma *onda verde*, procura-se ressemantizá-lo e ressignificá-lo na mensagem publicitária, que passa pela ideia de um feliz *retorno à natureza*, a um mundo *natural*, *autêntico* e mais *puro*, onde se privilegia a tão decantada *qualidade de vida*, contaminada por ideais *higienistas* que se estendem ao corpo e à assepsia dos ambientes. Pode-se dizer que, dessa forma, favorecem e auxiliam o *sistema publicitário* na consecução de seus propósitos mercantis, por meio da competitividade comercial e da força simbólica de suas ações.

Referências

- Aumont, J. (1993). *A imagem*. Campinas: Papyrus.
- Bakhtin, M. (1995). *Marxismo e filosofia da linguagem. Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*, 7ª ed. São Paulo: Editora Hucitec.
- Barthes, R. (1984). *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Burke, P. (1992). “A nova história, seu passado e seu futuro”. In: Peter Burke (org.). *A escrita da história: novas perspectivas*. São Paulo: Unesp.
- Caldeira, T. P. (1997). “Enclaves fortificados: a nova segregação urbana”. In: Novos Estudos nº 47. São Paulo: CEBRAP, março de 1997, pp. 155-176.
- Certeau, M. (2000). *A invenção do cotidiano*, v. 1, Artes do Fazer. São Paulo: Vozes.
- Eliade, M. (1969). *Le mythe de l'éternel retour*. Paris: Gallimard.

- _____. (1992). *O sagrado e o profano*. São Paulo: Martins Fontes.
- Francastel, P. (1973). *A realidade figurativa*. São Paulo: Perspectiva.
- Greimas, A. J. (1973). *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix/Edusp.
- Lévi-Strauss, C. (1981). *Tristes trópicos*. Lisboa/São Paulo: Edições 70/Martins Fontes.
- Rapoport, A. (1972). *Vivienda y cultura*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- _____. (1978). *Aspectos humanos de la forma urbana: hacia una confrontación de las ciencias sociales con el diseño de la forma urbana*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Schama, S. (1996). *Paisagem e Memória*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Zukin, S. (2000). “Paisagens do século XXI: Notas sobre a Mudança Social e o Espaço Urbano” In: Antonio Augusto Arantes (org.). *O Espaço da Diferença*. Campinas: Papyrus, p. 104-115.

Beleza do futuro: as imagens da cultura do consumo das jovens mulheres de 15 a 20 anos³⁶⁹

Selma Felerico³⁷⁰

Resumo: O tema deste artigo são as transformações no consumo contemporâneo a partir dos modos de representação do corpo feminino veiculado na mídia. Considerando que a diversidade cultural constitui aspecto de suma importância nos campos da comunicação e da cultura, temos como objetivo conhecer as práticas de consumo relacionadas à beleza entre as mulheres de 15 a 20 anos, das classes A e B, por meio de uma pesquisa netnográfica nas redes sociais, em blogs e sites do segmento, e de uma pesquisa qualitativa com vinte e cinco jovens. Os resultados alcançados reiteram a hipótese central de que há um ideal de beleza no imaginário feminino, imposto pela mídia, influenciado pelas redes sociais e tutelado pela mãe. Este texto é parte de uma pesquisa em desenvolvimento no CAEPM, no ano de 2013.

Palavra-chave: consumo feminino; beleza feminina; jovem; blog; netnografia

A importância de entender a Beleza do Futuro

*Toda menina que enoja da boneca
É sinal que o amor já chegou no coração.
Luiz Gonzaga*

Após a pesquisa *Corpos em Revista* desenvolvida em 2011, pela autora, com mulheres na faixa de 20 a 45 anos, das classes A e B, notou-se uma crescente preocupação feminina em manter a beleza na maturidade e, em alguns momentos, até a maternidade foi questionada a favor de um corpo magro, firme e jovem. Destaca-se que as mães, avós e amigas mais velhas também foram citadas em suas práticas e cuidados femininos a serem perseguidos e como símbolo de feiura a ser desprezado. O que resultou em outra pesquisa feita pela mesma autora, em 2012 – *Identidade Feminina* – com mulheres entre 50 e 65 anos, das classes A e B, que observou uma angustiante preocupação com a construção da beleza e manutenção do corpo perfeito no que se refere a suas filhas e ao arrependimento das mesmas por não terem essa preocupação na juventude. As mulheres mais velhas sentem-se, muitas vezes aprisionadas, em um passado, no qual as palavras prevenção e manutenção estética não se fazem presentes.

Assim fez-se necessário dar continuidade a estas reflexões com o presente trabalho – *Beleza do Futuro* – para a compreensão do processo embrionário e hereditário da construção da beleza nas jovens mulheres contemporâneas, que muitas vezes prega a liberdade de ser e agir individualmente, mas que também aprisiona o universo feminino ao ditar e padronizar corpos, acessórios, cabelos, tatuagens entre outras normas.

³⁶⁹ Trabalho apresentado no IX Seminário de imagens da cultura no GT3 Publicidade, Imagem Corporativa e Cultura de Consumo entre os dias 28 a 30 de agosto de 2013

³⁷⁰ Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP; Professora Pesquisadora Integral da Universidade Presbiteriana Mackenzie; Membro do Grupo de Pesquisas Comunicação, discurso e poéticas do consumo do PPGCOM da ESPM; Professora da ESPM; e e-mail: sfelerico@espm.br; sfelerico@gmail.com

Outro fator para o desenvolvimento desse projeto é o crescimento significativo do poder de compra feminino cada vez mais cedo da mulher, registrado na pesquisa “*Caderno Capricho sobre a Garota Brasileira*”, efetuada em 2009, pelo núcleo jovem da editora Abril:

“*Pele do rosto* – oleosidade e espinhas são os problemas que mais preocupam as jovens quando o tema é a pele do rosto. E elas já adotam uma rotina de cuidados adultos. Elas usam regularmente: 48% sabonete facial; 40% secativo para espinhas; 39% protetor solar e hidratante para o rosto; 33% esfoliante; 30% demaquilantes e 19% das garotas usam produtos prescritos pelo médico. *Cabelo* – é a preocupação número 1 no visual. Se o cabelo não está bom, o humor e a autoestima diminui e não dá vontade nem de sair de casa. Elas usam regularmente: 54% chapinha; 52% secador; 41% creme para pentear; 35% creme de tratamento e 33% silicone para as pontas. *Maquiagem para o dia-a-dia* – elas adoram usar blush, batom, sombras, lápis, delineador, máscara. Esse é o jeito mais rápido, fácil e até mesmo barato de transformar o visual. As jovens brasileiras adotaram o modelo americano, elas usam maquiagem até para ir à escola. 73% usam gloss; 59% usam lápis de olho; 54% usam rímel; 42% usam pó; 40% usam blush e 40% usam base.” (www.nucleojovem.com.br, 2009)

Constata-se que nesta faixa etária as imagens da cultura midiática tem influência significativa. De acordo com Casotti, Suarez e Campos (2008), O consumo juvenil está fortemente relacionado com o espelho, pois são vários os momentos e os espaços onde essas mulheres se detêm para observar sua imagem refletida. Esta etapa da vida foi batizada pelas autoras com a expressão o momento é agora e o seu consumo está relacionado com produtos e práticas cotidianas de beleza, resignificadas em três dimensões: a valorização da beleza natural, o foco no resultado imediato e o consumo tutelado e apadrinhado por suas mães. Bourdieu (1988) constata que as atitudes consideradas naturalmente “naturais” são, na verdade naturalmente “cultivadas”.

“Se a pessoa que faz a minha sobrancelha, morrer, eu acho que a minha sobrancelha vai junto para o caixão, porque é aquela pessoa mesmo que tem que fazer a sua sobrancelha. Mudar É terrível. Mudar a pessoa que vai tirar a minha sobrancelha me dá um desespero terrível.” (Taise, 20 anos, 2013)

O discurso das jovens decodifica a crença de que não é necessário ser artificial, mas sim é preciso minimizar as marcas que denotam possíveis intervenções na própria natureza, com frases como: “Ser bonita é ser natural”. Os produtos de higiene mais usados por elas são: xampus, cremes condicionadores e sabonetes para o corpo e o rosto, que apesar de simples revelam um discurso no qual o cabelo ocupa boa parte da atenção das jovens, que se dispõem a experimentar novos produtos constantemente. O segmento dos produtos capilares parece ser a porta de entrada dessas mulheres nos modos de tratar o corpo e no consumo da beleza. “Têm pessoas que a identidade dela é o cheiro do cabelo. Às vezes quando ela passa, você diz: fulana passou. Quando ela te abraça... Nossa! As pessoas me chamavam de chocolate porque antes eu passava um creme de chocolate.” (Yolanda, 19 anos, 2013)

Quanto aos resultados imediatos, o blush é um recurso muito utilizado, pois é bonito ter a pele bronzeada de sol. A maquiagem tem a função de realçar os traços dados pela natureza. No dia-a-dia, os produtos mais utilizados são batom ou gloss e lápis para os olhos.

Em o momento é agora o tempo dedicado aos cuidados com a beleza é menos significativo, se comparado ao dos outros grupos identificados na pesquisa. Isso talvez se explique pela não percepção da ação do tempo sobre o seu corpo. Essas jovens parecem viver a ilusão de que o tempo, para elas, não passa. Mesmo sendo o envelhecimento algo que racionalmente todo ser humano conhece as práticas e até mesmo os discursos das entrevistadas sugerem muitas vezes uma lógica que poderia ser resumida na frase: “Quem envelhece é a minha mãe, eu estou a salvo desse mal”. Assim, mesmo dispondo de tempo para atividades de beleza, esses cuidados não chegam a se caracterizar como rotinas na sua vida.” (Casotti, Suarez, Campos, 2008, p. 31) Ratificando o depoimento de uma das entrevistadas: “Eu cobro muito a minha mãe, porque ela não usa nada, eu falo:”ai, mãe você podia pintar uma unha, passar um batonzinho?” (Yolanda, 20 anos, 2013)

O discurso das jovens decodifica a crença de que não é necessário ser artificial, mas sim é preciso minimizar as marcas que denotam possíveis intervenções na própria natureza, com frases como: “Ser bonita é ser natural”. Os produtos de higiene mais usados por elas são: xampus, cremes condicionadores e sabonetes para o corpo e o rosto, que apesar de simples revelam um discurso no qual o cabelo ocupa boa parte da atenção das jovens, que se dispõem a experimentar novos produtos constantemente. O segmento dos produtos capilares parece ser a porta de entrada dessas mulheres nos modos de tratar o corpo e no consumo da beleza. Quanto aos resultados imediatos, o blush é um recurso muito utilizado, pois é bonito ter a pele bronzeada de sol. A maquiagem tem a função de realçar os traços dados pela natureza. No dia-a-dia, os produtos mais utilizados são batom ou gloss e lápis para os olhos.

“Eu, eu não gosto muito de maquiagem, eu não me maquio muito, mas eu gosto muito de batom, gosto muito de esmalte, gosto muito de blush. E o meu cabelo é a minha marca. O meu cabelo, sou eu mesmo quem cuida, eu faço hidratação toda semana.” (Yolanda, 20 anos, 2013)

Para essas jovens mulheres, os cuidados com o rosto se limitam a eliminar excessos da natureza. Não é preciso dar nada à pele, apenas retirar a oleosidade que possa surgir ao longo do dia. Assim, o principal gesto de cuidado é lavar o rosto, como mostra, por exemplo, Fernanda: “eu lavo o rosto várias vezes ao dia, durante o trabalho mesmo. Vou pro trabalho e, toda vez que vou ao banheiro, lavo o rosto”. (Casotti, Suarez, Campos, 2008, p. 37).

“Eu faço limpeza de pele, porque eu tenho muita acne quando eu fico muito estressada, e também eu tive problemas com ovários, eu tive cisto no ovário, então isso atrapalhou minha pele. O que eu percebi durante esse tempo que eu faço o tratamento é que antes os produtos não eram cheirosos, o sabonete não era cheiroso, era aquela coisa: bem remédio mesmo, era bem medicinal. Mas agora não. Agora as bases estão totalmente diferentes, tem cheiro bom, sabe. É até mais gostoso que a Mac Be que eu uso também. E os sabonetes dermatológicos também estão muito mais cheiros, com cheirinho de erva doce, mudou completamente.” (Gabriela, 18 anos, 2013)

“Você fica mais bonita quando você limpa a pele e está com a pele limpa, aquele cheiro, você acaba de tomar banho, você sai na rua só para desfilas.” (Caroline, 18 anos, 2013)

Apesar das jovens mostrarem a importância dos produtos para o cabelo, normalmente a responsável pela escolha desses itens é a mãe de acordo com Casotti, Suarez, Campos (2008). Elas podem até ir ao supermercado com a mãe, mas na maioria

das vezes, é a mãe quem faz a compra, com base em seus próprios critérios. A tutela materna está presente na compra dos xampus, condicionadores e nos incentivos ao uso de filtro solar. O que ratifica a hipótese inicial desse trabalho de que há um ideal de beleza predominante no imaginário feminino, imposto pela mídia, influenciado pelas redes sociais e tutelado pela mãe. E, de acordo com o padrão elegido pela jovem mulher, surgem novas comunidades virtuais e novas práticas de consumo. Pelo menos a minha mãe fala: “vai passar um blushzinho para parecer uma gata!” Dá uns toques: “nossa sua cara está tão branca, você não quer passar uma coisa?” (Gabriela, 18 anos, 2013).

Os modos de entender a Beleza do Futuro

*De manhã cedo já está pintada, vive sussurrando,
sonhando acordada, o mal é da idade e prá tal menina
Não tem um só remédio em toda medicina...
Luiz Gonzaga*

Que marcas corporais no discurso midiático são decodificadas pelas mulheres na juventude? Quais são as novas práticas de consumo nos saberes e nos modos de tratar o corpo feminino na juventude? Qual o grau de influencia das mães quanto ao consumo de suas filhas no que se refere à beleza e à perfeição estética corporal? Que marcas e representações esse corpo jovem carrega para a vida adulta? São questões que esse trabalho pretende dar luz. E tem por objetivo conhecer as práticas de consumo relacionadas à beleza e ao corpo entre as mulheres de 15 a 20 anos, das classes A e B, em São Paulo. Registrar as atitudes comportamentais nos modos de traçar e tratar o corpo feminino e categorizar os vários modelos de corpos identificados que contribuem para a construção do corpo feminino na atualidade também é a intenção desse trabalho.

Para enfrentar as questões apresentadas e dar continuidade a esta pesquisa, vários autores devem ser utilizados – alguns já citados anteriormente: Christopher Lasch e *A cultura do narcisismo* (1983), que mostra a ansiedade do homem moderno em consumir como forma de demonstrar *status* e/ou poder e é fundamental para entender o aumento de consumo dos corpos esculpidos em academias de ginástica, clínicas estéticas e de cirurgia plástica. David Le Breton com seu livro *Adeus ao Corpo* (2003), faz uma análise sobre o discurso científico atual em que o corpo é um simples suporte do indivíduo e revela a intenção da sociedade ocidental de transformá-lo de diversas maneiras – científicas, tecnológicas e estéticas.

O autor também trata dos excessos de medicamentos ingeridos pela sociedade contemporânea o que reflete em moderadores de apetite e outras formas de estimular a perda de peso de rápida. Francisco Ortega – *O corpo incerto. Corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea* (2008), traz suas reflexões contemplando as ambiguidades atuais nas significações do corpo humano e da subjetividade que chamamos de culto ao corpo, nos auxilia a entender o excessos de cirurgias plásticas no país em mulheres cada vez mais jovens. Henry Pierre Jeaudy – *O corpo como objeto de arte* (2002) – questiona o fascínio contemporâneo pela exibição do corpo esculpido e

pela obsessão estética corporal que o tornam um objeto de arte retrabalhado constantemente pelas clínicas e que podem nos auxiliar no entendimento da necessidade feminina em querer ser cada vez mais perfeita. Leticia Casotti, Maribel Suarez e Roberta Dias Campos – *O Tempo da Beleza. Consumo e Comportamento feminino, novos olhares* (2008) – apresenta o resultado de uma pesquisa que enfoca a realidade cotidiana de mulheres de classe alta do Rio de Janeiro, mapeando hábitos de consumo de produtos de higiene, cuidado pessoal e beleza em quatro grupos etários. Joana Vilhena Novaes – *O intolerável peso da feiúra. Sobre as mulheres e seus corpos* (2006) – livro que retrata a insatisfação feminina com o corpo, percebida a partir das constantes intervenções cirúrgicas que as mulheres se submetem atendendo à tirania estética midiática e *Com que corpo eu vou? Sociabilidade e usos do corpo nas mulheres das camadas altas e populares* (2010) - e um estudo que busca entender e revelar novos contextos para conceitos como gordura, magreza, beleza e feiura, nas classes altas e populares do Rio de Janeiro. Maria Rita Kehl – *Deslocamentos do feminino* (2008) – neste livro a psicanalista investiga as relações entre a mulher, a posição feminina e a feminilidade, como se mostravam na época do Freud, e reflete sobre as possibilidades e falências da clínica psicanalítica, quando tantos deslocamentos já foram efetuados. Marcelo Galega – *Tattoo YOur Soul. A dor e o prazer de ser você mesmo* (2010) – um livro com histórias vividas pelo autor e o depoimento de pessoas (tatuadas ou não) a respeito da discriminação contra a tatuagem e as significações e marcas que ela representa. Mirian Goldenberg – *Nu e vestido*.

Dez antropólogos revelam a cultura do corpo carioca (2004) ; *O corpo como capital. Estudos sobre o gênero, sexualidade e moda na cultura brasileira* (2008) – um estudo antropológico sobre a cultura do corpo na sociedade carioca dos anos 2000 que apresenta o conceito de corpo capital como valor de troca na sociedade atual, motivo de reconhecimento profissional e ascensão social. Naomi Wolf – *O mito da beleza. Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres* (1992) – em livro, a autora observa como as imagens de modelos veiculadas nas revistas femininas são usadas contra as próprias mulheres, no período de 1950 a 1990. A autora desenvolve a teoria da eterna busca pela beleza feminina, como uma religião que envolve as mulheres com a intenção de aproximar-se da perfeição divina e tem seus estudos focados em análises de revistas dos Estados Unidos e da Inglaterra. Jean Baudrillard em seu livro *A Sociedade do Consumo* (2005) afirma que o consumo supõe a manipulação ativa de signos e na sociedade capitalista o signo e a mercadoria teriam se juntado para formar a *mercadoria-signo*. Preocupado em denunciar o consumo como o elemento central e redutor das sociedades de consumo , o autor considera a beleza corporal um signo com valor de troca.

“Na panóplia do consumo, o mais belo, precioso e resplandecente de todos os objetos – ainda mais carregado de conotações que o automóvel que, no entanto, os resume a todos é o CORPO. A sua “redescoberta”, após um milênio de puritanismo, sob o signo da libertação física e sexual, a sua onipresença (em especial do corpo feminino...) na publicidade, na moda e na cultura das massas – o culto higiênico, dietético e terapêutico com que se rodeia, a obsessão pela juventude, elegância, virilidade/ feminilidade, cuidados, regimes, práticas sacrificiais que com ele se conectam, o Mito do Prazer que o circunda – tudo hoje testemunha que o corpo se tornou *objeto de salvação*. Substitui literalmente a alma, nesta função moral e ideológica.” (Baudrillard, 2005, p. 136)

A metodologia desse estudo percorre a seguinte ordem: 1. Revisão bibliográfica com a intenção de selecionar bases teóricas sobre a questão proposta; 2. Levantamento netnográfico em blogs que tratam de temas relacionados à beleza feminina – cabelos, maquiagens, atividades físicas, cuidados estéticos, moda e tatuagens; 3. Aplicação de uma pesquisa qualitativa – com 25 mulheres das classes A e B, na faixa etária de 15 e 20 anos, moradoras na cidade de São Paulo – Para conhecer o imaginário estético feminino e suas práticas de consumo; 4. A fim de compreender a construção do diálogo midiático e social com a jovem mulher, cinco blogueiras (formadoras de opinião/tutoras) serão entrevistadas. 5. Registrar os atuais hábitos de consumo feminino e classificar os vários tipos de corpos encontrados, que constroem novas identidades e ressignificam corpos contemporâneos na sociedade brasileira..

A amostragem por julgamento foi escolhida para a seleção das 25 entrevistadas. A amostra por julgamento e/ou intencional é uma técnica de amostragem não probabilística na qual um indivíduo experiente seleciona a amostra com base em seu julgamento sobre as características apropriadas exigidas do membro da amostra. Os pesquisadores selecionam amostras que satisfaçam seus propósitos específicos, isto é, a amostra por julgamento é selecionada para alcançar um objetivo específico. A representativa das mulheres entre 15 a 20 anos, das classes A e B, como formadoras de opiniões e tendências para o imaginário feminino das demais categorias sociais legitima a beleza e o corpo da mulher brasileira. Optou-se por um número restrito de entrevistada para maior detalhamento, por meio de entrevistas em profundidade e acompanhamento em blogs , *facebook* , *instangram* e outras comunidades nas redes sociais.

Cabe aqui detalhar um pouco mais o conceito de netnografia, isto é, um estudo do comportamento do consumidor *online*. Esse é um tema que desperta cada vez mais a atenção das empresas, pois, além de sites corporativos ou individuais, os consumidores estão usando comunidades virtuais e outros formatos online para compartilhar ideias e estarem em contato com outros consumidores, que são vistos como fontes de informação mais objetiva. A essência da netnografia reside em analisar todos os nossos símbolos que nos representam na construção da *persona* ou *avatar*, é um método de pesquisa qualitativo, baseado nos princípios da etnografia virtual, derivado da etnografia, muito utilizado aplicado por antropólogos.

“Partindo da compreensão de que a sociedade se articula com um espaço social mutável e com influência de duplo e constante sentido de questões tecnológicas, políticas, econômicas e culturais, pensa-se ser necessária a aplicação de metodologias elaboradas de forma não estáticas ou “fechadas”, mas de acordo com o observável que está envolvido nesta sistematicidade de relações organizadas em redes.” (Rebs, 2011, p. 76)

Outra razão para a inclusão de um estudo netnográfico é que de acordo com a pesquisa “*Consumo de Produtos de Beleza*”, da Sophia Mind³⁷¹, foi apontado que para as mulheres com menos de 30 anos as principais fontes de descobertas de novidades em produtos de beleza são as amigas (64%), os profissionais de beleza (42%) e a internet (44%). De acordo com a Sondagem – Moda e Estética desenvolvida (2011), já citada,

³⁷¹ Pesquisa “Consumo de Produtos de Beleza”, realizada pela Sophia Mind em dezembro de 2009, com 1.311 brasileiras entre 18 e 60 anos. Entrevistas com amostra de usuárias de internet via questionário on-line. Erro amostral de 2,7%.

90% dos jovens consideram a internet sua principal fonte de informação e entretenimento. E 70% das meninas gostam de ver as propagandas veiculadas nas revistas. As meninas buscam informações de beleza principalmente nas revistas femininas, indicações e blogs. Para informações sobre a moda, os blogs são a principal fonte de referência, seguido pelas revistas femininas. Dados que justificam o levantamento netnográfico das jovens mulheres.

A classificação estabelecida segue os conceitos observados sobre corpo, comunicação e consumo, na pesquisa *Corpos em Revista* – realizada pela autora em 2011 – segmentada em três modelos corporais e comportamentais: *Corpos aprendendo o consumo*: composto por jovens que buscam conhecer os tutoriais de maquiagem, blogs e seguem as dicas e tendências da moda; *Corpos em consumo*: são as mulheres que já se encontram no mercado de trabalho e passam de espectadoras a consumidoras efetivas; *Corpos como consumo*: composto pelas jovens que buscam fazer do seu corpo, seu capital social.

Considerações Finais

Ela só quer, só pensa em namorar
Luiz Gomzaga

As jovens estão amadurecendo mais cedo. E sua atuação no mercado de consumo legitimam novas marcas e representações das mulheres jovens. Os saberes não estão mais concentrado nas mãos de especialistas. A norma é feita por mulheres cada vez mais jovens. Os saberes juvenis se impõem e são comercializados reconstruindo a nova geração de consumidoras. Como afirmou Marcel Mauss (1974), é por meio da “imitação prestigiosa” que os indivíduos de cada cultura constroem seus corpos e comportamentos. A espetacularização do discurso midiático na sociedade atual faz com que o sucesso corporal e o produto e/ou serviço estético se aproximem cada vez mais, sugerindo que o corpo é o nosso maior bem de consumo. “Há uma obsessão pela novidade: corpos aparecem e desaparecem. A banalização e o desgaste, decorrente da repetição da mesma informação, resultam em esquecimento” (Hoff, 2005).

“Eu acho que no mundo em que a gente vive é tudo muito comportamental. Isto é, a roupa que você se sente bem, que você se sente a vontade e você quer mostrar para as pessoas. Você quer ter o seu estilo, coisas assim. E até mesmo na maquiagem você quer mostrar o seu estilo com um batom diferente, de uma tatuagem, sei lá, alguma coisa assim, entendeu?” (Taise, 20 anos, 2013)

Nesse processo de atualização, as jovens encontraram na internet o percurso mais rápido para encontrar o segredo da beleza e da perfeição estética, com a divulgação de produtos, serviços e manuais, acompanhados por depoimentos compensatórios de mulheres que trocam informações e se autoajudam virtualmente, com mensagens motivacionais. Uma linguagem simples, direta e persuasiva traz a solução na busca pela perfeição estética, por meio de regimes alimentares, programas de atividades físicas, tutoriais de maquiagem, tratamentos estéticos domésticos, dicas de certo e errado no vestuário, presentes em editoriais e artigos regulatórios. Finalizando as postagens há os

testemunhais compensatórios, que invariavelmente terminam com a frase: “Minha vida mudou, hoje estou mais bonita, sou realizada e feliz”. Manuais de vigilância e dominação social são escritos anonimamente nas redes sociais. Outro benefício dos blogs é a opção de diálogo de seres anônimos que tornam-se amigos, escutam as insatisfações e ainda resolvem os problemas de inclusão estética na sociedade, principalmente entre as mulheres. Nesta breve análise, constata-se que a associação da perfeição estética junto ao sacrifício corporal é constante. Há evidências de que beleza é um imperativo essencial na vida das jovens cuja motivação pode ser acentuada pelas ressignificações de cada mensagem veiculada e/ou postada.

“Eu gosto de muito de ver tanto as lojas quanto os blogs, eu sigo várias lojas para ver as novidades e sigo as blogueiras para saber como usar, eu sigo a Camila Coutinho do Garotas Estúpidas. Eu gosto muito do blog dela, sempre vejo. E eu vejo o blog da Mariah, que é também sobre moda, essas coisas, tipo, *look* do dia, E da Lia também, a Lia Camargo do *Just Lia*.” (Gabriela, 19 anos, 2013)

A informalidade dos testemunhais virtuais é fundamental na construção do imaginário feminino. São textos persuasivos e imaginativos que auxiliam no entendimento do excesso de mensagens disparadas pelos meios de comunicação tradicionais, como: televisão, rádio, revistas, jornais, além da moda em geral. A moda legitima os traços que a mulher deve seguir como padrão de beleza e de atualidade. Para Villaça (2007), a moda oferece uma leitura dos investimentos simbólicos corporais em questões étnicas, etárias e políticas, que se aprofundaram desde a década de 60, quando o mundo fashion efetivamente qualificou-se como um espaço para discutir e/ou legitimar os processos de subjetivação. A linguagem virtual é coloquial, com saberes científicos, técnicos, conselhos e simpatias que incorporam o vocabulário cotidiano mascarando, em muitas situações, a intenção mercadológica do blog. Percebe-se a presença do discurso midiático das revistas femininas e principalmente a transferência da “seção de cartas” dessas publicações para esta plataforma de comunicação, mais dinâmica e interativa. Muitas vezes ela recodifica o padrão corporal a ser seguido pelas mulheres, desde a juventude.

“Eu vejo muito tutorial de maquiagem. Eu não sigo uma blogueira, mas eu sempre vejo, se eu gostei da maquiagem, eu vou e vejo. Eu gosto bastante de acompanhar, principalmente pelo instagram, agora.” (Caroline, 18 anos, 2013)

Há uma construção cultural do corpo, com a valorização de certos atributos em detrimento de outros, fazendo com que haja um corpo típico para cada sociedade. Esse corpo que pode variar de acordo como contexto histórico e cultural é adquirido pelos membros da sociedade por meio da “imitação prestigiosa”. Os indivíduos imitam atos, comportamentos e corpos que obtiveram êxito e que têm prestígio em sua cultura. (Goldenberg, 2008, pg. 126)

“Beleza, é juntar o que você é por fora e por dentro e passar isso para as outras pessoas. Então assim, você pode ser linda por fora, ter uma beleza estética, bonita, e ser horrível por dentro e acabar estragando a sua beleza. Eu acho que se você é bonita por dentro e por fora, se você consegue juntar isso e mostrar para as pessoas através do seu caráter, da sua identidade, isso define qualquer outro tipo de beleza. A pessoa pode usar maquiagem, ela pode fazer o que for, mas ela é feia se não tiver caráter.” (Caroline, 18 anos, 2013)

A hipótese levantada inicialmente é confirmada: há um ideal de beleza predominante no imaginário feminino, imposto pela mídia, influenciado pelas redes sociais e tutelado pela mãe. E, de acordo com o padrão elegido pela jovem mulher, surgem novas comunidades virtuais e outras práticas de consumo. Consumo este apresentado em um estudo desenvolvido pelo Núcleo Jovem da Abril em 2009. Quando o tema é a pele do rosto, elas adotam uma rotina de cuidados adultos. Elas usam regularmente: 48% sabonete facial; 40% secativo para espinhas; 39% protetor solar e hidratante para o rosto; 33% esfoliante; 30%; Se o cabelo não está bom, a autoestima diminui e não dá vontade nem de sair de casa. Elas usam regularmente: 54% chapinha; 52% secador; 41% creme para pentear; 35% creme de tratamento e 33% silicone para as pontas e por fim elas adoram usar blush, batom, sombras, lápis, delineador, máscara. As jovens brasileiras adotaram o modelo americano, elas usam maquiagem até para ir à escola. 73% usam gloss; 59% usam lápis de olho; 54% usam rímel; 42% usam pó; 40% usam blush e 40% usam base. (www.nucleojovem.com.br,2009)

Assim como os produtos têm um ciclo de vida, os corpos mantêm-se por pouco tempo na mídia. O embelezamento representa mais do que acabar com a feiura, ele busca retardar o envelhecimento, a negação da morte.

Vemos, assim, a dimensão de regulação e controle das práticas corporais, ao sublinhar o lugar que a beleza assume como valor social. Nossas regulações permanentes, nossos referenciais identitários estão bastante enraizados nas expectativas relativas ao corpo, e qualquer contravenção, estética maior provoca um mal-estar, retiramos do âmbito da ordem, sem nos darmos conta, claramente, do que desencadeia isso e dos elementos implicados nesse processo (Novaes, 2006:84).

“Na minha casa é diferente, porque a família inteira era gordinha, e como eu fazia balé, a minha tia falava: como você faz balé e você está gorda, que não sei o que...? Aí, até hoje, se ela vê que eu emagreci, ela fala: ah, legal, Carol, continua assim... quando ela me vê comendo alguma coisa que é mais gorduroso, ela pergunta:” Porque você está comendo isso? Você sabe que você vai engordar?” Aí ela fica no pé. Eu ainda consigo me acostumar ainda porque eu sei que a minha tia fala para o meu bem, mas às vezes é um pouco de exagero, de querer que eu sempre esteja magrinha, sendo que às vezes não dá, eu tenho uma rotina totalmente diferente, eu estudava a tarde, agora estudo de manhã, depois vou para o trabalho... as vezes é difícil.” (Caroline, 18 ANOS, 2013)

“Eu fiz um regime quando eu tinha de 10 a 12, de chegar a desmaiar na escola, porque eu não comia... eu fui parar no hospital também, por conta do regime que eu fiz, louco. Só que aí eu arrumei e não voltei mais. Não, mas aí o meu pai ficou muito bravo comigo, porque eu estava tentando fazer isso, então ele falou: não, se você quer, vamos fazer certo, tipo, leva numa nutricionista, tem que comer direitinho...” (Gabriela, 19 ANOS, 2013)

Trata-se de um artigo exploratório que sinalizou marcas e representações que devem ser desenvolvidas no decorrer do projeto. Uma questão fundamental para a continuidade deste estudo é buscar entender o que leva a jovem escolher saberes e modos de consumo e quais recompensas ela encontra nessa escolha.

Referências

- Baudrillard, J. (2005). *A sociedade de consumo*. Lisboa: Edições 70.
- Bourdieu, P. (2005). *O poder simbólico*. Lisboa: Difel.
- Camargo, F. C; Hoff, T. M. C. (2002). *Erotismo e mídia*. São Paulo: Expressão e Arte Editora.
- Casotti, L.; Suarez, M. & Campos, R. D. (2008). *O tempo da Beleza. Consumo e comportamento feminino*. Novos Olhares . Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Costa, G. S. (2010). *Netnografia e MROCsI: análise e coleta de dados em pesquisas qualitativas na era das redes sociais*. In: Anais Eletrônicos do 3º. Simpósio Hipertexto e Tecnologia das Informações.
- Galega, M. (2010). *Tattoo Your Soul. A dor e o prazer de ser você mesmo*. São Paulo: Quark Press Editorial.
- Garcia, W. (2005). *Corpo, mídia e representação. Estudos contemporâneos*. São Paulo: Thomson.
- Goldenberg, M. (Org.) (2002). *Nu e vestido. Dez antropólogos revelam a cultura do corpo carioca*. São Paulo: Record.
- _____. (2008). *Nem toda brasileira é bunda: corpo e envelhecimento na cultura brasileira* In: Casotti, L.; Suarez, M. & Campos, Roberta D. *O tempo da Beleza. Consumo e comportamento feminino. Novos Olhares* . Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Jeaudy, H. (2002). *O corpo como objeto de arte*. São Paulo: Estação Liberdade.
- Kehl, M. R. (2008). *Deslocamentos do Feminino*. Rio de Janeiro: Imago, 2ª. edição.
- Kozinets, R.V.(2010). *Netnografia: a arma secreta dos profissionais de marketing. Como o conhecimento das mídias sociais gera inovação*. Março.
- Le Breton, D. (2007). *Adeus ao corpo. Antropologia e Sociedade*. 2ª. edição Campinas/SP: Papirus.
- _____. (2006). *Sociologia do corpo*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Neto, M. F. S.(2006) *Mapas do Corpo, territórios de identidade*. In: Garcia, W. (Org.). *Corpo e subjetividade. Estudos contemporâneos*. São Paulo: Factash Editora.
- Novaes, J. V.(2006). *O intolerável peso da feiura. Sobre as mulheres e seus corpos*. Rio de Janeiro: Editora PUC/Rio.
- _____. (2010). *Com que Corpo eu vou? Sociabilidade e usos do corpo nas mulheres das camadas altas e populares*. Rio de Janeiro: PUC Rio/ Pallas.
- _____. (2008). *Vale quanto pesa... Sobre mulheres, beleza e feiura* In: Casotti, L.; Suarez, M. & Campos, Roberta D. *O tempo da Beleza. Consumo e comportamento feminino. Novos Olhares*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Rebs, R. R. (2011). *Reflexão Epistemológica da Pesquisa Netnográfica* In: COMUNICOLOGIA Revista de Comunicação e Epistemologia da Universidade Católica de Brasília ISSN 1981-2132 – Nº 8 – 2011.1
- Ortega, F.(2008). *O corpo incerto. Corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Garamond Universitária.
- Villaça, N. (2007). *A edição do corpo. Tecnologia, artes e moda*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.
- Wolf, N. (1992). *O mito da beleza. Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Pesquisa Sophia Mind: disponível em< <http://www.sophiamind.com/pesquisas/88-das-consumidoras-se-dizem-satisfeitas-com-os-produtos-de-beleza/>> acessado em 25.04.2013
- Dados femininos: disponível em: <http://publicidade.abril.com.br/pesquisas/406> > acessado em 25.04.

O Discurso sobre Classe e Imagem da Empregada Doméstica na Ficção Televisiva e na Propaganda

Rosana Mauro³⁷² e Eneus Trindade³⁷³

Resumo: O intuito deste artigo é realizar um breve levantamento da representação da empregada doméstica na mídia brasileira (ficção e propaganda) em determinados produtos midiáticos veiculados nos últimos tempos (com foco na telenovela *Cheias de Charme* e na propaganda da operadora Vivo para o Plano Vivo Sempre). O objetivo é compreender o discurso a respeito da empregada doméstica em tais produções, levando em consideração a ascensão de uma nova classe C brasileira e a nova regulamentação trabalhista para as empregadas domésticas. De acordo com a perspectiva de *agenda-setting* e campo interdiscursivo verificou-se que a ascensão social e as novas perspectivas para a empregada doméstica configuram uma espécie de agenda midiática, fazendo emergir a problemática de classe social. Ademais, apesar de uma mudança em relação à imagem do passado que reafirmava o conformismo social e a oposição entre as classes, as novas representações da doméstica apontam para uma mudança discursiva cujo intuito é que nada mude.

Palavras-chave: Mídia; Domésticas; Classe; Discurso; Trabalho.

Introdução

No meio acadêmico, é muito discutido o poder da mídia em representar a sociedade ou passar uma realidade social por meio de suas produções culturais. É possível dizer que, em tempos de modernidade tardia na qual o espaço físico foi ressignificado, a mídia constitui um novo espaço público (Canclini, 1996), no qual os cidadãos “se encontram” por meio de suas próprias representações e adquirem conhecimentos sociais. Tal aspecto da mídia pode ser entendido como mediatização social.

A noção de mediatização está relacionada ao papel central dos meios de comunicação em diversos aspectos sociais da população. O teórico Eliseo Verón (2006)³⁷⁴ explica esquematicamente a complexidade do conceito mediatização, no qual não há linearidade e sim um circuito de *feedback*, no qual há o relacionamento entre meios e instituições, meios e atores individuais, instituições e atores individuais e também a interferência dos meios na relação entre instituições e atores sociais, sempre levando em consideração o aspecto de mão dupla de todas essas relações.

De acordo com Braga (2006) a mediatização pode ser relacionada a processos específicos que passa a se desenvolver de acordo com a mídia, como política e entretenimento, e também pode estar relacionada a um nível maior, no sentido de mediatização da própria sociedade.

³⁷² Mestranda do Programa de Ciências da Comunicação da ECA-USP. Bolsista CNPq. Email: mauro.rosana@gmail.com.

³⁷³ Livre-docente em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo – USP. Professor do Programa de Pós-graduação e Graduação em Comunicação da Universidade de São Paulo - USP.

³⁷⁴ Artigo disponível em: http://164.73.2.138/moodleeva2/pluginfile.php/118350/mod_resource/content/0/banco_de_archivos/Esquema_para_el_analisis_de_la_mediatizacion.pdf. Acesso em junho de 2013.

Nesse sentido, é possível dizer que a ascensão de uma nova classe C e os novos direitos conquistados pelas trabalhadoras domésticas estão sendo mediatizados pelas produções midiáticas atuais devido à centralidade de tais temas. Isso ocorre porque os discursos midiáticos trabalham de forma dialógica com a realidade, esses discursos retratam e influenciam, ao mesmo tempo, as relações sociais, nos termos do que ficou conhecido com o filósofo russo Bakhtin (2002) como dialogia discursiva, quando este abordava o discurso das obras literárias.

“Em cada época de sua existência histórica, a obra é levada a estabelecer contatos estreitos com a ideologia cambiante do cotidiano, a impregnar-se dela, a alimentar-se da seiva nova secretada. É apenas na medida em que a obra é capaz de estabelecer um tal vínculo orgânico e ininterrupto com a ideologia do cotidiano de uma determinada época, que ela é capaz de viver nesta época (é claro, nos limites de um grupo social determinado). Rompido esse vínculo, ela cessa de existir, pois deixa de ser apreendida como ideologicamente significante.” (Bakhtin, 2002, p.119)

Presencia-se, assim, a mediatização do que vem a ser a classe social emergente no Brasil, na qual podemos inserir a “nova” empregada doméstica que, além de maior poder de consumo, também vem conquistando mais direitos trabalhistas com a valorização deste trabalho no Brasil, aspecto este que também se constitui como um conceito fruto da mediatização.

Neri (2010) é o economista responsável pelo lançamento da expressão “nova classe média”. De acordo com o projeto *Vozes da Classe Média* (2012) da Secretaria de Assuntos Estratégicos (SAE) do Governo Federal em parceria com Caixa Econômica Federal (CEF) e o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD), nos últimos 10 anos, 37 milhões de pessoas entraram na classe média – que passou de 38% da população, em 2002, para 53%, em 2012, somando hoje mais de 100 milhões de brasileiros. O projeto utiliza o conceito de classe média da comissão instituída pela SAE, segundo a qual pertencem à classe média todas as pessoas que vivem com renda per capita entre R\$ 291 e R\$ 1019 por mês. Ainda segundo o projeto, dos 37 milhões de pessoas a mais na classe média 8 milhões são resultados do crescimento natural da população (diferença entre a taxa de natalidade e a taxa de mortalidade de um determinado local ou país) e 29 milhões se devem ao processo de ascensão social (*Vozes da Classe Média*, 2012).

A pesquisadora Junqueira (2009) argumenta que o aumento da renda e o crescimento do consumo geral a partir de 2002 fez com que as produções culturais buscassem identificação com as classes ascendentes, exemplos disso são as telenovelas *Senhora do Destino*, *Duas Caras*, o filme *Tropa de Elite* e as séries *Cidades dos Homens* e *Antônia* exibidas na Tevé Globo, ou mesmo em outros programas como *Caldeirão do Huck* e *Esquenta!*, ambos da mesma emissora.

“Se antes as novelas eram voltadas para a identificação da classe média, mostrando que o Brasil “era a classe média”, agora, as classes mais pobres tem, finalmente, seu lugar na mídia e na televisão” (Junqueira, 2009, p.161).

No que diz respeito ao emprego doméstico mais especificamente temos como primeiro marco o seriado *A Diarista*, exibido na Rede Globo de abril de 2004 a julho de 2007. A pesquisadora Carla Barros (2012), em artigo a respeito da representação da

empregada doméstica na ficção televisiva, argumenta que o programa transmitia de modo recorrente a diferença entre ricos e pobres; sendo o universo dos ricos marcado pelo consumo de ostentação e o dos pobres pelos limites financeiros.

Barros (2012) também faz o importante levantamento de que todas as vezes que a protagonista da série, uma diarista, experimentava alguma possibilidade de mudança social, algo de errado ocorria, o que culminava com a mensagem de conformidade social.

Desse modo, a análise do seriado *A Diarista* demonstra que:

“[...] a figura da empregada doméstica aparece como uma representante de um “velho mundo”, imutável e hierárquico, em que eventuais “mudanças de lugar” servem apenas para a reafirmação e retorno a uma ordem natural. Nesse confronto de classes, universos de “pobres” e “ricos” surgem claramente delimitados, com características singulares expressas em conjunto de hábitos de consumo que cristalizam e tornam palpáveis estilos de vida antagônicos.” (Barros, 2012, p. 78)

Essa representação do velho mundo imutável e hierárquico sofre mudanças com uma nova “etapa” de representações televisivas, da qual fazem parte as telenovelas *Avenida Brasil* e *Cheias de Charme*, cujas representações do trabalho doméstico, de acordo com Barros (2012), apontam para um questionamento da ordem estável presente até então nas ficções televisivas.

Apesar da ascensão de uma nova classe C ser considerada pela ficção televisiva desde o início do ano 2000, por meio da representação de figuras e ambientes considerados “populares” (como a favela e a empregada doméstica, por exemplo), somente nessa nova “etapa” televisiva referida acima que a retratação do aspecto da ascensão social propriamente dita ganha destaque, mais especificamente a partir de 2011 com a telenovela *Fina Estampa* (2011 e 2012) de Aguinaldo Silva, transmitida às 21 horas, que alavancou a audiência no horário.

De acordo com reportagem da revista *Veja* (Meier, 2011), a personagem principal da trama Griselda, conhecida como Pereirão, interpretada por Lília Cabral, é um exemplo típico das classes ascendentes no Brasil – embora a personagem tenha ficado rica de um dia para o outro quando ganha na loteria – que, segundo pesquisas realizadas pela Rede Globo, desejavam ser representadas.

A partir de então, presenciou-se uma maior retratação do tema na mídia, como ficou demonstrado pela própria reportagem da revista *Veja*, que é apenas um exemplo de veículos que publicaram matérias sobre o assunto. A trama sucessora de *Fina Estampa*, ganha mais destaque ainda na imprensa. Trata-se de *Avenida Brasil* de João Emanuel Carneiro, transmitida no ano de 2012 na Rede Globo. A família de Tufão, jogador de futebol que enriquece, é a principal da telenovela. O jogador, a irmã que era cabeleireira, a mãe ex-empregada doméstica, o pai, a mulher Carminha vinda do lixão, entre outros personagens fazem parte da família. Eles residem em uma mansão no bairro de periferia Madureira, onde há outros núcleos artísticos da trama.

O trabalho doméstico na família de Tufão em *Avenida Brasil* é retratado por Nina, que se instala na casa apenas por vingança, trabalhando junto com Janaina e Zezé. As

três empregadas são encarregadas de todo o serviço e Carminha, a dona da casa, é quem faz as ordens a elas, os homens não têm participação nisso. Carminha com frequência destrata as empregadas, que dormem em quartos apertados em condições não tão favoráveis. É interessante notar que uma das empregadas da casa, Janaina, contrata uma empregada para sua própria casa - a empregada com empregada, demonstrando que, assim, como um círculo vicioso, o Brasil não se livra de suas heranças históricas, como analisou Gilberto Freyre em *Casa Grande & Senzala* (2006).

No horário das 19 horas, no mesmo ano de 2012, foi transmitida a trama *Cheias de Charme*, de Filipe Miguez e Izabel de Oliveira, que trouxe à tona a centralidade do tema patroas *versus* empregadas. Inclusive, o condomínio onde residem as três patroas principais da trama chama-se *Casa Grande*, em uma clara alusão à casa dos senhores de engenho na época da escravidão no Brasil e à obra de Freyre *Casa Grande & Senzala* (2006).

As protagonistas da trama são três empregadas domésticas, Maria da Penha, Maria Aparecida e Maria do Rosário que enriquecem repentinamente como cantoras. Maria da Penha é a única negra das três, que se intitula exclusivamente como doméstica, a única que mora no subúrbio, em uma comunidade chamada Borrvalho.

De forma parecida com a empregada Janaina de *Avenida Brasil*, Maria da Penha conta constantemente com a ajuda de sua amiga Ivone, às vezes de forma paga, para as tarefas domésticas quando ela não pode as desempenhar. Nesse aspecto, as tramas mostram que a exploração do serviço de outra mulher é uma prática que tende a se perpetuar com a mais leve ascensão financeira.

É pertinente ressaltar que durante a trama a personagem Maria da Penha se torna amiga de sua ex-patroa Lygia e com ela realiza um site sobre trabalho doméstico e grava um comercial, em apoio ao registro em carteira do trabalho doméstico, que é veiculado na Rede Globo de 06 de outubro a 20 de outubro de 2012, acompanhando o término da telenovela em 28 de setembro do mesmo ano. A propaganda leva a assinatura da Organização Internacional do Trabalho e da Rede Globo.

A trama *Cheias de Charme* apesar da temática antecedeu a nova regulamentação do trabalho doméstico que entrou em vigor em abril de 2013. É possível dizer, que a telenovela captou um movimento que já vinha ocorrendo na sociedade com a valorização do emprego doméstico.

Conhecida como PEC das domésticas, a nova Lei aumenta os direitos dos trabalhadores da área, como jornada máxima de 44 horas semanais e de até 8 horas diárias, pagamento de hora extra, adicional noturno, seguro-desemprego e Fundo de Garantia do Tempo de Serviço (FGTS) (Portal Brasil do Governo Federal, 2013).

Depois do anúncio da nova Lei, percebeu-se que o emprego doméstico passou a ser reforçado na mídia, com reportagens, programas e representações. Na ficção, temos a personagem Adenóide do seriado da Tevé Globo *Pé na Cova*, de Miguel Falabella, que no episódio do dia 23 de maio de 2013 convoca uma reunião com outras empregadas domésticas para discutir os novos direitos. Inclusive, Adenóide encara o patrão Russo

para falar de seus direitos.

É possível dizer que o seriado de humor faz uma sátira aos costumes brasileiros de contratar o trabalho doméstico, pois a família protagonista da obra, proprietária da funerária *Fui*, vive em condições financeiras difíceis, há dias que não tem pão para o café da manhã e mesmo assim possuem uma empregada doméstica.

No mesmo episódio em que Adenóide faz a reunião com as empregadas, uma mulher aparece na funerária da família para enterrar sua babá, chamada Monarca, que morreu em sua casa. Ela deseja um enterro simples, barato e ligeiro para a empregada que trabalhou para a sua família a vida inteira e não tinha carteira assinada porque era considerada “da família”. A personagem também afirma que se ela tivesse exigido o adicional noturno (um dos direitos garantidos pela nova Lei) ela demitiria Monarca. Russo questiona a contradição da mulher de cogitar demissão a alguém que seria considerado da família. Tal passagem pode ser considerada uma alusão ao fato de muitas empregadas dormirem no emprego e ao discurso de seus patrões que garantem que elas são como da família.

Nesse sentido, os artigos *Empregadas Domésticas, Máquinas e Moral dos Lares Brasileiros* (Silva, 2010) e *Domestic Relations in Brazil Legacies and Horizons* (Pinho & Silva, 2010) trazem discussões interessantes sobre o trabalho doméstico. A primeira obra citada argumenta que o emprego de domésticas enfatiza desigualdades sociais e de gênero e impede o desenvolvimento de tecnologias para o trabalho doméstico. O segundo enfatiza que tudo o que acontece na vida doméstica é um reflexo da vida social como um todo e de suas divisões de gênero, classe e etnia. O artigo faz uma relação com o legado que a escravidão brasileira deixou ao país, como a maioria de empregadas domésticas negra, o costume de dar ordens das classes médias e altas para as menos abastadas e o autoritarismo, além do fato dos homens estarem, geralmente, ausentes da esfera doméstica.

Outra representação de empregada da televisão brasileira que pode ser levantada neste artigo é Dorothy do seriado também da Tevé Globo *Louco por Elas*, escrito por Adriana Falcão, Clarice Falcão, Jo Abdu e Gregório Duvivier. A trama não explicita a luta de classes entre patrão e empregada, mas justamente por isso pode ser considerada um diferencial ao retratar uma empregada doméstica inteligente, que navega na internet, tem seu celular e torna-se amiga da patroa, de modo que nos últimos episódios da temporada já não fica mais claro se ela é ainda empregada doméstica da personagem Giovanna. Inclusive, a doméstica realiza seu parto junto com a patroa e a filha dela, em determinados momentos é ela quem dá ordens para as outras mulheres, além de ser vaidosa, ambiciosa e ser retratada em situação de consumo de cosméticos.

Já na propaganda, temos recentemente o exemplo que será abordado mais detalhadamente a seguir do comercial da Vivo, criado pela agência Y&R, para anunciar o plano Vivo Sempre, que conta com internet para aparelhos pré-pagos. São dois filmes de gênero comédia veiculados na televisão. No primeiro, a empregada doméstica Eulália pede aumento para o ator Edson Celulari (que interpreta ele mesmo na propaganda), ele enrola a empregada, mas em cada desculpa dada, a mulher investiga o assunto na internet do seu celular e desmente o ator. No segundo filme, Eulália faz uma

ligação para sua amiga Quitéria, também empregada doméstica. As duas conversam sobre o aumento que a primeira pediu. Eulália fala que ela se mantém conectada e a outra devia fazer o mesmo.

Agenda-setting e Campo Interdiscursivo – Centralidade da Problemática de Classe

Verifica-se, assim, na retratação tanto da ascensão da nova classe como do emprego doméstico uma espécie de *agenda-setting* - teoria formulada pelos pesquisadores americanos Maxwell McCombs e Donald Shaw - pois os dois temas passam a pautar a mídia, tanto na imprensa jornalística, como na ficção e também na propaganda.

De acordo com McCombs (1976), cada meio de comunicação possui suas especificidades de agenda, que considera a transmissão dos temas que farão parte da agenda do público e a ênfase dada a eles; os jornais, por exemplo, são os primeiros promotores a organizar a agenda do público e a televisão possui uma função maior de dar ênfase aos temas (McCombs, 1976)

É pertinente colocar que teoria de *agenda-setting* enfatiza a comunicação jornalística, mas a hipótese pode ser estendida para outras áreas midiáticas, como a ficção televisiva e a propaganda. Como Mauro Wolf argumenta, a hipótese de *agenda-setting* é muito mais complexa que a estruturação de uma ordem do dia de temas por parte da mídia. “A hipótese da *agenda-setting* sustenta que a mídia é eficaz na construção da imagem da realidade que o indivíduo começa a estruturar” (Wolf, 2009, p. 152).

Desse modo, é possível fazer um paralelo entre a hipótese do *agenda-setting* e o conceito de mediatização abordado anteriormente, pois ao propor uma agenda de temas para o público a mídia estipula sobre o que é importante se ter conhecimento, mediando as relações do ser humano com o conhecimento que se tem da sociedade.

Além disso, podemos identificar na retratação dos temas ascensão social e empregadas domésticas um campo interdiscursivo, no qual discursos de diferentes mídias (telenovela, seriado, jornais, propaganda, revistas) retratam o tema de forma responsiva e interdiscursiva (Bakhtin, 2003) entre si.

O teórico do discurso Maingueneau (1989) argumenta que a interdiscursividade é constitutiva de todo discurso.

“[...] nenhum campo discursivo existe isoladamente, havendo intensa circulação de uma região a outra do universo discursivo. Os caminhos percorridos por esta circulação não possuem, entretanto, nenhuma estabilidade; dependendo dos discursos e das conjunturas visadas, estabelecer-se-ão intercâmbios muito diferentes.” (Maingueneau, 1989, p. 117)

Para o teórico (1989, p. 116), campo discursivo é um conjunto de formações discursivas que se encontram em relação de concorrência (em sentido amplo) e se delimitam por uma posição enunciativa.

Desse modo, temos as temáticas ascensão social e empregadas domésticas em um

campo interdiscursivo midiático que desempenha o papel de *agenda-setting* para o público e para a própria mídia.

É pertinente apontar que o que está em evidência dentro dessas temáticas e faz-se central nos discursos é a problemática da classe social e luta de classes. Pode-se dizer que houve um reavivamento do assunto classe na mídia e, conseqüentemente, no meio acadêmico. De acordo com o estudioso Graham Murdock (2009), a discussão sobre classes sociais passaram para segundo plano na sociedade nos últimos tempos, devido aos estudos recentes da modernidade tardia, que ressaltam a horizontalidade das relações e o individualismo.

Roseli Figaro e Rafael Grohmann (2013) também abordam que o tema de classe está relegado a segundo plano nos estudos acadêmicos. Os autores argumentam que a forma como o assunto classe social é retratado em pesquisas muitas vezes reproduzem a classificação ABCDE, sem um aprofundamento reflexivo sobre o conceito de classe. Os pesquisadores propõem que o materialismo histórico de Marx e Engels continua valendo para abordar a temática, como a abordagem do poder privado sobre os meios de produção e a exploração do trabalho assalariado (2013).

Em *O Capital* (2013), Marx concebe a divisão de classes de acordo com a lógica capitalista que reproduz as diferenças entre os detentores dos bens e os assalariados de forma contínua, por meio da exploração do mesmo pelos donos do capital, com a instauração do mais-trabalho. Assim, a jornada de trabalho torna-se relativa de acordo com a visão do dono da produção (Marx, 2013). “O capital é trabalho morto, que, como um vampiro, vive apenas da sucção de trabalho vivo, e vive tanto mais quanto mais trabalho vivo suga” (Marx, 2013, p. 307).

Dentro dessa lógica, o trabalho do trabalhador pertence ao capitalista, é mais uma mercadoria do capital. Os assalariados, então, se veem presos ao trabalho para sobreviverem, quase não têm tempo livre, enquanto os donos dos capitais lucram, em uma espécie de círculo vicioso do capital (Marx, 2013).

Já as ideias do sociólogo Pierre Bourdieu (2007) promovem uma mudança neste paradigma perceptivo ao explorar também os aspectos simbólicos de classe. Murdock argumenta que Bourdieu considera a estrutura de classe como um espaço multidimensional, no qual as classes são definidas pelo capital possuído, por sua composição e pela constituição e peso variáveis de sua propriedade ao longo do tempo (Murdock, 2009).

Em *A Distinção* (2007), Bourdieu defende que as classes diferem uma das outras em termos de seus gostos e *habitus*, que são determinados pelo capital cultural de cada classe. O autor trabalha com a ideia de capital cultural a partir de uma concepção de cultura legítima passada pela escola e por um ambiente familiar rico. Os escolados do sistema francês são os detentores da cultura legitimada e de vantagens sobre classes populares e trabalhadores, que são excluídas dessa cultura legítima.

De acordo com essas concepções, de pensadores como Marx e Bourdieu, é possível entender o discurso sobre a empregada doméstica na mídia. O âmbito material,

econômico e do trabalho é central, do mesmo modo que os aspectos simbólicos são essenciais quando se considera a ascensão financeira. O que a ascensão econômica significa em termos de gostos e *habitus* de classe?

É nesse aspecto de emergência social, seja pela aquisição financeira e maior poder de consumo, como pelos novos direitos dos trabalhadores domésticos, que precisamos olhar para as novas representações da empregada doméstica ultimamente.

Tensão Discursiva – Classe Social Evidenciada e Silenciada

Ao analisar a família de Maria da Penha na trama *Cheias de Charme* e o comercial da Vivo observamos que existem contradições em um discurso que se mostra como homogêneo. Isso se dá porque todo discurso é heterogêneo por natureza (Maingueneau, 1989) e também devido ao fato das formações discursivas serem locais de luta de poderes como bem coloca o teórico Foucault (2012). Ao produzir uma pretensa verdade, outras verdades são escondidas nas produções discursivas.

Desse modo, a análise da representação da empregada doméstica nas produções focadas neste artigo revela uma constante tensão em que a problemática da classe social é evidenciada e silenciada ao mesmo tempo.

Maria da Penha é uma empregada doméstica que carrega o estereótipo da negra carioca, é popular no seu modo de falar, vestir e se portar. Assim como suas colegas, sofre maus tratos por parte da patroa e outros problemas de injustiça. Constantemente ela precisa recorrer ao seu irmão Elano (Humberto Carrão), que é advogado e ironicamente o único branco da família (são filhos de pais diferentes) e cujo comportamento e modo de ser não condizem com o restante da família. Certamente, se não houvesse esse parente à disposição, Penha não teria como se defender, assim como muitos brasileiros sem condições, revelando o tratamento desigual oferecido pelas instituições brasileiras aos cidadãos. De acordo com Sorj (2000, p.16), no Brasil, a discriminação no sistema policial e judiciário contra os grupos mais pobres, principalmente os negros, tem sido uma constante histórica.

O poder de comunicação da internet surge na trama como uma arma contra a invisibilidade e ausência de poder das classes menos favorecidas dentro do sistema político e judiciário brasileiro. Maria do Rosário tem o sonho de ser cantora e junto com as duas amigas grava um videoclipe de música que é publicado na rede. A partir de então, o trio torna-se famoso e ganha dinheiro. Essa ascensão surge como uma nova possibilidade dentro da opressão vivida pelas moças. Estamos diante da ascensão pelo consumo, do poder de compra como único meio de inclusão, da mentalidade neoliberal, na qual cada cidadão deve perseguir seus objetivos sem esperar apoio das instituições públicas, da identidade em crise e do consumo como preenchimento do vazio e determinante social (Bauman, 2008).

É pertinente notar que mesmo depois de começar a fazer sucesso com o trio “empreguetes” e a ganhar dinheiro, Penha não abandona nenhuma responsabilidade e, inclusive, decide pagar um colégio particular para sua irmã Alana, que sentia

dificuldades em acompanhar os estudos na escola pública. A nova instituição é a mesma onde estuda Samuel (Miguel Roncato), filho de Lygia. O fato da irmã de Maria da Penha e o filho de sua ex-patroa frequentarem o mesmo colégio representa uma ascensão de padrão educacional e não apenas econômico, porém de modo individualista.

Outro dado oportuno de ser abordado é a fidelidade da moça às suas raízes. Diferente das outras duas “empreguetes”, que obtêm status e reconhecimento com o dinheiro, a possibilidade de consumo conquistada por Penha não muda as relações da empregueite com as pessoas. Além disso, Maria da Penha mantém-se fiel ao seu bairro, pois reforma a sua casa, mas não pensa em comprar imóvel em outro lugar. “... *eu não me mudo pa condomínio de madame metida a besta nem morta*”. Já Rosário adquire apartamento vizinho ao de Chayene. E Cida retorna à casa dos Sarmentos ao descobrir que Ernani é seu pai e, com dinheiro, recebe o respeito dos moradores da casa. Além de sua fidelidade ao bairro, Maria da Penha mantém-se fiel à linha de eletrodomésticos Esmaltec, coforme explicita a seguinte conversa com Ivone, na chegada de Penha à casa reformada.

Ivone: Olha o fogão. Olha o fogão de cinco bocas, Penha!

Penha: De cinco boca. Quando eu pensei que ia ter um fogão de cinco boca na minha casa, gente.

Ivone: E a geladeira? A geladeira! É duplex, Penha. Tudo da linha que cê sempre gostou.

Penha: Pô, claro! Eu ia mudar agora?

O poder de consumo adquirido por Maria da Penha representa conforto e motivo de confraternização entre as pessoas. O modo da “empregueite” pensar continua igual, tanto é que em uma cena ela fica surpresa com o valor de um vestido de quatro mil reais comprado por Cida. Maria da Penha demonstra outras prioridades de consumo, como utensílios de utilidade doméstica (geladeira duplex, fogão de cinco bocas, máquina de lavar roupa), escola particular para Alana, alimentos mais sofisticados (camarão). Ela também gasta com alguns luxos como a banheira hidromassagem, TV grande e moderna e um automóvel (que também é artigo de necessidade) da marca popular Volkswagen.

Ao mesmo tempo, como já foi colocado antes, Maria da Penha faz um site junto de sua ex-patroa Lygia que aborda informações úteis sobre o trabalho doméstico e também grava uma propaganda que é veiculada de verdade na emissora, na qual defendem o trabalho doméstico com carteira assinada.

Assim, tem-se um discurso no qual a empregada doméstica obtêm ascensão por meio do esforço individual, obtêm facilidade para acessar seus direitos graças a um irmão que conseguiu se formar como advogado e destoa do resto da família, além do recurso da internet que aparece como uma ferramenta que possibilita o apoderamento por parte dos oprimidos, o rádio também aparece na trama como um aliado das empregadas domésticas. Mas, vale ressaltar que o uso da internet é feito pelas pessoas de convívio

de Maria da Penha e não por ela mesma.

Da mesma forma, no comercial da Vivo do Plano Vivo Sempre a internet é retratada como uma aliada das empregadas domésticas. No primeiro filme veiculado - que traz o slogan *Vivo Sempre, use muito e pague pouco* – a empregada Eulália se aproxima de Edson Celulari que está compenetrado, aparentemente lendo um texto de teatro, lhe entrega um suco e fala que precisa de um aumento. É interessante notar que ela lhe chama de “patrão” e “senhor” em claro sinal de respeito e subserviência, enquanto o ator a trata de modo informal. Ele responde que ela já ganha muito bem. Até então, ele não havia levantado o rosto para olhar a empregada, pega o suco e a responde sem tirar os olhos de seu texto. Em seguida, a empregada responde que segunda a internet seu salário está abaixo do mercado, indicando o celular no qual ela acessa a internet. Neste momento, Celulari levanta os olhos para olhá-la, como que admirado com a postura diferente da empregada. Ele contesta, diz que as coisas estão difíceis, e mais uma vez Eulália rebate dizendo que na internet há a informação que a peça do ator está um sucesso e insinua que ainda não foi assisti-la por causa de seu salário. Sem saída, Celulari diz que está com dor na vesícula e joga seu texto no chão, pede para chamar o médico, mas ela o desmascara dizendo que a internet diz que ele tirou a vesícula em 2003.

No segundo filme, Eulália liga para a sua amiga, Quitéria, também empregada doméstica, que atende o celular passando roupa e lhe pergunta se ela conseguiu o aumento. Quitéria responde, *“Foi chorado viu, o moço é bonzinho, mas aquilo não abre a mão nem pra dar tchau.”* Depois, explica que conseguiu o aumento porque o contestou buscando informações na internet. Quitéria admira a amiga que *“sabe tudo”*. Eulália diz que está conectada e fala para ela se conectar também. No fim, o comercial anuncia que essa ligação foi só cinco centavos e a internet R\$9,90 por mês com o Vivo Sempre.

Percebe-se no discurso desses filmes que a tecnologia aparece como possibilidade de conquista de direitos por parte das empregadas domésticas. Trata-se do discurso de estímulo ao consumo típico da publicidade, o comercial enfatiza os baixos preços do plano, de modo que o salário de uma empregada doméstica possa adquiri-lo. Faz parte dessa lógica o discurso competente, discutido por Trindade (2005), de acordo com qual cada indivíduo é responsável pelo seu sucesso, no caso estando conectado com a tecnologia da Vivo.

“A publicidade, na lógica do discurso competente, apresenta os bens de consumo como meio para as conquistas individuais, satisfação do *ego* destes, no campo afetivo, estético, profissional, ou seja, produtos/serviços e marcas determinam, pela lógica discursiva publicitária, o desempenho competente das pessoas nas suas conquistas, visando ao sucesso.” (Trindade, 2005, p. 90)

Tanto na representação da empregada Maria da Penha como nas empregadas da propaganda Vivo, temos os conflitos típicos da modernidade tardia, ou modernidade-mundo (Trindade, 2005), da sociedade atual, na qual as quebras de barreiras espaciais e temporais conseguidas com a globalização e as tecnologias convivem com a localidade e seus problemas, como a exploração do trabalho doméstico no Brasil. Do mesmo modo, as sociedades neoliberais típicas da modernidade-mundo, nas quais o discurso

competente e individualista impera dividem espaço com os problemas de diferenças sociais brasileiros que dependem de medidas nacionais, estatais e locais.

Desse modo, podemos concluir, de modo preliminar, que a representação do trabalho doméstico, no pouco que se pôde ver com este artigo, inserido em uma hipótese de *agenda-setting* e campo interdiscursivo nos quais as temáticas da ascensão de uma nova classe C e dos direitos trabalhistas da doméstica ganham centralidade, colocam em visibilidade a problemática de classe social que se encontra discursivamente nas produções levantadas em uma zona de conflito e contradições.

Considerações Finais

Anteriormente as produções midiáticas, como o seriado *A Diarista* enfatizava a oposição entre classes por meio do consumo, os que esbanjam e os que devem poupar dinheiro, e a mensagem de conformidade social. Hoje, novos horizontes são delineados.

Com a ascensão social, a empregada doméstica também é retratada em posição de quem consome bem, reforma a casa, tem acesso a tecnologias e outros bens de consumo. Além disso, com a valorização do trabalho doméstico e a nova Lei, as empregadas são retratadas em posição de confronto com os velhos padrões.

Ainda assim, a problemática da classe social no emprego doméstico no Brasil é abafada por meio de outros discursos, do discurso competente e da modernidade-mundo que valorizam a individualidade na lógica neoliberalista e que ao mesmo tempo coloca a mídia digital a favor das domésticas, mas isso é só um artifício novo para que as coisas mudem para nada mudar. O uso da internet pode oferecer emancipação, mas o uso da internet na representação da telenovela e da publicidade não necessariamente favorece essa emancipação.

Além disso, não podemos ignorar que no caso do comercial da Vivo utiliza-se o gênero comédia. O fato da empregada contestar o patrão por meio das informações obtidas pela internet é encarado de modo engraçado e inusitado, visto que tal comportamento não é comum em nossa cultura, na qual o trabalho doméstico é destinado à classes menos favorecidas, com menos informação e poder sobre seus direitos. Tal aspecto traz simpatia e irreverência para a marca Vivo, mas não necessariamente contribui com o debate ou mudança discursiva sobre a questão da doméstica.

Bastar refletir de modo superficial sobre os comentários deixados pelos usuários da internet em resposta aos filmes da propaganda postados no site YouTube. A maioria posta comentários a favor dos vídeos por achá-los engraçados, há ainda aqueles que ironizam dizendo que a empregada está ganhando bem para ter um celular daqueles, e outro afirma que dividindo em 300 vezes “qualquer um” pode ter um aparelho desses.

Desse modo, espera-se que com esse breve artigo tenha-se alcançado uma pequena reflexão sobre a imagem do trabalho doméstico na ficção e na propaganda brasileira. A tensão presente na luta de poderes está no discurso de classe social e trabalho

doméstico, cujas representações passam por mudanças ao longo do tempo e constituem importantes formas de conhecimento social, visto a mediatização da sociedade.

Referências

- Bakhtin, M. (2003). *Estética da Criação Verbal*. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes.
- Bakhtin, M. (V. N. Volochinov) (2002). *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Hucitec Annablume.
- Barros, C. (2012) *Representações do serviço doméstico na ficção televisiva: notas sobre consumo e diferença social*. Animus (Santa Maria. Online), v. 11, p. 65-83.
- Bauman, Z. (2008). *A sociedade individualizada*. Tradução: José Gradel. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bourdieu, P. (2007). *A Distinção: crítica social do julgamento*. Tradução: Daniela Kern; Guilherme F. Teixeira. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk.
- Braga, J. L. (2006). *Sobre mediatização como processo interacional de referência*. In: Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação – Compós, XV. Bauru, SP.
- Canclini, N. G. (1996). *Culturas Híbridas*. São Paulo: EDUSP.
- Figaro, R. & Grohmann, R. N. (2013). *O Conceito de Classe Social nos Estudos de Recepção Brasileiros*. In: Compós 2013, Salvador, p. 1-15.
- Foucault, M. (2012) *Microfísica do Poder*. São Paulo: GRAAL.
- Freyre, G. (2006). *Casa Grande & Senzala: formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal*. São Paulo: Global.
- Junqueira, L. (2009) *Desigualdades Sociais e Telenovelas. Relações Ocultas entre ficção e reconhecimento*. São Paulo: Annablume.
- Maingueneau, D. (1989). *Novas Tendências em Análise do Discurso*. Tradução: Freda Indursky. Campinas: Pontes/UNICAMP.
- Marx, K. (Marx-Engels).(2013) *O Capital: Crítica da Economia Política: Livro I: O processo de produção do capital*. Tradução: Rubens Enderlej. São Paulo: Boitempo.
- MCCombs, M. (1976) *Elaborating the Agenda-Setting Influence of Mass Communication*. Tokyo: Keio University.
- Meier, R, B. (2011) *A heroína dos novos tempos*. Revista Veja. São Paulo. Ed. 2243, ano 44, n. 46, p. 146-153.
- Murdock, G. (2009). *Comunicação contemporânea e questões de classe*. Revista Matrizes. São Paulo. n. 2, p.31-56,
- Neri, M. C.(coord.). (2010). *A Nova Classe Média: O Lado Brilhante dos Pobres*. Rio de Janeiro: FGV/CPS.
- Pinho, P. & Silva, E.B. (2010). *Domestic relations in Brazil*. Latin American Research Review 45(2): 90-113.
- Portal Brasil do Governo Federal. Disponível em <<http://www.brasil.gov.br/noticias/arquivos/2013/04/03/nova-lei-do-trabalho-domestico-comeca-a-valer-a-partir-desta-quarta-feira-3>>. Acesso em junho de 2013.
- Silva, E.B. (2010). *Empregadas domésticas, máquinas e moral nos lares brasileiros*. in Revista Tecnologia e Sociedade. N. 10.
- Sorj, B (2000). *A nova sociedade brasileira*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Trindade, E. (2005). A publicidade e a modernidade-mundo. As representações de pessoa, espaço e tempo. In BARBOS, I.S. (org). *Os sentidos da publicidade. Estudos interdisciplinares*. São Paulo. Thomson Learning, p. 81-96.
- Verón, E. (2007) Esquema para el análisis de la metiatización.. Artigo disponível em: <http://164.73.2.138/moodleeva2/pluginfile.php/118350/mod_resource/content/0/banco_de_archivos/Esquema_para_el_analisis_de_la_mediatizacion.pdf>. Acesso em junho de 2013.
- Voices da Classe Média. (2012) Brasília: Marco Zero.
- Worlf, M.(2009) *Teorias das Comunicações de Massa*. Tradução: Karina Jannini. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes.

Mulheres em anúncios: a difusão dos modelos ideais femininos nas revistas *O Cruzeiro* e *Manchete* (décadas 1940 – 1950)

Elizabeth Mayumy Kobayashi³⁷⁵ e Gilberto Hochman³⁷⁶

Resumo: O objetivo deste trabalho é apresentar os tipos femininos considerados ideais pelos anunciantes de diferentes produtos, onde as mulheres ocupavam um lugar central nas imagens e no discurso dos fabricantes. Os anúncios se destinavam a mulheres que desempenhavam diferentes funções. Entretanto, as figuras das mães, das esposas e das donas-de-casa predominariam nesses anúncios. No período selecionado, décadas de 1940 a 1960, havia uma tensão entre a mulher dedicada somente aos afazeres domésticos e aquelas que passariam a se inserir no mercado de trabalho. A publicidade se voltaria para todas sem distinção, mas reforçaria a importância do trabalho doméstico e da responsabilidade das mães na manutenção da saúde e da ordem doméstica por meio da aquisição dos produtos industrializados. A mulher seria considerada como uma potencial consumidora e, principalmente, a responsável por inserir no universo doméstico a nova parafernália oferecida pela indústria do período.

Palavras-chave: mulheres, gênero, anúncios, novos produtos.

Introdução

Os anúncios publicados entre as décadas de 1940 a 1960 nas revistas *O Cruzeiro* e *Manchete* nos oferecem indícios das figuras femininas consideradas ideais pelos anunciantes para que o consumo de diferentes produtos fosse efetivado. O argumento deste trabalho é de que essas figuras femininas seriam centrais na inserção de novos produtos e de novos materiais no universo doméstico. A dona de casa passaria a contar com a promessa de facilidades e de mais tempo livre, propiciada pela chegada de eletrodomésticos, novos materiais, comidas prontas [industrializadas e enlatadas], entre outras diferentes mercadorias. Tudo isso vendido nos anúncios, onde predominavam as figuras da mãe, da esposa e da dona de casa e ao mesmo tempo, contemplava também as mulheres que desempenhavam funções remuneradas fora do lar, tais como secretárias, comerciárias, estudantes, entre outras.

Utilizamos como fontes anúncios e artigos publicados nas revistas *O Cruzeiro* e *Manchete*, que abordavam a questão da saúde e dos cuidados femininos em relação ao lar e à família. A escolha dessas revistas como fontes de pesquisa justifica-se pelo alcance dessas publicações no período e no caráter inovador naquilo que se relaciona à instituição do fotojornalismo na reportagem impressa no Brasil, por exemplo.

Na primeira parte deste trabalho faremos uma breve apresentação sobre essas duas revistas e sua importância para a história da publicidade e do jornalismo brasileiro. Em seguida, apresentaremos os modelos femininos considerados ideais pelos anunciantes

³⁷⁵ Doutora em História das Ciências e da Saúde da Casa de Oswaldo Cruz (COC-Fiocruz). Docente na Universidade do Vale do Paraíba (Univap). Email: betekobayashi@yahoo.com.br.

³⁷⁶ Doutor. Docente e pesquisador da Casa de Oswaldo Cruz (COC-Fiocruz). Email: hochman@coc.fiocruz.br.

presentes nessas publicações. Nosso argumento se concentra na ênfase dada aos papéis das mães, das esposas e das donas de casa num contexto onde a mulher passaria a desempenhar outras funções para além do universo doméstico. Ao mesmo tempo, a elas se atribuiria a responsabilidade de inserir no universo doméstico uma nova gama de produtos e de novos materiais que prometiam uma vida mais prática, mais saudável e mais higiênica.

Breve história das revistas *O Cruzeiro* e *Manchete*

O lançamento da revista *O Cruzeiro* em 1928 seria um exemplo do desenvolvimento da imprensa brasileira da década de 1930, consolidando a estrutura empresarial no que se refere ao fazer jornalístico. Nesse período, o número de jornais e revistas de vida efêmera seria uma raridade. No caso de *O Cruzeiro*, o lançamento seria precedido de uma intensa campanha publicitária. Fundada por Carlos Malheiros Dias, a publicação integraria o grupo de Assis Chateaubriand, passando a circular nacionalmente. Nisso, *O Cruzeiro* seria pioneira (Sodré, 1977, p. 428). A revista durante seus quarenta e sete anos de existência circulou semanalmente de maneira quase ininterrupta. Lançada como *Cruzeiro*, passaria a adotar o artigo “O” em seu título, na edição número 31, de 08 de junho de 1929. A imprensa continuaria nesse ritmo de concentração dos meios (jornais, revistas, rádios e televisão) nas décadas seguintes de 1940 e 1950. Exemplo disso é o conglomerado Diários Associados do mesmo Chateaubriand. Essa concentração decretaria o falecimento de muitos jornais e revistas, com o aparecimento de poucos novos títulos. A revista *O Cruzeiro* continuaria a circular, incorporada pelos Diários Associados. Apenas uma grande revista apareceria nessa fase de concentração, a *Manchete* (Sodré, 1977, p. 446).

No ano de 1957, a revista *O Cruzeiro* se autodenominava como “a melhor revista para ler” e “a melhor revista para anunciar”. A tiragem média da publicação na década de 1950 era estimada em 500 mil exemplares semanais. O anúncio celebrava que a revista teria ajudado o comércio e a indústria a vender 4,5 bilhões de cruzeiros em 1955. Esse discurso revelava dois pontos: a metalinguagem e o temor da concorrência. Por meio da metalinguagem, ou seja, falar da revista utilizando-a como o meio de divulgação, a *O Cruzeiro* se autoanunciaria como o meio mais eficaz de vendas. O segundo ponto enfatizaria, ainda que de maneira implícita, o temor da perda de anunciantes para a concorrente *Manchete*, que lançada em abril de 1952, passaria a concorrer por leitores e anunciantes com a *O Cruzeiro*.

O anúncio autoproclamava a pujança da revista e do mercado publicitário da época, calculando o valor investido em propaganda e sua relação com as vendas dos produtos propriamente ditas: “Em 1955, o Comércio e a Indústria do Brasil aplicaram, através dos 33.500.000 exemplares de ‘O Cruzeiro’, que circularam durante o ano, nada menos de Cr\$ 180.000.000,00 em anúncios e mensagens de venda” (*O Cruzeiro*, 09/02/1957, n. 17, p. 125). Esse cálculo era elaborado a partir do montante de vendas, de onde 4% seriam investidos em publicidade: “Tomando por base que, de um modo geral, os grandes anunciantes invertem cerca de 4% das suas vendas em propaganda, calcula-se que ‘O Cruzeiro’ ajudou o Comércio e a Indústria do país a venderem Cr\$

4.500.000.000,00, em 1955” (*O Cruzeiro*, 09/02/1957, n. 17, p. 125).

Para o leitor não importaria o cálculo. O que deveria impressioná-lo seria a quantidade de números mostrados e o crescimento da indústria, do comércio e do poder de compra atribuído ao leitor. E mais, a sensação de que os produtos na revista anunciados seriam capazes de promover uma “vida melhor”. Segundo o anúncio, “trata[va]-se de um formidável impulso ao poder de vendas daqueles que se esforçam para abastecer o imenso mercado brasileiro, de todos os produtos que ajudam a tornar a vida melhor” (*O Cruzeiro*, 09/02/1957, n. 17, p. 125).

Adolpho Bloch apresentaria em 1951 um projeto de criação de uma revista a Henrique Pongetti e Raimundo Magalhães Júnior, “amigos intelectuais”, e a seu primo Pedro Bloch. Adolpho acreditava que havia espaço no mercado editorial brasileiro para o lançamento de mais uma revista semanal de variedades. Com base na experiência obtida na antiga URSS, nas tipografias da família e no Rio de Janeiro Adolpho “alicerçava-se nas possibilidades de introduzir inovações editoriais na publicação e aprimoramentos técnicos no equipamento gráfico para vencer o desafio de concorrer com *O Cruzeiro*”. No início, as primeiras edições eram “rodadas” nas tipografias da família, a um baixo custo e com uma capacidade de imprimir 200 mil exemplares semanalmente. Mesmo assim, a *Manchete* foi lançada com o mesmo valor de venda de *O Cruzeiro* (Andrade & Cardoso, 2001: 250). Ana Maria Ribeiro de Andrade & José Leandro Rocha Cardoso enfatizam o sucesso da empresa Bloch, que em poucos anos conseguiu se instalar em uma sede própria na rua Frei Caneca, Lapa, próximo aos importantes jornais e também da sua concorrente, *O Cruzeiro* (Andrade & Cardoso, 2001: 250). Adquiriram-se máquinas capazes de rodar 800 mil exemplares por semana, produzidos num parque gráfico construído no subúrbio do Rio de Janeiro. Os autores destacam que, utilizando-se de uma estratégia contrária a *O Cruzeiro*, a *Manchete* não declarava sua tiragem. Além da excelência na produção técnica da revista, o corpo editorial contava com profissionais egressos da própria *O Cruzeiro*, e também com nomes como Orígenes Lessa, Carlos Drummond de Andrade, Joel Silveira, Rubem Braga, Néelson Rodrigues, Manuel Bandeira, entre outros nomes importantes da intelectualidade brasileira.

O sucesso editorial de *O Cruzeiro* e *Manchete* ofereceria o lugar ideal para que os anunciantes se tornassem conhecidos nacionalmente. A trajetória dessas publicações foi marcada pela tiragem em torno dos 500 mil exemplares semanais, que difundiam a maneira urbana de se viver.

Mulheres ideais: mães, donas de casa e esposas

A imagem predominante da mulher – leia-se caucasiana e burguesa – veiculada nos anúncios correspondia àquela defendida como ideal no período: dóceis, submissas, controladas e conformadas com seu lugar nas casas. Essas qualidades se associavam à figura das mães, donas de casa e esposas, sempre dispostas a promover o bem-estar da família. As mulheres presentes nos anúncios desempenhavam essas funções e também deviam apresentar-se bonitas e bem cuidadas utilizando os diferentes produtos de

toucador.

As figuras femininas predominantes nos anúncios eram as de mães, as das donas de casa e a das esposas. Entretanto, a publicidade não desprezava nenhuma potencial consumidora. Outras mulheres também figuravam nos anúncios: profissionais remuneradas, moças que buscavam sua independência, outras com atitudes dinâmicas, desacompanhadas, entre outras. Nota-se também a conquista do espaço público empreendida pela mulher. Isso não se restringia apenas às compras ou aos passeios, mas também à conquista de espaço no mercado de trabalho, mesmo que em funções consideradas femininas. Nos anúncios essas profissões se faziam presentes ao oferecer produtos que facilitassem sua movimentação e as atividades que desempenhavam:

“Eu sou secretária do gerente (... preciso estar sempre em forma!). Uma posição invejável e um ótimo chefe (mas exigente!). É necessário estar sempre alerta e bem disposta. Por isso, confio em Modess para meu conforto ‘naqueles dias’. Modess é super-absorvente e adapta-se tão bem ao corpo! De concepção moderna – Modess é higiênicamente feito para ser usado uma vez e jogado fora” (*O Cruzeiro*, 20/12/1952, n. 10, p. 94) (figura 1)

Eu sou
secretária do
gerente



(...preciso estar sempre em forma!)

Uma posição invejável e um ótimo chefe (mas exigente!). É necessário estar sempre alerta e bem disposta. Por isso, confio em Modess para meu conforto "naqueles dias". Modess é super-absorvente e adapta-se tão bem ao corpo! De concepção moderna — Modess é higiênicamente feito para ser usado uma vez e jogado fora.



Com Modess, até o dia crítico Modess é essencial e sua higiene essencial, para maior segurança e conforto.

GRÁTIS para você ou sua filha!

Um referencial livre de 25 páginas que ajuda as mães a entenderem os dias críticos com desenvolvimento e confiança!

ANITA GALVÃO - Dept. MIMM 133 - C. Postal 5020 - São Paulo
Destje receber em envelope de "Ser uma mulher... e ser feliz".

NOME _____
RUA _____ Nº _____
CIDADE _____ ESTADO _____

Figura 1: Absorvente higiênico Modess. *O Cruzeiro*, 20/12/1952, n. 10, p. 94.
Acervo Estado de Minas/Revista *O Cruzeiro*.³⁷⁷

³⁷⁷ As imagens da revista *O Cruzeiro* foram gentilmente cedidas pelo jornal *Estado de Minas (Diários Associados)*, para a pesquisa da tese intitulada **Higiene e consumo: novas sensibilidades para um**

O anúncio fala, ainda que implicitamente, da necessidade de cumprir a jornada de trabalho, sem deixar de comparecer sequer um dia. Era preciso “estar sempre em forma”. Embora o anúncio falasse da disposição para o trabalho, o “estar sempre em forma” se relacionaria à aparência e também à necessidade de evitar as faltas no trabalho por conta dos desconfortos da menstruação.

A função de secretária era uma das profissões consideradas adequadas às mulheres. Assim como o magistério e a enfermagem. Essas carreiras se relacionavam à formação e educação do indivíduo e ao cuidado com o outro, respectivamente. A secretária seria responsável pela organização da vida do chefe, assim como a esposa, pela organização da vida pessoal do marido. Essas figuras podem ser consideradas coadjuvantes e adequadas ao mal necessário: trabalho remunerado fora de casa. Ao mesmo tempo em que as mães predominavam nos anúncios, outro tipo de mulher também se faria presente em propagandas de sabonetes, xampus, entre outros produtos: a mulher dinâmica, que trabalhava fora. Isso demonstra o início da coexistência entre as mulheres do lar e aquelas outras, consideradas levianas (Bassanezi, 1997).

Apesar desse clima de modernidade, urbanização e da crescente industrialização, nos assuntos que se relacionavam a questões de gênero, a tônica era ditada pela tensão entre duas figuras femininas: aquela voltada para o universo dos lares e a outra, voltada para o mercado de trabalho ou para a esfera pública. No período pós-Segunda Guerra Mundial, haveria um esforço para que a mulher voltasse a desempenhar as tarefas que julgava-se caber somente a ela: o cuidado com a casa, com a família e com os filhos.

Parecia uma contrarreação à saída cada vez maior da mulher para o mercado de trabalho e para a conquista de um espaço maior na esfera pública, local antes exclusivamente masculino. Segundo Margaret Rago, nas primeiras décadas do século XX, as mulheres desempenhavam papéis remunerados tanto fora, nas indústrias têxteis, nas escolas, escritórios, lojas, hospitais, asilos ou como vendedoras ambulantes; como também nos domicílios alheios, trabalhando como empregadas domésticas, lavadeiras, cozinheiras, governantas, entre outros. As jovens das classes média e alta podiam ser professoras, engenheiras, médicas, advogadas, pianistas, jornalistas, escritoras e diretoras de instituições culturais (Rago, 1997, p. 603).

A aquisição dos diferentes produtos transformava a mulher em potencial consumidora, fosse ela dona de casa, simplesmente, ou remunerada por meio de um trabalho extra-lar. Essa parafernália conferiria também status de modernidade e garantia de vida saudável às suas detentoras. A ideia dos fabricantes era conquistar a consumidora apelando para o cuidado com a saúde, para a economia e para a vaidade feminina. O anúncio do refrigerador *White Star*, por exemplo, alegava que ao comprar o produto não se adquiria, simplesmente, uma “fábrica de gelo”, mas uma “fábrica de saúde” (*O Cruzeiro*, 11/10/1952, n. 52, p. 73). As palavras de Isabel Serrano no manual de economia doméstica, em relação à compra de uma geladeira exemplificam esse ponto:

Brasil moderno (décadas de 1940 a 1960), defendida em dezembro de 2012, na Casa de Oswaldo Cruz (COC-Fiocruz). É vedada a reprodução sem autorização do jornal *Estado de Minas (Diários Associados)*.

“Quando se possui uma [geladeira] elétrica é fácil elogiar qualquer outra... Eu me sentiria acanhada ao mostrar às amigas uma geladeira que não fôsse elétrica, na época em que vivemos, das máquinas e da eletricidade. Uma assim, vale a pena. Além de elegante e prática, proporciona meios de se fazer economia, pois os legumes, as frutas e qualquer alimento conservam-se frescos durante muitos dias. Sem falar na satisfação que se tem ao tomar gelados durante o verão e no prazer de obsequiar aos amigos, oferecendo-lhes jantares e lanches elegantes, como tantos que tenho tomado em casa. Além disso, é incômodo andar às voltas com geleiros, a limpeza torna-se difícil, ao passo que na geladeira elétrica tudo é simples e fácil, desde que se observem as instruções dos vendedores. Francamente, prefiro tomar água morna!” (Serrano, 1945, p. 123)

A geladeira representaria, assim, um símbolo de status social. Além da economia e da praticidade, o produto garantiria à dona de casa um desempenho positivo no convívio social, ao propiciar a organização de “jantares e lanches elegantes”. Outro ponto que destacamos, é a mudança no modo de fazer compras de gêneros alimentícios perecíveis. Com a geladeira, haveria a possibilidade de estocar alimentos por mais tempo, permitindo que a dona de casa pudesse realizar um planejamento maior das despesas e dos próprios eventos sociais.

Havia uma consonância entre a maioria dos manuais de economia doméstica e os anúncios publicados no período. Enquanto os primeiros davam a tônica educativa, científica, racionalizada, os anunciantes se apropriavam desses ideais e ofereciam os produtos com os mesmos argumentos de saúde, defesa da família, cuidados com a aparência e com a alimentação, extermínio de insetos portadores de doenças, entre outros. A argumentação em torno da necessidade de planejamento, da eliminação do desperdício de tempo e trabalho também era abordada nos anúncios, especialmente quando se tratavam de utensílios para a cozinha.

Ruth Cowan contabilizou que entre os anos de 1920 a 1970, o tempo gasto pelas donas de casa em serviços domésticos permaneceu constante nesse período. Isso significa, segundo Cowan, que a mecanização do trabalho doméstico diminuiu o tempo gasto em alguns afazeres. Entretanto, o tempo dedicado a outras tarefas aumentou. Os equipamentos impuseram novos modelos a ser seguidos no que se refere à qualidade do serviço doméstico. Quem não possuía as “maquinarias do conforto” passava a buscar manualmente o mesmo resultado: “As vantagens da mecanização se apresentavam mais dúbias do que pareciam num primeiro momento” (Cowan, 1976, p. 15).

Os anunciantes apelariam para a comodidade e para o conforto no oferecimento desses aparelhos. Ao mesmo tempo, apelariam para as emoções para conquistar o público feminino. Esse apelo para a comodidade, para a saúde, para o bem-estar dos filhos seria considerado infalível pela publicidade. Praticidade, economia e conforto eram ideais veiculados pelos anúncios de eletrodomésticos e de outros produtos. O lar moderno ideal deveria possuir o maior número possível desses equipamentos: “no lar da mulher moderna há sempre conforto”: “Maridos e filhos. Café, bem cedinho. Meio-dia, almoço. À noite, jantar caprichado. No meio de tudo isso, há tanto o que fazer. Dá tempo p’ra tudo? Dá sim. A mulher moderna tem o conforto Walita para ajudar”(O *Cruzeiro*, 09/03/1963, n. 22, p. 65) (figura 2).



Figura 2: Walita. *O Cruzeiro*, 09/03/1963, n. 22, p.65.
Acervo Estado de Minas/Revista *O Cruzeiro*.

O cenário do anúncio gira em torno da mãe com os filhos. A figura da mulher e o apelo para o conforto colocam o produto anunciado – o liquidificador – em segundo plano. Segundo Silvia Rosana Modena Martini, na década de 1950, esse eletrodoméstico já se encontrava em “76% dos lares cariocas considerados ricos, 45,8% dos lares considerados de classe média e 29,8% dos lares considerados pobres”. A marca Walita era a mais lembrada e a mais consumida pelos moradores da cidade de São Paulo (Martini, 2011, p. 134).

Ao mesmo tempo, essa mãe deveria ser educada seguindo os preceitos da administração científica do lar. Às mulheres era necessário cuidar de um lar seguindo regras e normas. Estas eram oferecidas tanto nos cursos de economia doméstica, bem como nos manuais de economia doméstica que circulavam entre as décadas de 1940 a 1960. O conhecimento tácito transferido entre gerações se demonstraria insuficiente. Alguns anúncios se apropriariam desse argumento e destacariam a responsabilidade das mães. O anúncio do Licor de Cacao Xavier era explícito ao afirmar: “Cabe [ria] à senhora, **que é esclarecida**, defendê-los [os filhos]” [grifo nosso] (figura 3).



Figura 3: Licor de Cacau Xavier. *O Cruzeiro*, 27/02/1960, n. 20, p. 109.
Acervo Estado de Minas/Revista *O Cruzeiro*.

Conforme Maria Cecília Barreto Amorim Pilla, nas primeiras décadas do século XX, uma casa bem organizada e administrada era o reflexo de uma boa dona de casa e de uma esposa exemplar. Uma casa desorganizada ou suja representava não somente a incompetência da mulher, mas um fato prejudicial à vida social do marido (Pilla, 2008, p. 334). Pilla destaca que na década de 1950, “novos recursos e aparelhagem” na cozinha [leia-se novos produtos de higiene/limpeza e os eletrodomésticos] propiciariam “mais higiene e conforto, praticidade e eficiência do que as de ‘antigamente’” (Pilla, 2008, p. 337).

Essa nova aparelhagem, segundo Victoria de Grazia, tais como fogões, refrigeradores, máquinas de lavar, aspiradores de pó, transformaria a cozinha no “novo centro de operações da casa” (Grazia, 2005, p. 418). Essa análise de Grazia se referia ao contexto europeu e a recepção aos produtos norte-americanos. Isso seria aplicável também ao Brasil dos anos 1950 e 1960. Em relação aos refrigeradores, por exemplo, a princípio o Brasil importaria os equipamentos, tornando-os caros e acessíveis a poucas famílias. Já na década de 1950, muitas fábricas passariam a montar e a produzir peças aqui. Algumas eram subsidiárias de matrizes norte-americanas, mas havia também

aquelas de origem brasileira. Isso acabaria por facilitar o acesso a esses bens de consumo.

Somam-se a esses aparelhos eletrodomésticos, os materiais que prometiam inovar os afazeres na cozinha. O alumínio e o plástico eram considerados como inovações que ofereceriam inúmeras vantagens às donas de casa. Além de conferir ao trabalho doméstico aspectos de modernidade. Os fabricantes se autodenominavam como modernos, também apelavam para a comparação entre o passado sacrificante e o presente prático, graças a essas novidades. A cozinha e o banheiro eram espaços exemplares nesse paralelo entre o velho/ultrapassado e novo/moderno: “Antigamente... Hoje... a cozinha moderna é ainda mais atual com Formiplac. Se v. não usa mais fogão a lenha... superatualize sua cozinha com Formiplac. [...] são realmente práticas, funcionais e econômicas. Facílimas de limpar” (*Manchete*, 08/07/1961, n. 481, p. 41) (figura 4).

O alumínio se desdobraria numa vasta gama de produtos que prometiam facilitar o trabalho da dona de casa. O passado dos afazeres domésticos era considerado enfadonho e ultrapassado: “Naquele tempo... as mulheres não tinham as vantagens que o alumínio oferece! Hoje... a dona de casa pode viver mais descansada e satisfeita com os utensílios de alumínio [...] – práticos, econômicos, de qualidade e beleza inalteráveis” (*O Cruzeiro*, 18/09/1954, n. 49, p. 6).

A adoção de novos materiais, como o alumínio por exemplo, conferiria modernidade à dona de casa e aos afazeres domésticos. O caseiro e o trabalho braçal seriam considerados como ultrapassados. Enquanto isso, os produtos industrializados e o trabalho doméstico mecanizado se apresentariam como imprescindíveis ao cotidiano das residências.

Considerações Finais

Nas décadas de 1940 a 1960, a presença da figura feminina seria predominante nos anúncios publicados nesse período. Apesar do deslocamento do espaço privado, doméstico para a conquista do espaço público, desempenhando funções no mercado de trabalho, as figuras das mães, das donas de casa e das esposas seria valorizadas pelos anunciantes. A elas, potenciais consumidoras, se atribuiria a responsabilidade de inserir a nova parafernália oferecida pela indústria de eletrodomésticos e de adotar os novos materiais, como o alumínio. Isso não significa que as mulheres que trabalhavam fora não figurassem nos anúncios. Estas se faziam presentes em anúncios de produtos que garantiriam sua movimentação, mesmo com os desconfortos da menstruação, por exemplo.

As revistas *O Cruzeiro* e *Manchete* seriam consideradas pelos anunciantes como meios de comunicação ideais para a difusão dessa nova maneira de viver: mais higiênica, mais confortável e mais prática.

No período recortado, defendia-se a organização do trabalho doméstico de maneira racional e científica, obedecendo normas e regras ensinadas nas escolas ou adquiridas por meio dos manuais de economia doméstica. Os produtos seriam considerados aliados

nessa organização e imprescindíveis para que os lares e as mulheres – donas de casa ou não – se dissessem modernos.



Figura 4: Formiplac. *Manchete*, 08/07/1961, n. 481, p. 41.

Referências

- Andrade, A. M. R. de; Cardoso, J. L. R. (2001). “Aconteceu, virou manchete”. *Rev. bras. Hist.*, São Paulo, v. 21, n. 41. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01882001000200013&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 26/09/2009.
- Cowan, R. S. (1976). *The 'Industrial Revolution' in the Home: Household Technology and Social Change in the 20th century. Technology and Culture*, vol. 17, n. 1, (Jan., 1976), pp. 1-23. Disponível <http://www.jstor.org/stable/3103251>. Acesso 04 abril 2012.
- Grazia, V. de. (2005). *Irresistible Empire: America's Advance through Twentieth-Century Europe*. Cambridge, Mass: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Martini, S. R. M. (2011). O IBOPE, a opinião pública e o senso comum dos anos 1950: hábitos, preferências, comportamentos e valores dos moradores dos grandes centros urbanos (Rio de Janeiro e São Paulo). Tese de doutorado. Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Campinas: [s.n.].

- Pilla, M. C. B. A. (2008). Labores, quitutes e panelas: em busca do lar ideal. *Cadernos Pagu* (30), janeiro-junho, p.329-343.
- Rago, M. (1997). Trabalho feminino e sexualidade. In: Priore, M. del. (org.) & Bassanezi, C. (coord.). *História das Mulheres no Brasil*. 2a. Ed. São Paulo: Contexto, p. 578-606.
- Serrano, I. de A. (1945). *Minha casa*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Sodré, N. W. (1977). *História da Imprensa no Brasil*. 2ª. Ed. Rio de Janeiro, Edições do Graal.

Artistas e catadores: experiência de trabalhadores com resíduos recicláveis

Alfredo Oscar Salun³⁷⁸, Luzia Joinhas³⁷⁹,
Jadir Perpétuo dos Santos³⁸⁰ e Robson de Oliveira Silva³⁸¹

Resumo: Este artigo está relacionado ao projeto que o grupo de caráter multidisciplinar tem desenvolvido sobre Logística Reversa, sustentabilidade e educação. Uma das linhas de pesquisa incide sobre o estudo de experiências profissionais de pessoas ligadas a trabalhos com reciclagem, tanto no tocante ao artesanato quanto na recolha de resíduos recicláveis, especialmente na cidade de São Paulo.

Palavras-chave: Sustentabilidade; reciclagem; artesanato; cooperativas de catadores; educação.

Introdução

Dentre os grandes problemas que assolam a humanidade podemos citar a questão da fome e a desigualdade social, além do desequilíbrio ambiental ocasionado pela exploração desenfreada dos recursos naturais e a poluição em suas várias facetas, todos relacionados aos aspectos negativos do sistema capitalista.

Historicamente, desde que o homem se constituiu em sociedade, utilizou sua capacidade de trabalho para modificar a natureza. Entretanto, nos últimos séculos, o estágio de exploração tem aumentado vertiginosamente em função do desenvolvimento industrial e do consumismo. Aos poucos a sociedade tem compreendido que a intervenção excessiva do ser humano no planeta pode afetar de maneira irreversível a natureza e colocar em perigo a sobrevivência dos sistemas sociais.

O geógrafo Milton Santos (1994) afirmou, em sua análise sobre o processo de globalização no fim do século XX, que uma de suas características mais marcantes é a concentração da riqueza nas mãos de um número cada vez menor de indivíduos e que, apesar do aumento vertiginoso do volume de bens de consumo e da circulação de capital, não diminuiu a diferença social entre as camadas mais pobres e os estratos mais abastados.

Dessa forma, todos os setores da sociedade devem estar engajados na formulação de propostas e na discussão de medidas que venham minimizar esses problemas e propiciar um futuro melhor. Cada pequeno gesto tem sua importância e, neste trabalho, estamos relatando algumas experiências em relação a empreendimentos artesanais com materiais

³⁷⁸ Doutor em História Social pela FFLCH/USP, professor e pesquisador da Anhanguera/UniABC e pesquisador vinculado ao NEHO/USP. E-mail: aosalun@uol.com.br.

³⁷⁹ Doutora em Geografia pela Universidade Estadual de Campinas, professora e pesquisadora da Anhanguera/Valinhos. E-mail: luzia.joinhas@aedu.com.

³⁸⁰ Doutor em Engenharia Mecânica pela Universidade Estadual de Campinas, professor da Universidade Nove de Julho e pesquisador da Anhanguera/UniABC. E-mail: jadir@fastconsulting.com.br

³⁸¹ Doutor em Filosofia pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro, professor da PUC/RJ e pesquisador da Anhanguera/Niterói. E-mail: robson@robsonoliveira.pro.br.

recicláveis e de famílias que atuam como catadores de resíduos recicláveis na capital paulista.

Dentre nossas metas em relação ao projeto, pretende-se a elaboração de material pedagógico multidisciplinar sobre a temática Logística Reversa e Sustentabilidade, que poderá ser utilizado em cursos de graduação como pedagogia, administração, gestão, logística entre outros, em função da importância das abordagens que enfoquem a relação sociedade-economia-meioambiente na formação cidadã de nossos alunos.

Este artigo incide sobre um dos itens desenvolvidos no projeto e que tem como intuito suscitar nos discentes a reflexão em torno de duas atividades aparentemente desconexas, mas que se utilizam do subproduto ou do “lixo” na geração de recursos econômicos com suas respectivas particularidades: artistas e catadores.

Entrevistamos alguns atores sociais, cujas experiências são citadas no texto. Entretanto, por uma questão consensual e de metodologia, os trabalhadores em cooperativas de catadores optaram em usar apenas as iniciais dos nomes, mas concordaram que citássemos todos os dados cadastrais das cooperativas. Em relação aos artistas, foram mantidos os nomes e os endereços eletrônicos, objetivando a divulgação de seus trabalhos e para correspondência com interessados.

Alguns aspectos das experiências retratadas de artistas e catadores apontam a necessidade de aprofundarmos a discussão sobre temas referentes à questão da identidade na sociedade moderna, como tem sido estudada por Zygmunt Bauman (2002), já que no nosso mundo contemporâneo - marcado pela diversidade - algumas identidades são de nossa própria escolha; outras são infladas e lançadas por pessoas em nossa volta. Ele discorre sobre a existência de comunidades de vida e de destino, cujos membros vivem juntos numa ligação absoluta e outras que são fundidas unicamente por ideias ou por uma variedade de princípios. Quanto à pesquisa de campo, utilizamos os referenciais metodológicos de Jose Carlos Sebe Bom Meihy (2005) e Maurice Halbwachs (1990), que desenvolveram propostas instigantes ao unirem oralidade e identidade.

Sustentabilidade e educação

A busca incessante por lucros e o aumento da produção industrial sem qualquer consideração pelo meio ambiente e a qualidade de vida pautou durante muito tempo as camadas dirigentes da sociedade. Entretanto, nos anos 1960, manifestações realizadas por estudantes, intelectuais, cientistas, ativistas sociais e outros setores trouxeram para o grande público o debate sobre temas que antes estavam restritos aos acadêmicos e que hoje fazem parte da agenda do século XXI. Na década de 1970 as questões ambientais despertaram amplas discussões, como a Conferência das Nações Unidas para o Meio Ambiente, realizada em 1972 em Estocolmo, quando se iniciou de forma mais sistemática o estudo e a incorporação das variáveis ambientais nas tomadas de decisão governamental.

Dentre os diversos encontros que fazem parte desse processo, podemos citar a

Conferência sobre Educação Ambiental realizada em Tbilisi em 1977, o Relatório Nosso Futuro Comum em 1987 e a I Conferência para o Meio Ambiente e Desenvolvimento, realizada no Rio de Janeiro em 1992, e a elaboração do documento Agenda 21. A partir desses encontros é que se firmaram iniciativas internacionais para uma gestão ambiental global, como um maior envolvimento da ONU em relação às causas ecológicas, através da criação do PNUMA - Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente.

Entretanto, a luta na preservação ambiental apresenta diversos problemas, como a dificuldade financeira e política do PNUMA para a implantação de uma política mundial em relação ao meio ambiente. Por isso as ONGS tornaram-se aliados importantes, com destaque para o Greenpeace, WWF (Fundo Mundial para a Natureza), Anistia Internacional e a Oxfam Internacional.

No Brasil, o assunto obteve relevância a partir da década de 1980 com a criação de instrumentos para a preservação ambiental e o desenvolvimento sustentável. Em 1981 foi criada a Lei da Política Nacional de Meio Ambiente (PNMA) e no ano seguinte instituiu-se o Conselho Nacional de Meio Ambiente (CONAMA), que tem por objetivo assessorar diretrizes e políticas ambientais e deliberar sobre normas e padrões para a manutenção de um ambiente equilibrado.

Em 2012, novamente o Brasil foi palco de importante discussão em função do fórum “Rio + 20”, tais eventos acenam para a pertinência de uma mudança nas prioridades governamentais, assim como no comportamento da população, este último aspecto no país foi assumido pelo Ministério da Educação e Cultura, como podemos perceber pelos Parâmetros Curriculares Nacionais sobre Meio Ambiente, ao defender que:

“Uma das principais conclusões e proposições assumidas em reuniões internacionais é a recomendação de investir numa mudança de mentalidade, conscientizando os grupos humanos da necessidade de adotar novos pontos de vista e novas posturas diante dos dilemas e das constatações feitas nessas reuniões. Por ocasião da Conferência Internacional Rio/92, cidadãos representando instituições de mais de 170 países assinaram tratados nos quais se reconhece o papel central da educação para a “construção de um mundo socialmente justo e ecologicamente equilibrado”, o que requer “responsabilidade individual e coletiva em níveis local, nacional e planetário”. E é isso o que se espera da Educação Ambiental no Brasil, assumida como obrigação nacional pela Constituição promulgada em 1988.” (PCNS, 1997, p.25)

Diante da situação de esgotamento dos recursos naturais, como a água potável, o aumento do índice de poluição e dos resíduos sólidos, torna-se necessária a conscientização do ser humano sobre sua responsabilidade direta ou indireta na preservação ambiental. Nessa conjuntura, a educação da sociedade é muito importante, seja em relação aos adultos por meio de campanhas nos meios de comunicação de massa, assim como também dos jovens, com a incorporação de temas ligados à questão da sustentabilidade como conteúdo na educação básica e em diversos cursos do ensino superior.

Pedro Jacobi aponta a importância no século XXI na promoção da educação para a cidadania:

“Nessa direção, a educação para a cidadania representa a possibilidade de motivar e sensibilizar as

peças para transformar as diversas formas de participação em potenciais fatores de dinamização da sociedade e de ampliação do controle social da coisa pública, inclusive pelos setores menos mobilizados. Trata-se de criar as condições para a ruptura com a cultura política dominante e para uma nova proposta de sociabilidade baseada na educação para a participação.” (Jacobi, 1997, p.37)

Experiências de artesãos e catadores de resíduos recicláveis.

“Sustentabilidade. Este é um conceito que deve estar relacionado, obrigatoriamente, às práticas de logística reversa nas empresas”, estas foram as palavras pronunciadas por Ricardo Fogos, responsável pelo setor de encomendas do correio, no Seminário Logística Reversa e o Setor Transportador, promovido pela Confederação Nacional do Transporte (CNT), em Brasília. Ainda de acordo com o palestrante:

“Nosso grande desafio é construir uma logística reversa com sustentabilidade. Essas estratégias precisam ser construídas em conjunto”...“além de sustentabilidade, o trabalho é uma oportunidade para desenvolver aspectos culturais e, no caso da utilização para artesanato, trazer retorno financeiro.”³⁸²



Figura 42: O artesão Pedro Fulapi durante atividade em exposição realizada na cidade de São Paulo (março de 2013).

Os correios implantaram ações em parceria com diversas ONGS, dentre as quais pode ser ressaltado o reaproveitamento de uniformes, malas e malotes, que antes eram incinerados, o material passou a ser doado com a finalidade de ser transformado em uniformes escolares ou usado para a produção de artesanato. É justamente esse material que o artesão Pedro Fulapi utiliza como matéria prima para confecção de bolsas, mochilas e sandálias, de acordo com a entrevista realizada:

³⁸² Informações disponíveis in: www.cnt.org.br. Acesso em 02 de julho de 2012.

“Os malotes do correio são utilizados como material para minha produção de bolsas, sandálias e outros artigos. Utilizo uma máquina de costura tradicional e quando o cliente necessita algo diferenciado, faço o desenho especialmente para ele. Estes malotes são doados e por isso, fazemos questão, de manter algumas particularidades, que confere originalidade, mas também reflete a preocupação minha e de muitos artesãos, com o meio ambiente.”³⁸³

O trabalho com diferentes resíduos tem se multiplicado no país, dentre eles: eletroeletrônicos, como pilhas, baterias e lâmpadas. Esse tipo de material tem sido utilizado por alguns indivíduos para produção artesanal, como a experiência de Ricardo Salgado, que emprega materiais reciclados para produção de suas obras:

“ (...) tenho muitos amigos que conhecem meu trabalho com resíduos sólidos eletrônicos, dessa forma, sempre entram em contato para doação desse material. Tem algum tempo que optei por utilizar aparelhos de cd players, mídias e sucata de computadores, para meu trabalho. Na realidade qualquer aparelho eletro eletrônico me fornece matéria prima para a construção de aviões, helicópteros, caminhões e outras peças com o detalhe de que todas se movimentam, e muitas são alimentadas por carregador de celular.....realizo palestras em instituições de ensino e participei de exposições em varias cidades do país....modestamente, posso afirmar que esse projeto artístico tem sido reconhecido.”

O artista salientou que tem desenvolvido diversas oficinas e cursos para jovens e que espera estar influenciando positivamente outros artistas saídos da periferia, para utilizar sua imaginação na produção de arte com objetos, até então considerados meramente como lixo.

Dentre experiências bem sucedidas na divulgação de atividades sustentáveis em relação ao artesanato, podemos citar a Vila do Artesão, situada em João Pessoa na Paraíba, de acordo com seus idealizadores Cris Turek e Marcelo Pareto:

“Tudo começou em 2007 quando viemos de Curitiba para João Pessoa. A Vila do Artesão surgiu em nosso caminho como uma oportunidade de negócio que mais parecia um conto de fadas. Desenvolvemos um trabalho de exposições e vendas durante dois anos. A Vila do Artesão cresceu, participou de eventos de nível internacional e criou outro espaço no litoral sul, com uma cafeteria anexa, num ambiente que almejava ser um divulgador de outras formas culturais. Entre nossas atividades, surgia também nessa época o Blog, inicialmente como um instrumento para termos maior alcance, mas que descobriu ter uma importante vocação: divulgar nossa arte popular e o artesanato sem esperar pela visita das pessoas. O Blog tomou forma e adquiriu gradativamente mais importância. No segundo semestre de 2009 o Blog assume definitivamente a dianteira dos nossos projetos abrangendo novos assuntos, especialmente as dicas de passo-a-passo de artesanato e sugestões de decoração a baixo custo, assim como a importância da reciclagem e das atitudes sustentáveis envolvidas nesses processos”.³⁸⁴

O Serviço Brasileiro de Apoio a Pequena e Média Empresa (SEBRAE) tem apoiado e divulgado iniciativas empresariais em relação a LR e artesanato, inclusive na divulgação desses empreendimentos por meio de sua pagina eletrônica, como o Atelier Flor do Mar, que se dedica a produção de peças artesanais a partir de couro de peixes autorizados pelo IBAMA, transformando lixo em arte:

“A empresária Cleide Cunha, proprietária do ateliê, descobriu a técnica pesquisando sobre o

³⁸³ Entrevista concedida aos autores em maio de 2013.

³⁸⁴ Entrevista concedida aos autores por Cris Turek em 15 de agosto de 2012. Outras informações disponíveis na página <http://www.viladoartesao.com.br>

assunto além de se inspirar na arte oriental, após morar em Cingapura, na Ásia. As escamas são lavadas com solução bactericida e germicida, secas e selecionadas antes de serem distribuídas ao grupo das artesãs. Portanto, não há resquício de resíduos ou possíveis odores provenientes das peles dos peixes. Transforma-se, assim, lixo em arte, contribuindo-se para um melhor equilíbrio ambiental e social. A diversidade de produtos tem como elemento básico flores elaboradas em finas camadas de escama. No total, são três linhas de produção: objetos de decoração (arranjos, quadros, flores soltas, flores com hastes, entre outros), utilitários decorativos (ganchos, cabides, anéis porta guardanapos, caixas porta guardanapos, porta chaves/documentos, cortineiros, luminárias, mandalas entre outros) e bijuterias (brincos, colares, acessórios para cabelos e pulseiras)³⁸⁵.

Na cidade de São Paulo, encontramos diversos exemplos na produção artesanal, dentre as quais podemos citar a Gisa L'art, que tem aproveitado latas de alimentos em conserva para a produção de objetos de arte. A proprietária, Gisele Bertolucci Silvestre, que é professora e artesã, descreveu os procedimentos de recolha da matéria-prima:

“Hoje, o Gisa L'art arrecada material reciclável (latas, garrafas e potes de vidro, retalhos e tecidos descartados, sacos de arroz etc) através da doação de parentes, amigos, vizinhos e pessoas com consciência ecológica que conhecem em nosso trabalho. Também recolhemos tecidos descartados por malharias, principalmente na região do Brás. O Gisa L'art tem no momento dois focos: as peças funcionais e decorativas (latas, vidros etc), onde trabalham três pessoas - eu, meu marido e meu irmão - e os acessórios (pulseiras, colares, chaveiros etc), onde trabalho com minha irmã. Somos, portanto, quatro pessoas envolvidas.”³⁸⁶

No Brasil, a partir de 1999 com a Lei nº 9.795, a Educação Ambiental tornou-se um componente essencial no currículo escolar brasileiro, abrangendo o caráter formal e não formal, partindo do pressuposto, de que a educação é um dos meios mais eficazes para despertar a conscientização da sociedade a respeito dos graves problemas ambientais.

Temáticas ligadas à reciclagem e coleta seletiva foram incorporadas no currículo e projetos educacionais e se tornaram exemplos de trabalhos integrados, com exposições, feiras e outras atividades, cujas sugestões estão previstas nos Temas Transversais.



Figura 2: Foto cedida por Gisele Silvestre de produtos da Gisa L'art (<http://www.gisalart.com.br>)

³⁸⁵ WWW.ecodesenvolvimento.org. Acesso em 02 de julho de 2012.

³⁸⁶ Entrevista concedida aos autores por Gisele Bertolucci Silvestre em 30 de julho de 2012.



Figura 3: Foto cedida por Gisele Silvestre de produtos da Gisa L'art (<http://www.gisalart.com.br>)

De acordo com Anna Brasil e Fátima Santos (2007), o lixo é o grande provocador da poluição ambiental, já que em função da complexidade das atividades humana, a produção de lixo tem aumentado assustadoramente, sendo muitas vezes descartado e acumulado no meio ambiente. As autoras sugerem que o resíduo de uma atividade pode ser utilizado para outra e assim, sucessivamente de forma sistêmica.

“Não somente as indústrias são responsáveis pela geração....o lixo diariamente gerado no Brasil esta em torno de 250 mil toneladas e deste total, 90 mil toneladas correspondem ao lixo domiciliar, cujos responsáveis somos todos nós, cidadãos..essa situação acarreta claramente problemas urbanos e sociais. (...).” (Brasil e Santos, 2007, p. 88)

Sabemos que a grande parcela do lixo domiciliar é formada por resíduos sólidos como papel, vidro, papelão plástico e principalmente de lixo orgânico, restos de alimentos que em várias ocasiões são desperdiçados.

Diariamente são descartados em média 125 mil toneladas de lixo domiciliar no Brasil, Cavalcante, Denise e Coelho (2011) salientam que não existe um sistema perfeito para atender essa demanda, ou seja, a disposição final para o lixo. Dessa forma, tanto os lixões, aterros, incineração ou reciclagem, não conseguem impedir os impactos ambientais ocasionados. Por isso, não devemos subestimar a participação do cidadão, mediante coleta seletiva, pois materiais como papéis, vidros, plásticos e metais podem ser usados na reciclagem. No Brasil, apontam os mesmos autores, os materiais recicláveis representam trinta e oito por cento do peso total de resíduos gerados e sua coleta mobiliza duzentas mil pessoas.

Conforme Alvin (2007), infelizmente, apenas cento e trinta e cinco cidades no país tem sistema de coleta seletiva, e de acordo com informações da secretaria do meio ambiente de São Paulo, cerca de oitenta e cinco por cento dos municípios brasileiros - a maior parte dos resíduos - são depositados em lixões ou em alagados, sem qualquer forma de tratamento que pode provocar uma série de problemas ligados à poluição ambiental e à transmissão de moléstias.

Nesse aspecto, leituras e informações para população se prevenir contra o desperdício são essenciais. Objetivando a conscientização dos jovens, a Secretaria de

Educação distribui nas escolas paulistas o livro “como combater o desperdício”, do qual podemos aproveitar o exemplo em relação a melhor utilização dos alimentos e recursos naturais, inclusive com um capítulo sobre receitas com o aproveitamento de talos de verduras e cascas de legumes.

Outro tema importante abordado é a questão da separação do lixo nas residências para facilitar o processo da coleta seletiva e quais são os inorgânicos destinados à reciclagem. A sociedade, em variados espaços (como condomínios, hospitais, universidades, centros comerciais e departamentos públicos) adotou um procedimento simples e eficaz, que é a distribuição de um manual produzido pelo Conama, que de acordo da resolução nº 275, padronizou em 2001 as cores dos contêineres, onde os resíduos devem ser depositados, e que segue um sistema de codificação internacional: papel/papelão (cor azul), plástico (cor vermelho), vidro (cor verde), metal (cor amarelo), madeira (cor preta), resíduos perigosos (cor laranja), resíduos radiativos (cor roxo), resíduos orgânicos (cor marrom) e resíduos não recicláveis (cor cinza)³⁸⁷

A coleta seletiva já vem sendo adotada em diversos municípios e segundo dados do IBGE, em 2000, cerca de mil toneladas de resíduos eram destinadas às usinas de reciclagem. Dez anos depois, esse número teve um aumento significativo, apesar de estar longe do ideal. Um dos personagens centrais nesse luta pela melhoria da qualidade de vida nos grandes centros urbanos é a figura do “catador de lixo”, cuja atividade econômica durante anos foi visualizada de forma pejorativa e que atualmente tem recebido a consideração que merece, pelo papel social. (Cavalcante, Denise e Coelho. 2011)

Sérgio Adeodato (2009) em artigo sobre o “lixo que não é lixo” descreveu diversas experiências em relação à coleta seletiva nos condomínios em São Paulo. O trabalho desenvolvido em um condomínio localizado no bairro de Moema, Prince of Kronenberg, em função da proibição pelo corpo de bombeiro de lixeiras nos corredores dos prédios, o lixo começou a ser separado e os materiais recicláveis depositados na garagem. A partir de um convênio com a ONG Aldeia do Futuro e a Cooperativa Planeta Verde, todo esse material começou a ser recolhido, classificado e vendido para os depósitos de sucata.

Em dezembro de 2010, mediante o Decreto nº 7.045, foi instituído o Programa Pró-Catador, com a finalidade de integrar e articular as ações do Governo Federal em relação à organização e apoio aos catadores de materiais reutilizáveis e recicláveis.

“DECRETO nº 7.045 de 23 de Dezembro de 2010.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, no uso da atribuição que lhe confere o art. 84, inciso VI, alínea “a”, da Constituição,

DECRETA:

³⁸⁷ <http://www.mma.gov.br/port/conama/legiano1.cfm?codlegitipo=3&ano=2001>. Acesso em 15 de outubro de 2012.

Art. 1º Fica instituído o Programa Pró-Catador, com a finalidade de integrar e articular as ações do Governo Federal voltadas ao apoio e ao fomento à organização produtiva dos catadores de materiais reutilizáveis e recicláveis, à melhoria das condições de trabalho, à ampliação das oportunidades de inclusão social e econômica e à expansão da coleta seletiva de resíduos sólidos, da reutilização e da reciclagem por meio da atuação desse segmento.

Parágrafo único. Para os fins deste Decreto, consideram-se catadores de materiais reutilizáveis e recicláveis as pessoas físicas de baixa renda que se dedicam às atividades de coleta, triagem, beneficiamento, processamento, transformação e comercialização de materiais reutilizáveis e recicláveis.

Art. 2º O Programa Pró-Catador tem por objetivo promover e integrar as seguintes ações voltadas aos catadores de materiais reutilizáveis e recicláveis:

I - capacitação, formação e assessoria técnica;

II - incubação de cooperativas e de empreendimentos sociais solidários que atuem na reciclagem;

III - pesquisas e estudos para subsidiar ações que envolvam a responsabilidade compartilhada pelo ciclo de vida dos produtos;

IV - aquisição de equipamentos, máquinas e veículos voltados para a coleta seletiva, reutilização, beneficiamento, tratamento e reciclagem pelas cooperativas e associações de catadores de materiais reutilizáveis e recicláveis;

VI - organização e apoio a redes de comercialização e cadeias produtivas integradas por cooperativas e associações de catadores de materiais reutilizáveis e recicláveis.”³⁸⁸

O decreto contempla a seleção de projetos e a assinatura de convênios com entidades privadas, públicas e organizações sociais para capacitação de profissionais e o auxílio para organização de cooperativas. Em um levantamento preliminar com oito trabalhadores em duas cooperativas de catadores na zona leste paulista, foi possível verificar que na totalidade dos entrevistados, essa atividade tem oferecido uma oportunidade de melhoria da situação econômica.

Utilizamos como referencial metodológico para as entrevistas e o trabalho de campo em relação aos catadores de resíduos recicláveis, os preceitos desenvolvidos por Meihy e Holanda (2007). Dividimos os colaboradores em colônias (cada cooperativa formou uma colônia) e posteriormente nas redes (grupos que se formaram dentro de cada cooperativa). Elegemos como comunidade de destino (recorte\escolha) o fato histórico marcante na vida recente de cada entrevistado\colaborador: o momento em que iniciou sua atividade como catador nas cooperativas.

De acordo com os relatos é perceptível a importância dessa atividade\trabalho como cooperados na conquista de um pequeno espaço na sociedade, na medida em que a maioria estava completamente excluída do mercado de trabalho formal. Alguns já praticavam a atividade como catador sazonal\independente e a possibilidade de se organizar em cooperativas, influenciou o aumento de seus ganhos financeiros.

³⁸⁸ http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/Decreto/D7404.htm. acesso em 16 de setembro de 2012

Dos oito colaboradores\entrevistados para o projeto original, selecionamos apenas quatro trabalhadores de uma única cooperativa para este artigo. Em função das normas e regras para citação das experiências, optamos por comum acordo em manter o anonimato, utilizando apenas as iniciais dos nomes. Entretanto, houve o consentimento de citarmos a Cooperativa da Mooca, situada na zona leste da capital paulista onde todos desempenham sua atividade:

“A partir do momento em que começamos a exercer essa atividade, passamos a ganhar um dinheiro suficiente para colocar comida no prato....minha vida até o momento que entrei para a cooperativa era muito irregular, morei muito tempo nas ruas e vivia apenas dos restos e de uns poucos bicos que apareciam... JCM (masculino 42 anos)

Até então, eu estava desempregado e fazia apenas um serviço ou outro....era apenas alguns bicos como a maioria...agora, pelo menos, temos o suficiente para mandar as crianças para escola e comprar uma televisão....pode parecer que não é muito, mas depende da situação que a pessoa passou.....HSN (masculino, 53 anos)

Desde que meu marido sumiu no mundo, estava difícil sustentar meus dois filhos pequenos...não significa que não temos dificuldade, mas pelo menos temos uma renda para garantir sobrevivência.....SSC (feminino, 39 anos).”

Estas narrativas representam uma parcela do universo dos entrevistados, que também ressaltaram a questão da autoestima, pois ainda sofrem certa discriminação pela sociedade, mas por outro lado, apontam que também são procurados por aqueles, que muitas vezes fecham os vidros dos carros, quando estão atravessando a rua:

“Sei que não somos os tipos bonitos da TV, e que não temos condições de comprar boas roupas, mas as vezes somos confundidos com criminosos ou pedintes...muitas vezes, estamos atravessando a rua no farol em busca de latinhas e percebemos os vidros se fecharem....AER (masculino, 30 anos).”

Alguns destes “vidros” pertencem aos moradores de condomínios de médio padrão da região, que tem buscado nas cooperativas parcerias para coleta de materiais recicláveis. Isso forma “uma corrente de mão dupla”, segundo o mesmo colaborador AER, pois é benéfico para todos envolvidos.

Considerações Finais

Os cooperados, apesar de afirmarem que exercem uma atividade muitas vezes visualizada de forma pejorativa, reconhecem que neste mundo urbanizado e essencialmente consumista a tarefa de coleta e reciclagem tem cunho social e ambiental. Em relação aos artistas, a percepção sobre sua produção\criação também passa por uma consciência eco-social bastante notável.

Este projeto de pesquisa pretende contribuir na discussão\reflexão sobre dois mundos aparentemente desconexos para parcela da população, que envolve arte-educação-reciclagem-autoestima, na medida em que relatamos a experiência de artistas que se utilizam de um mesmo subproduto, o “lixo”, ou mais especificamente, materiais descartáveis ou resíduos sólidos recicláveis como matéria-prima para realização de seu trabalho profissional. E da mesma forma, adentramos no cotidiano de alguns catadores

que representam, em seus sonhos e anseios, milhares de indivíduos marginalizados, que têm buscado nesta tarefa uma forma de inserção social, vencendo preconceitos e as muralhas erigidas por este sistema econômico e político, eminentemente excludente.

Referências

- Adeodato, S. (2009). *Lixo que não é lixo*. Revista Horizonte Geográfico. , nº 126, ano 22, São Paulo, Editora Horizonte. pp 34-43.
- Alvin, E et al. (2004). *Como combater o desperdício*. Coleção entenda e aprenda. São Paulo. Editora BEI.
- Bauman, Z. (2002). *Identidade*. Rio de Janeiro, Zahar Editora.
- Brasil, A. M. & Santos, F.. (2007). *Equilíbrio ambiental & resíduos na sociedade moderna*. São Paulo. Editora FAARTE.
- Cavalcante, D. & Coelho. (2011). *Consumo Sustentável*. Cadernos de Educação Ambiental. V10. Secretaria do Meio Ambiente\Coordenadoria de Planejamento Ambiental de São Paulo. SMA\CPLA.
- Costa, R. (2009). *Tecnologia do bem*. Revista Horizonte Geográfico. , nº 123, ano 22, São Paulo, Editora Horizonte. pp 56-63.
- Dias, G. F. (2004). *Educação ambiental: princípios e práticas*. São Paulo. Gaia.
- Durand, M. F. Marie Françoise et al. (2009). *Atlas da Mundialização*. São Paulo. Editora Saraiva.
- Halbwachs, M. (1990). *A memória coletiva*. São Paulo. Editora Vértice.
- Jacobi, P. (1997). *Meio ambiente urbano e sustentabilidade: alguns elementos para a reflexão*. in: Cavalcanti, C. (org.). *Meio ambiente, desenvolvimento sustentável e políticas públicas*. São Paulo: Cortez.
- Santos, M. (1994). *O fim do século e a globalização*. São Paulo. Hucitec.
- Sato, M. & Carvalho, I. (org). (2005). *Educação ambiental: pesquisa e desafios*. Potro Alegre. Artmed.
- Secretaria de Educação Fundamental. (1997). *Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais*. Brasília: MEC/SEF.
- Pádua, S. & Tabanez, M. (orgs). (1998). *Educação ambiental: caminhos trilhados no Brasil*. São Paulo: Ipê.
- Philipi Jr, A. & Pelicioni, M. C. (2005). *Educação ambiental e sustentabilidade*. Barueri. Manoele.
- Meihy, J. C. S. B. & Holanda, F. (2007). *História Oral*. São Paulo. Editora Contexto.
- Meihy, J. C. S. B. (2005). *Manual de História Oral*. São Paulo. Editora Contexto.
- Tajiri; Calvancanti & Potenza. (2011). *Habitação Sustentável*. Cadernos de Educação Ambiental. V9. Secretaria do Meio Ambiente\Coordenadoria de Planejamento Ambiental de São Paulo. SMA\CPLA.

Vejo, logo escuto: A OSESP segundo Kiko Farkas

Carla Marangoni De Bona³⁸⁹

Resumo: O presente trabalho analisa a construção do simulacro visual da Orquestra Sinfônica de São Paulo, depreendido da série de cartazes desenvolvida pelo designer Kiko Farkas para as apresentações da OSESP entre fevereiro e dezembro de 2003 e que compuseram também a exposição “Imagens da Música”, apresentada na VII Bienal de Design Gráfico em 2004. Tendo como moldura teórica a semiótica de origem francesa, buscam-se identificar as reiterações na dimensão plástica da imagem da orquestra enquanto destinadora, bem como iluminar a problemática da linguagem do design gráfico.

Palavras-chave: semiótica; design gráfico; simulacro; cartazes.

Introdução

No ano de 2003, a Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo (OSESP) passou por uma espécie de reformulação mercadológica. Buscando renovar o espírito e a identidade da orquestra e conquistar novos públicos, o maestro e diretor artístico John Neschling implementou estratégias que passaram pela renovação do repertório e também pela adequação do material gráfico de divulgação das apresentações da orquestra. Segundo o maestro, a nova identidade visual deveria traduzir a nova postura e o novo momento da OSESP. Para tal missão, foi encarregado o designer Kiko Farkas (Máquina Estúdio). Neschling (in *Imagens da Música* por Kiko Farkas, 2004), na primeira reunião com Farkas, justificou a escolha entre tantos outros estúdios pelo que havia visto do seu portfólio: cores e irreverência, num trabalho que guardava grande relação com aquilo que seria a própria proposta da Orquestra.

Desta parceria entre o maestro e o designer foram desenvolvidos, entre fevereiro e dezembro de 2003, 67 cartazes para anunciar, a cada semana, na entrada da Sala São Paulo, os concertos da Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo. Além dos cartazes, todo o material gráfico da Orquestra – programa de concerto, anúncios e muitas peças menores – também foram criados por Farkas e sua equipe. Desse intenso trabalho, 50 cartazes tornaram-se a exposição “Imagens da Música”, apresentada na VII Bienal de Design Gráfico em 2004 e, são eles, esses cartazes, corpus de análise deste artigo.

Com a finalidade de investigar a construção da identidade da OSESP explorando sobretudo a dimensão plástica desses cartazes, tomam-se como base os estudos semióticos de tradição francesa. Em tal contexto, o pressuposto estruturalista parte da noção de texto, o todo de sentido, dentro do qual uma estrutura (sintaxe) se manifesta em qualquer objeto e assim operacionaliza sua dimensão semântica. A palavra texto extrapola a condição restritiva dos estudos linguísticos. “Um ritual, uma peça de teatro, um número de balé, uma pintura, entre tantas outras manifestações de linguagem, podem ser considerados textos, ou seja, discursos enunciados.” (Ramalho, 2005, p. 46).

³⁸⁹ Carla Marangoni De Bona é técnica em design pela SATC (2002), bacharel em design gráfico pela Universidade do Estado de Santa Catarina (2008) e mestre em comunicação e semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2012). Tem experiência profissional em design gráfico e webdesign.



Figura 1 – 50 Cartazes criados para OSESP – Apresentados aqui seguindo a ordem sequencial do catálogo
[in Imagens da Música por Kiko Farkas, 2004]

É este pressuposto que permite que os objetos do design, nesse caso, os cartazes, possam ser tomados como um todo de sentido, já que estão acabados, completos, finalizados, enfim, são discursos formalizados e que podem ser apreendidos como um texto.

Nos textos visuais, como é o caso do design gráfico, a dimensão de sua manifestação (seu plano de expressão) é campo particularmente rico para a investigação semiótica, já que o conteúdo se dá através e somente através das relações entre os elementos básicos da visualidade. Hjelmelsev, ao desenvolver a proposição de Saussure sobre a linguagem, aponta para esta relação:

“A função semiótica é, em si mesma, uma solidariedade: expressão e conteúdo são solidários e um pressupõe necessariamente o outro. Uma expressão só é expressão porque é a expressão de um conteúdo, e um conteúdo só é conteúdo porque é conteúdo de uma expressão. Do mesmo modo, é impossível existir (...) um conteúdo sem expressão e uma expressão sem conteúdo.” (Hjelmelsev, 1961, p.54)

Como se pode observar, é necessário, no momento da análise, reconhecer os elementos constituintes da manifestação visual que são recorrentes e se articulam no plano de expressão, pois o plano da expressão conforma o plano do conteúdo e vice-versa. Essa conformidade entre significante/significado é indicativa das seleções e combinações feitas pelo designer e revela os inúmeros sentidos do texto.

Um modelo para ver imagens

Em se tratando de método de análise, o escolhido foi o modelo fundado na matriz Greimasiana: a semiótica plástica. O propósito de analisar o universo das imagens por meio dessa linha é esclarecer os mecanismos de linguagem operados, tendo assumido que o texto vai além do que o conteúdo apresenta, pois adentramos nos domínios labirínticos de sua forma de expressão onde os elementos constituintes se articulam, enunciando os significados.

Segundo Ramalho, a investigação ocorre da seguinte forma:

“Para penetrar na complexidade da imagem, com vistas a uma leitura que contemple o seu todo, ou para que se perceba integralmente seu plano de expressão, ou seja, tudo aquilo que é perceptível ao olhar, é necessário vasculhar o texto, inicialmente tentando definir a linha ou as linhas que determinam a macro estrutura da imagem visual, também chamada de estrutura básica. (...) É uma diagonal? É um eixo vertical? Diagonais que se cruzam, horizontais paralelas, figuras geométricas, ângulos ou um ponto central? Estas são as primeiras indagações que uma imagem deve suscitar.” (Ramalho, 2006, p.49)

Determinada a estrutura básica, parte-se em busca de identificar as minúcias, ou seja, a os elementos constitutivos, aqueles que Dondis (1997) determina como elementos básicos da linguagem visual: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. Por poucos que sejam, são a matéria-prima de toda informação visual em termos de opções e combinações seletivas, e a identificação dos mesmos será fundamental no jogo de decodificação dos significados.

Apontados os elementos constitutivos, parte-se, então, em busca das relações que existem entre eles. Nessa parte do processo de análise, a leitura passa a ser um processamento de relações, em que os significados se desvelam através dos procedimentos relacionais dos arranjos adotados pelo sujeito criador. Enfim, deve-se questionar como estão organizados os elementos no texto. “Os arranjos do plano de expressão são uma condição indispensável para podermos avaliar as ordenações de cores, de tessituras, de acentuações, de ritmos visuais etc. e assim compreendermos a teia de significados no plano de conteúdo.” (Ramalho, 2006, p.51).

A escolha “inocente”

Dos cinquenta cartazes da coleção, foram escolhidas apenas oito peças para análise. Entretanto, cabe salientar que foram escolhidas as peças que pudessem ser tomadas como parte representativa do todo, já que desse modo a análise cobriria metonimicamente todo o sistema. Cabe ressaltar ainda que, se por ventura as 50 análises fossem feitas, depois de certo ponto elas tornar-se-iam repetitivas e extenuantes. Para evitar tal desconforto e garantir ainda a legitimidade da metodologia, foram identificados cartazes que pertencem ao mesmo núcleo compositivo, ou seja, imagens que partem de elementos formais similares. Desta forma, as peças foram agrupadas em famílias, com intuito de facilitar o processo de análise dos cartazes. Em alguns conjuntos, como se pode verificar no esquema a seguir, são bem claros os elementos que os unem. Em outros, as ligações são mais sutis. Restam, ainda, os cartazes que

caberiam em mais de uma família, ou em nenhuma, que juntos formam o que aqui vai se intitular a “anti-família”.

Essa família, ou melhor, anti-família, é caracterizada pela individualidade de cada cartaz, como se cada peça tivesse uma identidade exclusiva. O que significa que esses cartazes, na verdade, não estão agrupados pelo critério da semelhança, como todas as outras famílias; aqui, o critério é a diferença.



Figura 2 – Cartazes agrupados em famílias

Por fim, com as famílias definidas, escolheu-se um cartaz de cada uma, com exceção da anti-família. O critério de seleção se deu pelo destaque que a peça tinha no seu próprio grupo, além da preocupação de formar um grupo que fosse a representação da série como um todo. Na figura, apresentada a seguir, encontram-se os cartazes a serem analisados.



Figura 3 – Cartazes selecionados

Cartaz 1

Na leitura visual deste cartaz, observam-se alguns aspectos que se sobressaem de imediato na estrutura compositiva dessa imagem: um grafismo que se insinua verticalmente em contraponto com sua base de apoio horizontal e, ainda, uma organização praticamente simétrica, não fosse a presença do slogan no lado direito. O slogan, por sua vez, provoca uma ligeira instabilidade visual que instiga, surpreende e chama a atenção do observador.

A imagem se decompõe em cinco unidades principais. O fundo, totalmente chapado e na cor vermelha, é de fácil identificação, exceto quando entra em contato com a unidade central, o emaranhado de linhas. Estes formantes eidéticos ordenam-se com precisão geométrica na mesma medida em que adquirem grande espontaneidade a partir do eixo vertical central da composição. Em grupo, compõem três faixas constituídas por inúmeras linhas equidistantes: a faixa na cor magenta com as linhas de espessura mais fina, a faixa na cor laranja com as linhas de espessura mais grossa e a faixa na cor amarela com linhas de espessura média em relação às anteriores. O contato entre figura e fundo é bastante indistinto pela combinação de cores muito próximas na paleta cromática – são todas quentes e saturadas (vermelho, magenta, laranja e amarelo). Além disso, as inúmeras linhas equidistantes e também a estrutura formal das unidades reforçam essa ilusão, a de que as três faixas se entrelaçam e se misturam com o fundo. Vale ressaltar que isso é mera ilusão ótica. As faixas não estão entrelaçadas, mas colocadas umas sobre as outras, sendo a magenta em primeiro plano, a laranja em segundo e a amarela no último plano. Ainda sobre as três faixas, cabe dizer que elas se iniciam na linha horizontal inferior e crescem infinitamente, extrapolando a moldura do

cartaz. Aliás, no ponto onde a figura extrapola a imagem, se vê, com certa dificuldade, a marca da OSESP, já que a mesma não possui forte pregnância visual. A linha horizontal de base dá suporte para a marca “Sala São Paulo”³⁹⁰, esta sobreposta ao emaranhado de linhas. A marca é relativamente pequena em proporção à área do cartaz, mas como tem boa pregnância da forma e se apresenta na cor preta, o que caracteriza uma relação de contraste com o resto do cartaz, acaba se tornando um ponto visual de destaque no todo. Da linha horizontal que se faz base ao emaranhado de linhas e à marca “Sala São Paulo”, vê-se uma caixa em formato retangular com as marcas dos patrocinadores e apoiadores. As marcas aparecem em branco e a caixa num tom de vermelho levemente mais escuro do que o vermelho do fundo. Por fim, a última unidade aqui descrita é o slogan “pode aplaudir que a orquestra é sua”, localizado no lado direito e praticamente centralizado em relação ao eixo vertical. Além de ser na cor preta, a tipografia usada é condensada e em negrito. Isso já lhe confere um peso natural, mas o autor do cartaz ainda reforça seu o destaque visual quebrando o texto em cinco linhas e criando uma forma gráfica mais concentrada.

A interação encontrada nesta imagem não nos leva a deslumbrar a majestosa estrutura da OSESP, mas o que ela nos faz sentir. A casa da OSESP está lá, presente, sobre um horizonte claramente perceptível. Tem-se um horizonte, logo também se tem um “céu”, céu esse que extrapola a moldura na sua imensidão. Nesse céu, encontra-se a música da OSESP, imponente por si só, o que a levou a extrapolar o espaço da sua própria “casa”, a Sala São Paulo. A música, aqui, toma o cartaz. A sala São Paulo ficou pequena para comportar a força e a vivacidade da OSESP, a linguagem deixa de se restringir ao público decano, não resta outro caminho a não ser tomar o “céu” e apresentar a sua música para todos. Não é à toa que o slogan diz: “Pode aplaudir que a orquestra é sua”.

O cartaz “toca” para o observador, a música entra pelos olhos num conjunto de três tons diferentes, entretanto numa mesma harmonia. O conjunto nas suas particularidades é equilibrado e possui ritmos declarados. Ora uma unidade “toca” sozinha, ora as unidades “tocam” em conjunto. Na regularidade curiosa das linhas (meticulosamente dispostas), uma grande figura entrelaçada se constrói e se ergue, diáfana como uma bailarina que rodopia esfuziante e extrapola os limites da página. A composição geométrica ganha movimento, calor e vida, e ascendente, contínua ao infinito, rompendo o limite da topologia proposta pelo formato padrão do cartaz.

Cartaz 2

Este cartaz, em que predominam linhas orgânicas e contínuas, é uma das poucas imagens dessa coleção com alguma figuratividade. Não é uma representação fiel da realidade, entretanto é um dos poucos cartazes nos quais é explícito o desejo de “figurar” alguma coisa. A estrutura compositiva da obra se dá através do desenho de linhas, o eixo vertical se apresenta inclinado, assim como também a direção de composição das caixas de textos informativos. Isso nos dá duas retas paralelas, uma

³⁹⁰ Sala São Paulo é sede da Orquestra Sinfônica de São Paulo, o local onde acontecem as apresentações.

maior e a outra menor, além da linha de base horizontal que sustenta a figura.

Suas unidades formais se dividem em seis partes. Dessas seis unidades, vamos nos deter nas três principais: figura, fundo e textos informativos. Isto porque as unidades 3, 4 e 5 seguem a mesma estrutura da análise anterior, e descrevê-las novamente significaria criar um texto demasiadamente enfadonho, sem acréscimos significativos ao leitor.

A figura é o elemento mais significativo desta imagem e ocupa praticamente todo o espaço do cartaz. É composta por linhas de espessura finas, com insinuações de continuidade e na cor preta. Cabe salientar a sensação de segurança no traço, reiterada pelos contornos firmes e contínuos, executado com grande precisão, tal qual o deslizar exato e infalível do arco sobre as cordas. Remete também à ideia de desenho rápido, de um esboço, como se o autor estivesse captando o momento vivenciado, reproduzindo com grande espontaneidade e firmeza o balé do corpo-instrumento. Consegue-se identificar, primeiramente, o instrumento musical e, ainda, afirmar com veracidade que é um violoncelo. Isso ocorre porque os arranjos das linhas indicam que é um instrumento de cordas da família do violão, baixo, violino, violoncelo, cavaquinho etc. Em segundo lugar, e o que realmente nos dá a entender que é um violoncelo, é a proporção do instrumento em relação à representação da figura humana do cartaz, tendo, inclusive, o desenho do espigão (espigão é a haste de metal na extremidade do instrumento que serve para apoiá-lo no chão devido ao seu tamanho vultoso). Se, para afirmar que o instrumento musical é um violoncelo, foi usado o instrumentista que está em relação com o objeto, cabe agora descrevê-lo. A imagem humana não é exatamente fiel à representação real, porém existe uma proporção muito próxima da realidade, e através dessa proporção consegue-se identificar a estrutura de braços que envolvem o instrumento, pernas que sustentam o corpo e um rosto de perfil. Os traços delicados trazem à tona uma imagem ambígua, não se consegue afirmar se quem toca o violoncelo é um homem ou uma mulher, o que se pode afirmar é que há traços de feminilidade, não só na face da figura humana, mas em toda a imagem (como o cabelo alongado e o sapato que parece ser de salto).

Ainda sobre a figura humana e sua relação com o instrumento musical, verifica-se que o violoncelo se destaca minimamente através do excesso de linhas que o contornam, porém o que se vê através da continuidade das linhas é que o violoncelo e a pessoa são “uma coisa só”. Essa ocorrência visual também deixa clara a existência dos dois. Sem esse recurso formal, provavelmente seria mais difícil visualizar a figuratividade desse cartaz e, possivelmente, ele se enquadraria nas imagens abstratas. Por fim, pode-se afirmar ainda que o violoncelo está realmente emitindo sons, pois existe um movimento de linhas que vão e vêm, repetidamente, no lugar da boca do instrumento, onde usualmente se vê a movimentação do arco que o instrumentista usa para tocar as cordas quando está executando alguma música.

Prosseguindo, o fundo do cartaz é totalmente chapado e na cor roxa e o roxo também está presente na figura. Aliás, a imagem inteira é tomada por essa cor, como se o fundo tivesse invadido a figura. A onipresença dessa cor em todo o cartaz transmite a sensação de algo forte, que se apossou do todo, em contraponto com a delicadeza e suavidade das

linhas da figura. Essa cor só encontra proximidade de força nas linhas específicas que indicam que se está tocando o violoncelo.

Ainda nos resta descrever a unidade dos textos informativos, que devem todo o seu destaque visual para a cor branca, em alto-contraste com o fundo. Sem isso, esses textos seriam praticamente imperceptíveis, já que as massas textuais apresentadas são relativamente muito pequenas proporcionalmente à área do cartaz.

Enfim, o que esse cartaz quer significar? Por que trazer a figura única de uma parte da orquestra? O que se capta é que, mais uma vez, a música da orquestra extrapola o limite da Sala São Paulo. A orquestra não está somente lá dentro, ela, agora, ocupa um lugar de destaque na sociedade. E por falar em destaque, temos, aqui, um solista. Existe a nítida impressão de que o autor registrou esse momento da orquestra, como se fosse uma fotografia: a música ficou em suspensão nas linhas de vai e vem do cartaz, lembrando também o gestual do próprio maestro, que desenha no ar, em gestos absolutamente hipnóticos, uma *imagem da música*. Pode-se sentir a paixão e a intensidade das notas que ficaram presentes nesta imagem; é o momento da apresentação em que as luzes se direcionam ao solista que, naquela circunstância, representa a orquestra como um todo. É como se a moldura, os limites topológicos do cartaz, reproduzisse uma “bolha” de concentração e entrega na qual o instrumentista se insere para conseguir a máxima confluência entre ele e o instrumento. Não se sabe ao certo o que é um e o que é o outro, entretanto o que se pode afirmar é a parceria e a harmonia entre os dois e que essa parceria e essa harmonia é que fazem daquele “único” o todo da orquestra.

Cartaz 3

Nesta imagem, pode-se apreciar a ordem e a regularidade absolutamente equacionadas numa imagem rigidamente simétrica, desconsiderando, é claro, as marcas e o texto. O eixo compositivo, na verdade, é um círculo com vários raios em diversas direções de peso visual similar.

Para efeitos de análise se separa a imagem em seis unidades básicas: o fundo branco, a marca da OSESP, a marca da Sala São Paulo, o texto informativo, a caixa cinza, o círculo preto e suas unidades menores. O foco principal da análise é, sem sombra de dúvida, o conjunto da figura. As descrições de algumas unidades específicas serão ocultadas por não se fazerem necessárias.

Neste cartaz, a figura é o elemento de destaque e a composição se apresenta através de um círculo preto completamente chapado. Sobre ela existem inúmeras circunferências concêntricas, ou seja, dois círculos distintos que usam o mesmo centro. Esses conjuntos circulares, por sua vez, arranjam-se sobre os raios do círculo maior, dando a ideia de uma mandala³⁹¹. Olhando a partir do centro do círculo preto, percebe-

³⁹¹ Mandala é uma palavra sânscrita, que significa círculo. Mandala também possui outros significados, como círculo mágico ou concentração de energia. Universalmente a mandala é o símbolo da totalidade, da integração e da harmonia. [Disponível em <http://www.mundodasmandalas.com/html/>

se que os conjuntos de círculos concêntricos são equidistantes. Em cada raio há um conjunto de círculos, que, num ritmo cadenciado de seis círculos por fração, vão crescendo gradativamente à medida que se aproximam do contorno do círculo. Essa estrutura se repete por todos os raios “visíveis”. Ainda sobre a estrutura: percebe-se que o “círculo-mãe” abarca dentro dele inúmeras cores e combinações, tornando praticamente impossível a descrição de todas elas. Por causa disso, pode-se afirmar que há, nos círculos concêntricos, uma quebra de padrão visual, ou seja, o que se dá na realidade é um padrão desigual de cores e combinações. O padrão se arranja através de cores vivas e cores neutras. Entretanto, devido aos arranjos das cores, as neutras praticamente passam despercebidas. O que se vê são cores vibrantes e saturadas. O arranjo das cores e a disposição repetida dos círculos concêntricos criam uma ilusão ótica de movimento. A imagem parece vibrar como se fosse um conjunto de luzes que piscam num contínuo movimento de repetição, lembrando as imagens da op art³⁹².

Em oposição declarada temos o fundo, totalmente branco. Enquanto o fundo silencia, a figura vibra. Por fim, as marcas e os textos quase passam em “silêncio”, não fosse pela escolha do autor de alinhá-las por uma linha invisível (à esquerda) das próprias manchas. Esse fato desequilibra o eixo simétrico da imagem, o que faz com que essas manchas efetivamente se apresentem, em segundo plano, aos olhos do observador. Caso elas seguissem rigidamente a simetria proposta na imagem como um todo, provavelmente a informação não seria vista, ou seja, o designer mostra sua ampla compreensão sobre a sintaxe da linguagem visual e bom uso que faz dela. Nada é por acaso nesses cartazes.

Resta assumir que a imagem pulsa. Dentre todos os cartazes, talvez seja este o que de maneira mais motivada recupera a noção espacial e física da música. Apresenta tudo aquilo que remete a linguagem em paralelo: método, repetição, projeção, ondulação, rigidez, concentração, expansão, regularidade, pausa, clareza, simplicidade, e, contradizendo, complexidade, sutileza, sequencialidade, ritmo etc. Ao mesmo tempo, apresenta uma espontaneidade sutil, uma energia que vibra, centrífuga, expandindo-se e abarcando o todo, e que volta num processo de contração até o início central, e, no centro, restaura a energia para voltar a expandi-la. Tudo nesta imagem é contínuo, é pulsante, é ritmo.

A exposição plástica da energia vital da orquestra está nessa representação de continuidade, de renovação constante. Não por acaso está num formato de mandala. A orquestra se apresenta como algo iluminado que se conecta ao divino através da música que produz.

pagina_o_que_e.html. Acesso em 02/10/2008.]

³⁹² A arte op, ou “ótica”, foi desenvolvida em meados dos anos sessenta pela pintora inglesa Bridget Riley, pelo franco-húngaro Victor Vasarély e pelos americanos Richard Anuszkiewicz e Lawrence Poons. Esse estilo combina cor e motivos abstratos para produzir ilusões óticas de movimentos pulsantes.

(Strickland, 2004, p. 176)

Cartaz 4

Esta composição, que reúne vários objetos situados dentro de um plano aberto, apresenta como pontos de interesse três unidades interatuantes, que são: as duas marcas, respectivamente a da OSESP e a da Sala São Paulo, que se posicionam nas extremidades da moldura superior e da moldura inferior e também são centralizadas em relação ao eixo horizontal; e o texto informativo, que se posiciona à esquerda e praticamente centralizado em relação ao eixo vertical. As marcas e o texto se apresentam como três pontos distintos, que conectados formam um triângulo irregular.

Das unidades compositivas resta, ainda, citar o fundo, que só aparece efetivamente no canto superior, e por isso se sabe que ele é cinza e chapado. A figura é composta por um emaranhado de planos azuis, transparentes, sobrepostos, e, por último, temos a caixa preta, onde se apresentam as marcas dos patrocinadores, além de ser o horizonte da marca da OSESP como em todos os outros cartazes já analisados.

Assim como na primeira peça analisada, a figura deste cartaz o extrapola, dando a ideia de que essa composição continua moldura afora. Trata-se de uma organização visual onde imperam os fatores de irregularidade, fragmentação e desordem. Sua estrutura possui várias unidades formais criadas através da sobreposição de planos transparentes, assim há uma fragmentação dos planos em diversos polígonos irregulares. Mesmo com as semelhanças nas estruturas compositivas, o aspecto formal da figura é caótico e confuso, o que é reiterado pela profusão das linhas, que por sua vez, apresentam-se desalinhadas e descontínuas, dando a sensação de que cada uma se direciona para pontos diferentes. Tal qual um grande vitral estilhaçado, a imagem surge como um ruído, intensa e quase aterrorizante, de maneira abrupta e extremamente incerta. Entretanto, interfere nesta desarmonia a rigidez do formante cromático, criando uma favorável harmonia visual. Todos os tons de azuis derivam do azul mais claro do cartaz. Os níveis mais escuros e profundos surgem da sobreposição dos planos azuis transparentes. Aliás, é devido a essa transparência que se consegue o jogral de azuis. Cabe ainda ressaltar a existência de um degradê de azuis que vai do mais escuro ao mais claro (azul original). Esse degradê demonstra que os planos não foram colocados ali aleatoriamente, na verdade estão dispostos de tal forma para que os tons mais escuros ficassem na parte inferior do cartaz e, à medida que a figura ficasse mais próxima da moldura superior, os tons ficassem gradativamente mais claros, chegando ao tom de azul original (que também indica a extremidade da figura, como se, quando se alcançasse este azul, a figura terminasse).

Por fim, cabe tecer alguns comentários específicos das unidades. Na logo da OSESP, verifica-se algo incomum no mundo do design gráfico: a figura poligonal invade o canto inferior esquerdo da marca, não respeitando a área de respiro da mesma. Esse fato evidencia a importância da estética dos cartazes, tudo, sempre, está em função da reiteração das imagens da música que o designer criou. A caixa de texto possui ritmo determinado pela variação do peso visual das fontes usadas, além de se destacar através do contraste com a figura, não por acaso o texto informativo é branco e se sobrepõe em uma parte escura. Mais uma vez as marcas dos patrocinadores, os textos, as marcas da orquestra sedem destaque visual para a figura e, assim, apresentam-se relativamente

pequenas proporcionalmente à área do cartaz.

Diferente de todas as outras imagens analisadas até agora, esta está envolvida por uma aura de mistério, as evidências dos efeitos de sentido estão todas ali, num jogo que mostra e esconde ao mesmo tempo, aguardando o observador para desvelá-las.

As cores passam por vários tons de azuis, mas nenhum é claro e suave. Todos são escuros, num uníssono de características melancólicas, e quanto mais se aprofunda no cartaz, mais denso e melancólico tende a ficar a percepção. Isso ainda é reiterado pela conjectura do degradê que, como já foi dito, quanto mais próximo da moldura inferior, mais escuro fica. As cores possuem uma frequência baixa na escala tonal, evitando cores dissonantes e vivas, a estrutura cromática é repetitiva, reforçando por todos os lados a sensação de “blues”³⁹³. Além disso, as estruturas formais trazem um grafismo que remete a algo em pedaços, a estar em pedaços, reforçando essa aura melancólica.

Realmente pode se afirmar com consistência a presença de várias unidades (pedaços) na imagem, entretanto se percebe que esses fragmentos fazem parte de um todo bem definido. As partes são diferentes e possuem cada uma suas particularidades, porém, essas particularidades não se sobressaem ao ponto de ser uma anomalia no conjunto, há uma harmonia entre as peças. Poderia se afirmar isto da orquestra: um conjunto de pessoas, com vidas diferentes, instrumentos diferentes e ideais diferentes, mas que quando tocam, atuam juntas e coexistem, sem destaques para as diferenças. A orquestra é um conjunto.

O autor trama uma imagem que mostra que a Orquestra vai além de si mesma (expandindo-se no cartaz) e busca nas relações humanas os elementos que vão compor suas músicas, ora alegres, por vezes tristes.

Cartaz 5

Na leitura visual deste cartaz há uma profusão de elementos que abarrotam a composição. O excesso de elementos é tão grande que um se sobrepõe ao outro, numa estrutura visual complexa e aleatória. Assim, o destaque estrutural acaba ficando para os textos, pois se diferenciam de todo o resto. Contudo, verifica-se que a estrutura compositiva da imagem se dá através das inúmeras formas circulares dispersas por toda a área do cartaz. Esta é mais uma das imagens que extrapolam os limites da moldura, como se essa composição fosse apenas um recorte de um todo maior.

Dada a estrutura, foca-se o olhar no elemento que compõe todos os arranjos existentes nesta imagem. O que se percebe é o que o elemento é figurativo e se faz mostrar através da figura amarela, e por isso podemos afirmar que o elemento é uma “borboleta”, ou melhor, a representação simplificada da mesma. Apresentar primeiramente a estrutura compositiva antes do elemento figurativo ressalta que o significado da imagem está na representação e não na coisa em si (no caso, a borboleta).

³⁹³ **Blues:** n pl Am. Mús. "blues": 1 canção melancólica de origem negra. 2 (com the) estado de tristeza, melancolia. [in MICHAELIS]

Aliás, o próprio Farkas cria várias tramas com o elemento figurativo até o ponto em que ele perde a figuração, tornando-se qualquer outra coisa que não mais a representação da borboleta. Contudo, dos inúmeros paradigmas disponíveis, o autor escolheu a borboleta, e não um beija-flor, por exemplo. Isso quer dizer que a figura da borboleta também produz sentido.

Há nesta imagem diversas relações de dualidade. A primeira se estabelece através da própria estrutura compositiva. Existe uma sequencialidade estabelecida em cada forma circular, entretanto o modo como essas formas estão dispostas dá a impressão de espontaneidade. Como se existisse uma ordem desordenada, ou uma desordem ordenada. Seria um indício da teoria do caos? Os movimentos caóticos, quando são analisados através de gráficos, passam de aleatórios para padronizados. Depois de uma série de marcações das análises do gráfico, o mesmo passa ter o formato de borboleta. Gráfico esse conhecido por Atrator de Lorenz³⁹⁴.

A borboleta se repete por todo o cartaz, alias é ela o elemento base para todas as estruturas formais da imagem, com exceção dos textos e marcas. Ao investigar as minúcias desta peça gráfica, consegue-se encontrar diversas borboletas solitárias, porém a que mais se destaca devido às suas proporções exageradas e sua cor vibrante, e pelo fato de ser opaca, e não transparente, é a borboleta amarela, que está levemente deslocada para a esquerda em relação ao ponto central do cartaz. Em oposição às borboletas solitárias, existem os diversos agrupamentos de borboletas, que constroem formas circulares de inúmeros tamanhos. Percebe-se que em todas essas formas, as borboletas aparecem equidistantes uma das outras.

Outro item de destaque nesta composição é a existência de sobreposições e transparências por todos os lados. Essa profusão de elementos gera uma complexidade visual que faz com que não se veja o fundo da imagem, tem-se a ilusão de que existem borboletas cobrindo todo o cartaz. Num segundo olhar mais atento, descobre-se o fundo na cor preta, que é mais visível no canto superior e pontualmente em algumas áreas da imagem.

O fundo preto ressalta o contraste entre as inúmeras cores fortes, saturadas, que vibram o tempo todo, dando dinamismo à imagem, como se houvesse um movimento constante de idas e vindas. Esse movimento contínuo transpõe as cores e alcança, inclusive, as estruturas circulares, que ora parecem se aproximar, ora parecem se distanciar. Aliás, essa sensação de movimento, o excesso de cores e as inúmeras formas que se apresentam no cartaz remetem à ideia de um caleidoscópio, como se houvesse um aparelho desse tipo gerando as combinações das borboletas.

³⁹⁴ As equações de Lorenz foram introduzidas, em 1963, como um modelo simples do movimento convectivo nas camadas superiores da atmosfera. Lorenz descobriu que, para certos valores dos parâmetros ρ , β e σ , o sistema nunca tende para um comportamento previsível a longo prazo e que, por essa razão, não é possível também fazer previsões do tempo meteorológico a longo prazo. Trata-se de um sistema caótico e a mais ínfima variação nas condições iniciais pode produzir comportamentos a longo prazo muito diferentes. Por isso, pode-se dizer, por exemplo, que o bater de asas de uma borboleta no Porto pode acabar por influenciar o aparecimento de um tufão em Macau. [Disponível em <http://to-campos.planetaclix.pt/fractal/lorenz.html>. Acesso em 10/11/2008]

Neste cartaz, a marca Sala São Paulo não se apresenta mais sobre o horizonte, mas junto com as outras marcas, próxima à moldura inferior. Todas as marcas praticamente são invisíveis neste cartaz. O que realmente se vê são cores, círculos e borboletas. Os textos se destacam levemente através do contraste de cores, mas, na verdade, ressalta-se efetivamente porque suas estruturas se diferenciam do todo, sendo contrastantes também no aspecto da forma. O texto que mais se evidencia é o da “Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo” pela sua horizontalidade, pois é um arranjo formal praticamente inexistente no todo, além de estar sobre um dos pontos de destaque do cartaz, a borboleta amarela.

As borboletas (pelas características de seus movimentos e por suas formas) denotam delicadeza e suavidade, e essas características ainda se reforçam através das transparências presentes na imagem. Além disso, a borboleta traz consigo o significado da transformação, de algo que é “feio” para algo que é “belo”. Não seria essa a trajetória da OSESP? Uma orquestra que passou por anos de silêncio e que hoje se apresenta renascida pela sua bela música e boas iniciativas?

Além disso, outro aspecto formal chama atenção. Na distribuição, ora ordenada, ora caótica, das borboletas, que aparecem tanto solitárias quanto em pequenas revoadas centrífugas, esse cartaz reverbera a complexidade de papéis e relações dentro do conjunto de que busca falar. Isso porque mesmo com elementos isolados, esses elementos só se destacam na possibilidade de serem percebidos como alinhados a outros. Sem as relações que existem entre os elementos, a imagem não capitalizaria a beleza da fragmentação, e é por isso que o conjunto é tão rico. A orquestra no seu íntimo é um conjunto, aliás, um conjunto de inúmeras pessoas, não só os músicos, mas todas as pessoas que estão por trás da magia que ela cria quando se apresenta. O figurino tem que estar impecável, a luz tem que estar em harmonia com a música, os instrumentos têm que estar afinados. Em outras palavras, para cada setor existem pessoas responsáveis. A orquestra não é só um conjunto de músicos, mas um conjunto de pessoas que fazem o todo da orquestra funcionar. Neschling, o maestro e diretor artístico, talvez seja a pessoa que mais se destaque na orquestra. Mas o destaque dele só existe porque há um todo de partes interatuantes para fazer a máquina (neste caso, a orquestra) funcionar.

Por fim, vale destacar as inúmeras qualidades que esse cartaz tem: a multiplicidade, a vibração, a alegria, o movimento, a vida, a transformação, as conexões etc., e como se estivesse ali para dizer a quem pertencem essas qualidades, o texto central: “Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo”.

Cartaz 6

Diferente da imagem anterior, este cartaz está mais para o minimalismo do que para o romantismo das borboletas. A imagem basicamente é estruturada por um fundo totalmente branco e uma pincelada de tinta preta, posicionada no limite, do lado esquerdo da página, tanto que a mancha gráfica é cortada pela moldura.

O cartaz pode ser separado em cinco unidades principais: o fundo e a pincelada, já

citados; o texto informativo com características similares às dos cartazes anteriores; o texto-destaque colorido e posicionado sobre a pincelada; e as marcas dos apoiadores, organizadores e patrocinadores.

A novidade nesse cartaz é que, pela primeira vez, o texto-destaque é tratado como elemento formal, gerando um grafismo. Isso quer dizer que a informação verbal fica em segundo plano. Não se consegue identificar ao certo o que está escrito, mesmo porque algumas palavras estão cortadas. Há um movimento implícito, como se os textos estivessem adentrando a imagem da esquerda para direita. O colorido da imagem se condensa todo na tipografia, são cores dessaturadas. Isso fez com que as cores ficassem mais frias, distanciando-as do espectador e tirando o poder de destaque que o grafismo possuía formalmente. O texto informativo parece se desenrolar da palavra São Paulo, como se ele caísse gradativamente até terminar de se montar. Esse tipo de texto dos cartazes é ritmado pela diferença entre a variação do peso visual das fontes usadas e também tenta não aparecer, porém neste cartaz ele é de fácil identificação e um dos pontos de destaque, já que existem poucos elementos para tomar olhar.

A figura e o fundo estão em relação declarada: um não seria o que é sem o outro. Eles se completam. O equilíbrio visual reside numa delicada composição, em que o branco se expande pela área do cartaz e o preto se contrai numa área relativamente pequena. Como se diz popularmente, é preto no branco. Esse contraste entre a presença e ausência de luz nos remete à dualidade: yin e yang, bom e mal, paz e guerra, etc.

Ainda sobre a figura, há uma textura sutil que nos faz declará-la uma pincelada. Na verdade, há duas pinceladas: uma na horizontal e outra na vertical. Através dessa colocação, pode-se afirmar também que a figura foi cortada, que havia uma continuidade de desenho para a esquerda, ou seja, esse cartaz é um fragmento de algo maior. O que nos remete ao mistério e à dúvida: o que mais haveria com essa pincelada? Além disso, a própria conformação topológica da composição, seu enquadramento e a disposição dos elementos em relação aos limites da página sugerem uma espontaneidade extremamente expressionista, quase num flagrante de fugidío da expressão gestual de uma pincelada raivosa. O gesto abrupto, que na orquestra encontra lugar nas mãos do maestro, na ressonância da percussão, no martelar do piano e em todo o conjunto das cordas, parece metonímia da própria relação do artista com seu *canvas*, sua área de trabalho, que acaba impressionado e marcado por tamanha veemência.

Observando as cores, percebemos uma oposição: o clássico se apresenta na combinação do preto e branco sendo quebrado pela escolha do autor por cores que, mesmo esmaecidas, inserem na composição um espírito jovial. Não seria essa a OSESP? Que possui uma estrutura clássica, uma música conhecida por erudita, o que leva a concebê-la como algo “careta”? Entretanto o espírito da OSESP é jovem, jovem pelo pouco tempo de vida depois do seu ressurgimento, jovem pelas ações da desmistificação da música erudita, jovem por buscar transgredir normas, jovem por buscar público além do decano. Além disso, essa composição é ousada. O equilíbrio visual se dá no limite, é uma composição espirituosa. Uma composição que na sua ousadia mostra a face contemporânea da orquestra.

Cartaz 7

A primeira coisa que se vê nesta imagem é a variedade de elementos que compõem a peça. Não há nenhum ponto de destaque evidente, os olhos ficam caminhando pela imagem em busca de um ponto de repouso. Nesta busca por repouso, descobrem-se três pontos focais de interesse, mas mesmo assim não se define em qual dos três há mais pregnância.

Do lado esquerdo se apresentam duas destas unidades. A primeira é a letra “M” em caixa alta. Esse “M” tem companhia de outros “Ms” menores que, juntos, criam um caminho pela imagem. O ponto inicial é o “M”, em destaque, na cor preta. Logo após colocar-se o olhar nele, vê-se o “M” laranja, vibrando e desvelando todos os outros “Ms” e, assim, desvelando também o caminho existente. Além disso, os “Ms” parecem estar flutuando, isto é, demonstrado pela rotação de cada um, reforçam a ideia de movimento, como se estivessem dançando. Por baixo do “M” maior, ainda se percebe uma forma sinuosa, destacando o *orgânico vs geométrico* da letra, e reforçando a ideia da conciliação e do contraste. Essa forma se apresenta para equilibrar a relação do “M” com os grafismos, sem a qual provavelmente a imagem estaria em desarmonia.

Em oposição a essas duas, do lado direito aparece um grafismo cheio de detalhes que se espalha por toda a imagem, inclusive na área vermelha. Entretanto como o destaque visual está no grafismo maior, um olhar desavisado nem perceberá os outros grafismos. Esses grafismos lembram os desenhos da caverna: a arte rupestre. Tanto na arte rupestre como aqui, o observador se sente instigado a buscar alguma forma que reconheça, algum símbolo que o faça compreender a imagem, como se isso ajudasse a desvelar o mistério da intenção por trás do desenho. Nessa busca por algo “seguro” e conhecido, consegue-se ver infinitas “coisas”. Isso porque as formas abstratas são altamente subjetivas, pois têm pouco grau de motivação. E o que se vê nelas está ligado ao repertório e memórias de cada um. Para elucidar, pode-se dar alguns exemplos das infinitas associações que a imagem possibilita: costela, carcaça, ossada, esqueleto, folhagem, samambaia etc. Destes exemplos, o que realmente nos é útil na compreensão do simulacro que o cartaz cria para orquestra é a descrição de sua dimensão plástica, plasmada no movimento orgânico e contínuo das formas visuais.

Ainda nos resta falar sobre as cores do cartaz, que, com exceção do “M” laranja e do “M” verde, têm o seu brilho reduzido, como se tivesse sido adicionado cinza às misturas de cada uma. Em tese, os dois “Ms” com cores vivas deveriam vibrar juntos no cartaz, porém como o fundo é num tom de verde apenas, o “M” laranja realmente se destaca através da sua vibração cromática. A busca por equilíbrio e harmonia, mesmo numa estrutura formal complexa e numa variedade significativa de cores, é evidente. Não por acaso se usam cores complementares para compor a imagem (verde e vermelho). O autor escolhe tomar o fundo com verde (menos vivo) e pontuar com a cor oposta (vermelho), no círculo cromático, a área do cartaz que precisava de peso visual para entrar em equilíbrio com o outro lado rebuscado de formas (a parte dos grafismos).

A imagem, em termos gerais, dá a sensação de leveza, reiterada pelas formas sinuosas, até mesmo pelos “Ms”, que, sendo polígonos de linhas retas, conseguem

parecer leves pelas inclinações da letra e pelo movimento em “S” que fazem em conjunto. Aqui, mais uma vez, reiteram-se características que não são só deste cartaz, ou dos outros, mas da imagem mental que a OSESP busca transmitir ao público: o dinamismo, as inter-relações que formam o todo, a extensão da orquestra além do seu limite etc.

A grande novidade, neste caso, é o desprendimento. Esta imagem se liberta dos pressupostos visuais da “boa forma”, e se apresenta através de uma ousada experimentação visual, como a orquestra que buscou sair da rigidez e formalidade da música clássica e se aproximar do grande público.

Por fim, essa análise não poderia terminar sem mencionar a letra “M”. Afinal, por que a letra “M”? Poderia ser “O” de OSESP, mas é “M” de música. “M” de movimento, e, quer queira, quer não, é “M” de OSESP...

Cartaz 8

Este cartaz se apresenta num formato quadrado, quebrando o padrão topológico das peças gráficas até então retangulares. A figura é composta por quatro formas irregulares e abstratas, sendo que as três unidades menores estão sobrepostas à unidade maior. A estrutura compositiva da obra é circular, o que nos permite envolver a figura em uma circunferência, englobando-a. Através dessa marcação, nota-se que o ponto mais pregnante da imagem é a área onde se encontra o slogan.

Suas unidades formais se dividem em quatro partes, das quais a primeira (figura) já foi descrita no parágrafo anterior. Resta ainda o fundo que, como todos os cartazes analisados, é totalmente chapado e tem uma única cor (laranja). As marcas que seguem o padrão de posicionamento dos cartazes anteriores, porém, estão mais próximas no eixo vertical, já que a altura da peça desse cartaz é menor. E o slogan é na cor branca sobre um fundo preto.

Neste cartaz, a figura é, sem sombra de dúvidas, o elemento de destaque. Nela se vê contornos que suavizam todas as tentativas de extremidades pontiagudas. A forma, na cor preta possui três partes em angulações diferentes que apontam para o slogan.

A paleta cromática deste cartaz possui 6 cores: preto, magenta, vermelho e azul, presentes nas formas da figura, laranja ao fundo com branco na tipografia. As cores são todas fortes, exceto pelo azul esmaecido, que torna a composição mais harmoniosa.

Por fim, cabe tecer algumas considerações sobre a estrutura do texto. Este se apresenta em uma linha horizontal reta, o que contradiz toda a estrutura formal do cartaz. Esse estranhamento de formas faz com que o texto se apresente ao olhar do observador como que dizendo “leia-me”, e isso é reiterado, pois, como já foi mencionado, o texto está posicionado sobre a área de mais destaque.

Mesmo sendo uma figura abstrata, percebem-se indícios de figuração nas unidades menores. São figuras com uma sinuosidade bem marcada em uma das faces, sendo que

essas sinuosidades estão todas voltadas pra dentro da forma maior, como se estivessem tentando cobri-la. Dão a ideia de mãos, sendo que uma, vermelha, ainda apresenta cinco projeções, como dedos. Mãos essas que conformam uma “massa” totalmente abstrata, e dela extraem os sons da orquestra. Estas mãos também podem ser a do público, afinal o próprio cartaz declara: “Pode aplaudir que a orquestra é sua”.

Considerações Finais

As análises aqui realizadas revelam que o conjunto das imagens articula a identidade visual da OSESP, ou seja, como ela se faz mostrar. O resultado semiótico destes cartazes aponta o simulacro que a série constrói. O diálogo entre linguagens distintas (visual e musical), que neste caso se apresenta de forma direta, decorreu da capacidade do designer de criar algo por seu próprio entendimento e sensibilidade do que são “Imagens da Música”. Segundo Farkas (in Imagens da Música por Kiko Farkas, 2004), o processo se deu da seguinte forma:

“Procuramos trabalhar com os elementos que estão presentes na linguagem musical e que podem ser re-interpretados visualmente. Ritmo, harmonia, composição, conjunto, pausa, som, textura, tessitura, direção, dinâmica, melodia, ordem, desordem, paralelismos, e tantos outros. Uma vez que decidimos o caminho, tudo era válido desde que expressasse alguma emoção relativa à música.” (Farkas, 2004).

O que se vê é que não restam vestígios do modelo visual que se tem da música erudita. A abstração não se deu só nas composições visuais, mas também no ato de transgressão da estrutura vigente. Não se vê aqui aquela atmosfera padrão, onde as peças gráficas trabalham com fundo escuro, iluminação barroca, tipografia clássica e uma paleta de cores que gira em torno dos marrons e dos beges. A OSESP não só estabeleceu um novo modo de se mostrar, mas também novos paradigmas para a fruição da música erudita. Farkas (in Imagens da Música por Kiko Farkas, 2004) assim o expõe:

“A OSESP não é apenas um conjunto de pessoas fazendo música, ela é geradora de cultura. Todas as suas ações devem levar a marca de seu espírito moderno. É claro que a eficiência e a clareza na comunicação de todas as peças não podem ser esquecidas, mas a função de geradora de um movimento de renovação e modernidade deve ser seu objetivo estético.” (Farkas, 2004).

Dentro dessa estratégia de montagem da imagem da OSESP, o que se fez foi aproximar a orquestra do público em geral. Dessa forma, conseguiu-se exonerar o medo que se tem em relação a tudo o que é erudito. Nenhuma peça gráfica nos leva a deslumbrar a majestosa estrutura que a OSESP tem. O que se vê é música. O que se vê é um universo visual jovem, irreverente e mais informal. O movimento que se apresenta em todos os cartazes não é apenas uma qualidade visual das imagens, mas também uma qualidade da OSESP. Ele relata todo o dinamismo das ações da OSESP, além de configurar uma conexão direta com a sociedade contemporânea, que tem no movimento a sua força propulsora e que, por isso, identifica-se com os cartazes (e com a orquestra).

Não só o movimento, mas a multiplicidade de formas e cores faz da orquestra uma imagem do seu tempo. O clássico e o erudito dão espaço para o espírito jovem e mais informal, numa combinação tão autêntica e experimental quanto inusitada. O alvoroço

visual das imagens está sempre em função da reiteração de proximidade com o público. O próprio slogan, de forma categórica, expõe o quanto a orquestra se coloca numa posição generalista. Não importa quem você é, o importante é a sua disposição para a música e o que ela faz você sentir. Se isso lhe é possível, a orquestra é sua.

Enfim, o que se percebe é que esses cartazes se apresentam como poesias visuais, poesias essas que expõem plasticamente a energia musical da orquestra. Tal construção busca o contato com as pessoas através de uma linguagem que abusa dos elementos mais simples da comunicação para criar estruturas complexas, variadas e ousadas, em que o sentido é resultante de uma construção mais interativa com o público, dando qualidade ao pensamento através das apropriações, sugestões e associações suspensas em cada imagem. Isso gera imagens além da arbitrariedade, daquilo que é estabelecido como padrão. Transgride-se a norma não só pelo caráter libertador da transgressão. Mas porque efetivamente o significado passa a ser menos estereotipado, e, assim, requer do público uma nova aproximação, o significado passa a ser uma construção dinâmica, articulada na relação sujeito-objeto, e não um dado arbitrário, fechado. Os círculos, as linhas, as cores, as texturas, podem não ganhar vida, pulsação ou movimento através de um olhar descomprometido. Mas aquele destinatário cujos olhos se abrirem para ouvir (e não apenas olhar), identificarão por sinestesia que tais formas arranjam-se de maneira rítmica e harmoniosa em melodias e sons, tais como notas sobre uma partitura. Cobra-se do público que ele transponha o comprometimento que ele já tem com a música para as imagens. O que se quer é estabelecer uma relação de planos sensoriais diferentes, e, mais ainda, uma relação significativa com as imagens. O que se quer é “tocar” pelos olhos. Não por acaso, o título deste trabalho é “Vejo, logo escuto”. Quando “vejo”, na verdade estou me dispondo a “escutar” os sons que se escondem em cada cartaz.

Referências

- Dondis, D. A. (1997). *Sintaxe de linguagem visual*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Hjelmslev, L. (1961). *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. São Paulo: Perspectiva. Trad. Por José Teixeira Coelho Netto.
- Instituto Tomie Ohtake. (2004). *Imagens da Música por Kiko Farkas*. São Paulo.
- O atrator de Lorenz - O efeito borboleta num atrator estranho*. Retrieved November 10, 2008, from: <http://to-campos.planetaclix.pt/fractal/lorenz.html>
- O que é mandala*. Retrieved October 02, 2008, from: http://www.mundodasmandalas.com/html/pagina_o_que_e.html.
- Ramalho e Oliveira, S. (2005). *Imagem também se lê*. São Paulo: Edições Rosari.
- Strickland, C. (2004). *Arte comentada: da pré-história ao pós-moderno*. Rio de Janeiro: Ediouro.

Cotidiano na rede: o imaginário compartilhado nas redes sociais online

Vânia Braz Oliveira³⁹⁵

Resumo: Este trabalho tem por objetivo verificar como os profissionais de comunicação (publicitários) se apoderam do imaginário coletivo postado nas redes sociais online para construir suas peças publicitárias. Para isso, tomamos por referência indicações teóricas relativas a pós-modernidade, a presença do consumidor pós-moderno ativo, engajado, que produz, consome e compartilha informações. É ele detentor do poder de criar e compartilhar informações, permitindo ou não as asserções de outros indivíduos, marcas ou produtos, modificando o fluxo comunicacional. Seus desejos, motivações e opiniões são postos na rede e propagados, transformando fatos do cotidiano através do imaginário coletivo. Realizamos uma pesquisa bibliográfica e documental, onde no mês de abril observamos as informações postadas na internet em revistas (Época e Veja), jornais (Folha de São Paulo e O Estado de São Paulo) e Facebook sobre o abuso do preço do tomate e suas formulações nas redes sociais, as quais geraram manifestos, piadas e peças publicitárias.

Palavras-chave: Compartilhamento; Voz do consumidor; Imaginário, Redes Sociais.

Introdução

Para chegarmos ao que chamamos de ‘sociedade do compartilhamento’ faremos um resgate intencional dos temas da modernidade e da pós-modernidade, períodos que se diferem, segundo Castells (2001) por uma nova etapa do capitalismo baseado no tempo, na cultura e na experiência vivida transformados em commodities.

A modernidade se traduz em um período baseado na posse privada, na troca de propriedades e de capital no mercado, em que o mundo é regido pelo progresso vindo da inventividade humana e não da intervenção divina. Em contraste, o pós-modernismo mina a visão que se tinha antes sobre propriedade e dá suporte a reestruturação das relações humanas, onde o importante é o ‘agora’, além de sentir e vivenciar o momento.

“Se a modernidade marcou a vida cotidiana pela busca cada vez maior por máquinas capazes de auxiliar ou mesmo substituir o homem, alterando a vida do ser humano, condicionando-o na contínua busca por soluções, o surgimento do mundo pós-moderno, enraizado na indústria cultural, capacita e torna a trajetória do ser humano uma busca constante pelo conhecimento fracionado, individualizado e acessível a todos, em um ritmo frenético de mudanças que alteram as relações de espaço e tempo, proporcionando, desta forma, um ser mutante.” (Galindo, 2012, p. 146)

Baudrillard (1995) e outros acadêmicos atribuem essa reviravolta às vastas mudanças tecnológicas de comunicação.

“Na sociedade moderna fomos mergulhados num espaço de racionalidades, em que leis de ordem pura não nos permitiam realizar mudanças. O pós-moderno e a digitalização imagística vêm proporcionando mudanças nesse sentido, quando burlamos essas leis por meio das novas

³⁹⁵ Vânia Braz de Oliveira, doutoranda pela Universidade Metodista de São Paulo sob orientação do Prof. Dr. Daniel S. Galindo, coordenadora do curso de Jornalismo e docente dos cursos de Rádio e Tv, Publicidade e Moda, da Universidade do Vale do Paraíba.

tecnologias, imaginando diferentes e híbridas soluções formais, jogando como o acaso, antes excluído.” (RAHDE, 2008, p. 107)

As tecnologias desenvolvidas ao longo do tempo vêm possibilitando o que Negroponte (1997, p. 29) chamou de “harmonização mundial”, onde o ser humano estaria liberto da limitação imposta pela proximidade geográfica como o único terreno para a colaboração, além da ‘capacitação’, o qual descreve como o acesso, a mobilidade e a capacidade de produzir mudanças. Estas tecnologias são vistas também por Stangl (2010, p.318), ao afirmar que McLuhan as entende as tecnologias como extensão do nosso corpo e essa necessidade de amplificar a capacidade humana para lidar com vários ambientes dá lugar a essas extensões. Essa amplificação é definida por ele como tecnologia. E ao nos relacionarmos ou socializarmos de diferentes formas e culturas fazemos uso destas extensões, criando vínculos e construindo maneiras novas de nos comunicarmos, aprendermos e produzirmos conhecimento.

Para Baechler (1995, p. 57), o conceito de sociabilidade pode ser definido como “a capacidade humana de estabelecer redes através das quais as unidades de atividades, individuais ou coletivas, fazem circular as informações que exprimem os seus interesses, gostos, paixões, opiniões...”. Rifkin (2001, p.4), descreve que um dos desafios impostos pela pós-modernidade é ligar ou conectar-se com os indivíduos e isso se torna mais concreto com o auxílio tecnológico das redes, deixando as formas tradicionais e dando lugar a um mundo mais conectado, ou seja, o que ele conceitua como a “Era do Acesso”.

Hoje há um discurso em torno da sociedade em rede e suas relações auxiliadas pelo uso dos suportes tecnológicos como internet, computadores, celulares, tablets. A internet chega como um novo meio de comunicação que ao mesmo tempo substitui formas de interação humana limitadas territorialmente, como também refugiam muitos indivíduos ao anonimato. “Diversas forças, contudo, começaram a derrubar os muros que separam esses diferentes meios de comunicação. Novas tecnologias midiáticas permitiram que o mesmo conteúdo fluísse por vários canais diferentes e assumisse formas distintas no ponto de recepção” (Jenkins, 2009, p. 38).

Para Castells (2003, p. 385), formam-se então as comunidades virtuais, ou seja, “uma rede eletrônica de comunicação interativa, autodefinida, organizada em torno de um interesse ou finalidades compartilhados, embora algumas vezes a própria comunicação se transforme no objetivo”.

Assim, esses indivíduos se relacionam de forma a constituir um modelo social, construindo suas redes online e *offline*, mediante seus interesses, valores e afinidades. Segundo pesquisa IBOPE³⁹⁶, o número de brasileiros com acesso à internet em ambiente domiciliar e de trabalho chegou a mais de 72,4 milhões de pessoas, dos quais cerca de 54 milhões foram considerados usuários ativos, além de que cada vez mais as pessoas estão fazendo uso de dispositivos móveis para acessar as redes sociais. Cerca de

³⁹⁶ Os dados refletem resultado do estudo realizado em janeiro de 2013 pelo Net Insight, estudo do Ibope Media. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/paginas/brasil-e-o-terceiro-pais-em-numero-de-usuarios-ativos-na-internet.aspx>> Acessado em 10 de abril de 2013.

13% da população brasileira já faz uso de *smartphones* e *tablets*³⁹⁷, o que nos mostra uma mobilidade digital por parte dos indivíduos.

Para Galindo (in: Squirra, 2012) estamos frente a uma sociedade pluralizada, convivendo com consumidores rotulados de tradicionais (*off*) e os híbridos (*off e on*). É nesta linha que Castells reflete que:

“Essas tendências representam o triunfo do indivíduo, embora não estejam claros os custos que possam vir a ter na sociedade. A não ser que considerem que na realidade os indivíduos estão a reconstruir o modelo de interação social com a ajuda das novas possibilidades tecnológicas para criar um novo modelo de sociedade: a sociedade de rede.” (Castells, 2004, p. 162)

Neste novo ambiente de compartilhamentos, os indivíduos se relacionam, criam, aprendem e propagam conhecimento compondo novos espaços socioculturais. Para Marcuschi (2005, p. 13), na atual sociedade, a Internet se configura como um protótipo de novas formas de comportamento comunicativo, já que permite as pessoas obter apoio uma das outras.

Esta estrutura revela um paradoxo de forma interativa, pois o conteúdo produzido nas redes sociais online é disponibilizado a um volume semelhante ao da mídia massiva, preservando seu caráter de distribuição, mas cada indivíduo potencializa suas expressões dialogando com seus pares de forma espontânea, e agora este indivíduo tem o poder de decidir o quê e quando acessar. Para Cremades (2009, p. 30), as tecnologias possibilitam um reforço do poder de atuação dos indivíduos em todos os espaços. Bauman (2008) também levanta uma nova perspectiva em relação a este consumidor detentor de um poder individual, quando diz que há uma constatação do poder de influência e do compartilhamento das impressões, opiniões com liberdade e alcance jamais visto deste consumidor, tudo suportado por meios interativos.

Este indivíduo social, inserido neste ambiente comunicacional, agora é formador de opinião e detentor de suas próprias vontades e exigências, capazes de avaliar uma marca ou produto e transmitir sua opinião para toda uma rede de contatos pelas mídias sociais. Para Galindo (in: Squirra, 2012), o ciberconsumidor diferencia-se do consumidor tradicional, “pois transita entre o comportamento tradicional (*offline*) e o comportamento *ciber (online)*”, em suas práticas de acesso e relacionamentos mediados por tecnologias e próteses que viabilizam o seu envolvimento high tech, o mesmo autor ainda coloca como fator imprescindível nas relações de consumo e de trocas com as organizações.

Para José Marques de Melo, ao prefaciando o livro de Barbosa Filho (2005, p.13), as redes sociais online são verdadeiras “praças de culturas”, pois além do acesso simultâneo a mensagens, confere às redes sociais online um capital social, que é compartilhado entre indivíduos e a comunidade, deixando claro o aspecto individual e coletivo. Devemos também ter como certo que a tecnologia deu a partida na revolução

³⁹⁷ Pesquisa Especial Mobile, realizada pelo IBOPE Nielsen Online, teve como base uma sub-amostra de internautas que fazem parte do painel de audiência da empresa em todo o Brasil. Ao todo foram questionadas 4.600 pessoas com 18 anos ou mais de idade sobre o hábito de usar internet no celular, no período de 25 de abril a 2 de maio de 2012.

deste espaço de socialização digital, mas que nunca foi a força motriz por trás da interação social online. Segundo Barefoot (2010, p. 27), das BBS às salas de chat, aos fóruns e blogs, a natureza humana está no coração da criação e construção de comunidades online e a web tem sido o espaço para a interação social na sociedade pós-moderna.

Voz e poder na pós-modernidade

Em seu novo espaço de socialização, definido como salas de bate-papo, redes sociais online, Twitter e blogs, emerge um indivíduo detentor de um “poder individual de manifestar sua opinião e decidir como volante, consumidor, acionista” (Cremades, 2009, p.17). Este indivíduo debate a eficiência de um produto ou a pura exposição da insatisfação relativa à compra realizada, servindo assim de alerta aos outros indivíduos presentes na rede. São os receptores produtores presentes em um “ciberespaço que se tornou uma ágora eletrônica global em que a diversidade de divergência humana explode em uma cacofonia de sotaques” (Castells, 2003, p.115) e explicita um novo ambiente de relacionamento entre produtores e detentores de produtos e marcas de consumo, alterando as relações no mundo da comunicação, ou seja, os sentidos, as opiniões, os conceitos e as percepções em relação ao seu entorno.

Aquele ser antes amorfo agora é visto como um ser ativo pelo seu poder de interação e autoria. Este falar não é novo, sempre existiu como um simples boca-a-boca, mesmo que “nunca tenha sido tão intenso quanto hoje – pelo simples motivo de estarmos cada vez mais interligados por computadores e telefones celulares e de a banda larga estar se espalhando à velocidade da luz” (Chetochine, 2006, p. 07).

Esta participação mais visível do consumidor é conceituada por Cremades (2009, p. 17) como o “micropoder”, ou seja, “é um reconhecimento sem precedentes do poder que o indivíduo tem [...]”. Para ele a principal contribuição da revolução do micropoder para a regeneração da democracia, não é, portanto, nenhum avanço tecnológico, mas sim possibilitar um verdadeiro diálogo social.

“Diante de nossos computadores ligados em redes, podemos nos comunicar somente se passamos a interagir com as nossas interfaces (mouse, teclado e redes em geral) em um diálogo constante, no qual é excluído qualquer tipo de passividade, ligado à forma comunicativa do espetáculo e a qualquer forma de nítida distinção entre o produtor e o receptor da mensagem.” (Di Felice, 2008, p. 23)

Javier Cremades, em seu livro “O poder na era digital”, enfatiza o poder do indivíduo pós-moderno, e afirma que mais do que nunca, hoje este poder está nas mãos deste cidadão que produz, consome e compartilha.

A opinião dele e de seus pares começou a ganhar importância e credibilidade, já que este novo ser social explora a liberdade e o contato mais direto com marcas e produtos, sendo ele capaz de construir sua própria audiência, formada por membros em comunidades que compartilham de seus comentários.

Isto, de certa forma, reflete o que Barefoot (2010) chama de deslocamento para uma

web conversacional, pois a disseminação do acesso à internet de banda larga e às tecnologias de mídia social está perturbando o modelo de mídia de transmissão de um para muitos.

A Web 1.0 tinha a ver com...	A Web 2.0 tem a ver com...
Leitura	Escrita
Propaganda	Boca a boca
Palestras	Conversas
Websites	Serviços web
Profissionais	Amadores
Empresas	Comunidades
Propriedades	Compartilhamento

Tabela 1 – O deslocamento para uma web conversacional
Fonte: Barefoot; Szabo, 2012, p.27

O cenário atual nos mostra que convergir, interagir e participar é fundamental e isso evidencia “uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir” (Jenkins, 2008, p.42).

“A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento.” (Jenkins, 2008, p.41)

Tudo isto se passa em um ambiente virtual e em uma nova forma de se relacionar, ou seja, uma nova estrutura de relacionamento, na qual o *boca-a-boca online* se fortalece em função das possibilidades de interação. Esta interação hoje é feita nas redes sociais online, que no Brasil, segundo Socialbakers, companhia especializada em análise das redes sociais, o Brasil manteve-se como o segundo maior país em número de usuários na rede social em fevereiro de 2013, ultrapassando os 67 milhões de usuários.

“Não é mais novidade a crescente difusão das redes sociais online no Brasil e no mundo que, associada à sua forma de interação não hierárquica e colapsando tempo e espaço, tem impactado o comportamento humano. O modo como nos relacionamos uns com os outros e com instituições e empresas têm mudado sensivelmente e impactado praticamente todos os aspectos de nossa via.” (Gabriel, 2010, p.84)

Para Cremades (2009, p.30), “(...) pessoas vivas dialogam umas com as outras, com afinidades ou não.” Assim, a opinião deste consumidor pós-moderno e de seus pares parece ganhar importância e credibilidade e a web passa a ser um espaço social para interação, conexão e colaboração que pressupõe confiança e boa-fé.

“Hoje, existe mais confiança nos relacionamentos horizontais do que nos verticais. Os consumidores acreditam mais uns nos outros do que nas empresas. A ascensão das mídias sociais é

apenas reflexo da migração da confiança dos consumidores das empresas para outros consumidores [...] Os consumidores voltam-se para o boca-a-boca como uma maneira nova e confiável de propaganda.” (Kotler, 2010, p.36)

Há então um novo comportamento do consumidor sendo mais participativa, compartilhando, dando voz ao consumidor, valorizando sua capacidade de expressão. Isto pode ser observado na (Figura 1), a qual demonstra como se relaciona o consumidor.



Figura 1 - O novo consumidor social
Fonte: Galindo (apud Squirra, 2012, p. 154)

E este consumidor “embora individualmente seja fraco, seu poder coletivo sempre será maior do que o poder de qualquer empresa”, afirma Kotler (2010, p.70). Como dizem Li e Bernoff (2012, p.18), “a maneira como as pessoas se conectam umas com as outras – a comunidade que é criada – determina como o poder se movimenta”. Este movimento é conhecido por Li e Bernoff (2012, p. 10), como *groundswell*, ou seja, é “uma tendência social na qual as pessoas usam a tecnologia para obter o que desejam umas das outras, e não com instituições tradicionais como as corporações”. O fundamental é que as pessoas foquem nas relações e não na tecnologia, mas não esquecendo que é ela que conduz o *groundswell* em termos de interação entre as pessoas.

O imaginário e a produção simbólica comunicacional

Com as novas possibilidades técnicas dos meios e suportes somadas ao poder constituído do indivíduo pós-moderno é possível compartilhar os conteúdos produzidos e consumidos entre si “seja usando uma camiseta proclamando sua paixão por determinado produto, postando mensagens numa lista de discussão, recomendando um produto a um amigo ou criando uma paródia de um comercial que circula na internet” (Jenkins, 2008, p.101), mas tudo isto também acionado pelas tecnologias do imaginário suportado por um sistema computacional.

Antes, através de um olhar filosófico ocidental, o imaginário era visto como inexistente, irracional, afirmado por Maffesoli (2001), como algo que se opunha ao real, ao verdadeiro. Um “desdobramento intelectual e imaginativo seria capaz de tornar o homem cego ao mundo natural” (Sodré, 2009, p. 25). Hoje, a imaginação mais do que nunca vem se firmando como essencial para entender o povo, o que para Maffesoli (2001), faz parte das civilizações.

O imaginário e o real se aproximam diz Morin (1989), pois a realidade alimenta-se do imaginário. De fato o autor ainda acentua que

“O mesmo movimento que aproxima o imaginário do real aproxima o real do imaginário. Em outras palavras: a vida da alma se amplia, se enriquece, se hipertrofia mesmo, no interior da individualidade [...] A alma é precisamente o lugar de simbiose no qual imaginário e real se confundem e se alimentam um do outro [...]” (Morin, 1989, p. 11)

Temos claro que o imaginário não é produto autônomo de um sujeito livre, independente do mundo material e histórico do qual faz parte, mas sim de suas relações com o outro, de um coletivo.

A construção do imaginário coletivo se dá em uma interação social síncrona, hoje também estabelecida nas redes sociais online. Isto pode ser confirmado pela fala de Maffesoli, ao dizer que “o imaginário é o estado de espírito de um grupo, de um país, de um Estado-nação, de uma comunidade, etc. O imaginário estabelece vínculo. É cimento social. Logo, se o imaginário liga, une numa mesma atmosfera, não pode ser individual” (Maffesoli, 2001 p.74).

A interação síncrona se dá em tempo real, quando os atores envolvidos estão ligados entre si pela rede e também pelo imaginário social, onde se observa a aceitação do outro, construindo as comunidades. Neste ambiente percebe-se a troca e o compartilhar de imagens, sentimentos, lembranças, experiências, visões do real, leituras de vida, pois isto demonstra também a interação que faz funcionar, dar vida ao imaginário.

“Evidente que o imaginário coletivo repercute no indivíduo de maneira particular. Cada sujeito está apto a ler o imaginário com certa autonomia. Porém, quando se examina o problema com atenção, repito, vê-se que o imaginário de um indivíduo é muito pouco individual, mas sobretudo grupal, comunitário, tribal, partilhado.” (Maffesoli, 2001, p. 80)

O mesmo autor em seu texto “A comunicação sem fim (teoria pós-moderna da comunicação)”, diz que “a ideia de individualismo não faz muito sentido, pois cada indivíduo está ligado a outro pela mediação da comunicação. O importante é o *primum relationis*, ou seja, o princípio de relação que me une ao outro” (Maffesoli, 2003, p. 13).

Nestas relações está uma força central – o imaginário – o qual se encontra “na fundação dos saberes, práticas e representações sociais” (Felinto, 2006, p.4).

Desta forma olhamos imaginário no cotidiano e como invade as redes, sendo capaz de tornar um fato extraído do cotidiano, um dos assuntos mais comentado nas redes, produzindo símbolos e rendendo uma *fanpage* exclusiva, além de peças publicitárias.

Esta apropriação dos meios de comunicação e da publicidade sob o imaginário

reflete-se na fala de Baczko, quando diz que “em e mediante a propaganda moderna, a informação estimula a imaginação social e os imaginários estimulam a informação, contaminando-se uns aos outros numa amálgama extremamente activa, através da qual se exerce o poder simbólico” (Baczko, 1985, p.314).

Para Sartre (2009), o imaginário constrói imagens a partir da imaginação resultante de interpretações do sujeito sob um objeto concreto ou abstrato, ou seja, faz surgir os símbolos.

Segundo Cunha (2012), o mundo apreendido é predominantemente imagético e é neste sentido que o imaginário e o simbólico estão intrinsecamente ligados. A imagem se transforma, hoje, em objeto de produção circulação e consumo.

Os publicitários aproveitam o que circula nas redes sociais online, e pelo boca-a-boca interagem com os consumidores, produzindo também mídia espontânea e compartilhamentos com uma ‘pitada’ de humor, pois “o criador, mesmo na publicidade, só é criador na medida em que consegue captar o que circula na sociedade” (Mafesoli, 2001, p. 81).

O que circulou durante vários dias, durante o mês de abril, na mídia tradicional e nas redes sociais online, refletiu uma situação econômica, a qual mereceu atenção dos governantes. Depois que o preço do tomate subiu mais de 100% em 12 meses, o item desapareceu do cardápio dos lares e até mesmo dos restaurantes brasileiros. Mas, por outro lado vários brasileiros encontraram um suporte tecnológico para criar peças publicitárias e até produzir críticas bem humoradas sobre o cotidiano. Vemos-nos então, atraídos por um marketing sedutor e fascinante, ao qual se utiliza hoje da interatividade.

O cotidiano representado nas redes

Iniciamos compreendendo a sociedade pós-moderna e como se manifestam os indivíduos em uma sociedade em rede, observando as múltiplas possibilidades de acesso e meios interativos que hoje são suportes para o indivíduo pós-moderno evidenciar suas relações. É nesta sociedade que, segundo IBOPE Nielsen, em 2012 alcançamos mais de 83 milhões de brasileiros conectados em redes sociais online. Em julho de 2011, o grupo de usuários em redes sociais totalizava 44,9 milhões de pessoas, subindo em 2012 para 48,3 milhões de internautas, o que representa um acréscimo de aproximadamente 8% no total de usuário ativos da rede.



Figura 2 – Acesso internautas brasileiros
Fonte: comScore, 2012.

Frente a este cenário da pós-modernidade, onde estes indivíduos conectados expressam seu imaginário através do bate-papo na rede e das imagens produzidas desta relação. Lembrando que na rede encontramos participantes que assumem a função de espectadores e também produtores de informação, como definido por Charlene Li (2012, p. 45), ao se referir aos “criadores, críticos, colecionadores, participantes, espectadores e inativos”, ou seja, sua denominação tem como base o envolvimento online destes seres, os quais em alguns momentos são criadores e ao mesmo tempo também são espectadores.



Figura 3 - Escada Tecnográfica Social
Fonte: (Li; Bernoff, 2012, p. 45)

É neste ambiente composto por vários indivíduos em compartilhamento que o imaginário se realimenta, ou seja, “o imaginário, enquanto comunhão, é sempre

comunicação. Internet é uma tecnologia da interatividade que alimenta e é alimentada por imaginários” (Mafesoli, 2001, p. 80).

Segundo Durand (2004, p. 14), o imaginário é também como um campo de ideias intangíveis, ou seja, um lugar em que todas as imagens produzidas se encontram, sejam elas já passadas e as que ainda serão construídas. “Não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. A existência de um imaginário determina a existência de um conjunto de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado” (Mafesoli, 2008, p. 76).

“O imaginário é parte do mundo real, do cotidiano, não é algo independente. Na verdade, ele diz respeito diretamente às formas de viver e de pensar de uma sociedade. As imagens que o constituem não são iconográficas, ou seja, não são fotos, filmes, imagens concretas, mas sim figuras de memória, imagens mentais que representam as coisas que temos em nosso cotidiano.” (Silva e Silva, 2005, p. 214)

Assim, este alimentar é visualmente concebido pela construção simbólica feita pelos usuários e pelas marcas presentes nas redes sociais online. Para Laplantine e Trindade (apud Queiroz, 2013, p. 02), “o real existe a partir de ideia, dos signos e dos símbolos que são atribuídos à realidade percebida. O imaginário [...] utiliza o simbólico para exprimir-se e existir, e por sua vez, o simbólico pressupõe a capacidade imaginária”.

Assim, as novas tecnologias que estão ao alcance do indivíduo possibilitam a união do imaginário com o racional, confirmado por Maffesoli (2001) ao dizer que o imaginário é alimentado pelas tecnologias e por ele voltamos as nossas raízes, nos remetendo aos sonhos, aos mitos e às fantasias.

Como a imaginação é uma faculdade humana, partimos dela para retratar o cotidiano social, o que para Maffesoli (1998), é lugar de um imaginário que é vetor de comunhão social.

O ‘ponta pé’ inicial foi dado por um restaurante paulistano que publicou em sua página no *Facebook* que iria deixar de comprar o produto em função do preço abusivo. A partir daí várias postagens foram feitas sobre a alta do produto.

Segundo a matéria intitulada “Cantina italiana tira tomate do cardápio em protesto contra o preço”, a tradicional cantina Nello’s, na capital paulista, resolveu banir o tomate de seu cardápio e informou seus clientes com um cartaz logo na entrada do estabelecimento, onde estava escrito: “Em respeito à nossa história, nos recusamos a aceitar a alta exagerada de preços do tomate.” Não só no ambiente físico, mas também no digital a Cantina se manifestou.



Figura 4 – Comentário da Cantina via Facebook

Fonte: <https://www.facebook.com/nelloscantina?rf=142424395831279>

No Índice de Preços ao Consumidor (IPC), medido pela Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas (Fipe) de março, por exemplo, o fruto liderou o ranking de pressões de alta do indicador na capital paulista. O preço do item subiu 18,25%, praticamente o dobro da alta de fevereiro, de 9,25%. No acumulado do primeiro trimestre, o tomate apresentou elevação de 70,9% e nos últimos 12 meses encerrados em março uma alta impressionante de 104,11%.

Ainda segundo a revista *Época* online do dia 22 de abril de 2013, o preço do quilo do tomate no atacado, na Companhia de Entrepósitos e Armazéns Gerais de São Paulo (Ceagesp), chegou a R\$ 4,11 (quatro reais e onze centavos) em fevereiro, o dobro de valor em fevereiro do ano passado. Logo após a Páscoa, saltou para R\$ 9 (nove reais) no atacado e chegou a R\$ 12 (doze reais) nos supermercados.

Assim o tomate passou a fazer parte dos comentários e piadas nas redes sociais e até mesmo na mídia tradicional, como revistas, jornais e TV. Exemplo disto foi a aparição da apresentadora Ana Maria Braga, em seu programa diário, com o colar de tomates.

Muitas foram as imagens/piadas, mas para esta análise selecionamos oito imagens em comum que repercutiram na mídia online (Revista *Época* e *Veja* e os jornais *Folha de São Paulo* e o *Estado de São Paulo*), durante o mês de abril de 2013, através do compartilhamento na rede.



Figura 7 – O tomate no Facebook

Fonte: Facebook, 2013. Disponível em:

<https://www.facebook.com/pages/Ouromate-A-saga-do-tomate/419433121426865?fref=ts>

Destas ‘imagens/piadas’ selecionadas, observamos que o tomate foi comparado a uma joia e até mesmo as mazelas sociais. Algo capaz de impressionar o outro e mostrar sua capacidade de possuir algo tão valioso. O consumo passa a superar os meios de comunicação e expõe o indivíduo à observação de muitas pessoas e sua reputação é vista pela exibição dos bens, ou seja, pela aquisição do tomate. “O único meio prático de impressionar esses observadores não simpatizantes de nossa vida cotidiana é a demonstração interrompida de nossa capacidade de pagar”. (Veblen, 1988, p.42).

As piadas demonstram nossa capacidade de pagar, ou seja, consumir. Segundo Bauman (2008, p.41) “é basicamente uma característica e uma ocupação dos seres

humanos como indivíduos e o consumismo é algo atribuído à sociedade”.



Figura 8 – Propagandas na rede
Fonte: Facebook, 2013. Disponível em:

<https://www.facebook.com/pages/Ouomate-A-saga-do-tomate/419433121426865?fref=ts>

E, é nessa sociedade que os objetos passam a ter um simbolismo exacerbado, cujo consumo não é apenas do objeto em si, mas de signos, fazendo com que os objetos deixem de encontrar-se em função das necessidades básicas. Para Baudrillard (1995, p.15) os objetos se mostram através das características de conforto e bem-estar, retirasse-lhes as questões existenciais para transformá-las em relações associativas e opressivas de signos-objetos, fazendo com que o TER seja mais importante que o SER,

além do quê, antes, tinha-se os homens rodeados por outros homens e hoje tem-se os homens cercados por objetos.

Aproveitando-se destas imagens/piadas que percorreram as redes sociais (*Facebook*) publicitários caracterizaram seus anúncios, ou melhor, de seus clientes através de resultados de um complexo produtivo e dirigido ao consumidor nas ambivalências do seu cotidiano. O que se observa na fala de Rocha (2006, p.18) ao afirmar que, um anúncio é um lugar de encontro. “Ali as pessoas se olham, se tocam, se abraçam, se beijam, se vestem, se despem, comem, bebem, dançam, passeiam, saem juntas, namoram, reúnem-se em família, festejam aniversários e comemoram todo o tipo de coisas”.

Ao observar estas peças publicitárias e de onde são extraídas, confirma-se o que é dito por Maffesoli (2001), quando diz que o imaginário é algo que ultrapassa o indivíduo, que impregna o coletivo ou, ao menos, parte do coletivo e funciona pela interação.

Na maior parte do tempo, o imaginário individual reflete, no plano sexual, musical, artístico, esportivo, o imaginário de um grupo. O imaginário é determinado pela ideia de fazer parte de algo. Partilha-se uma filosofia de vida, uma linguagem, uma atmosfera, uma ideia de mundo, uma visão das coisas, na encruzilhada do racional e do não racional (Maffesoli, 2001, p. 80).

Hoje, com a capacidade tecnológica de multiplicarem-se, as imagens refletem a sintonia do espírito coletivo, ou seja, das imagens impregnadas de imaginário.

Considerações finais

O expressivo engajamento dos internautas brasileiros pelos sites sociais demonstra que a ferramenta de monitoramento de discussões *online* inclui menções a produtos, serviços ou marcas, proporcionando uma considerável oportunidade de relacionamento entre marcas e consumidores. Isto reflete em cotidiano que se transforma e se remodela rapidamente e continuamente, se distinguindo de uma sociedade tradicional, onde a capacidade de acesso e a rede se configuram como uma sociedade do acesso e das conexões. Neste ambiente o relacional é fator primordial.

O que se produz nas redes sobre o tomate é fruto de uma produção relacional interativa, produto de um imaginário social e cultural.

O cidadão protagonista demonstra sua expressão e opinião, as quais se multiplicam fazendo-nos compreender que, neste cotidiano, quem consome também produz e participa das peças publicitárias nas redes sociais online, apoderando-se deste imaginário coletivo, onde os publicitários se utilizam das brechas emocionais no mercado, as quais “são as oportunidades mais ricas a serem exploradas” (Martins, 1999, p.197), e “procura-se menos celebrar o produto que inovar, comover, rejuvenescer a imagem [...], o objetivo não é mais dirigir mecânica ou psicologicamente um consumidor rebaixado á condição de objeto, mas criar uma proximidade emocional e

um laço de cumplicidade” (Lipovetsky, 2007, p.182).

A publicidade se utiliza de um fundo tecnológico para atrelar seu fundo econômico-social, atravessado pelo imaginário e pelo consumo. E este imaginário é construído através da ligação com o outro, pela aceitação e contágio, ou seja, o compartilhar e aceitar.

Cada vez mais se constata-se que o imaginário não deve ser visto apenas como uma espécie de ornamento. Em uma sociedade pós-moderna ou contemporânea, onde vivemos do espetáculo e mediados pela tecnologia de contato, interação e compartilhamento, as tecnologias do imaginário povoam o universo mental e sensorial.

Referências

- Alta do tomate vira piada e viraliza nas redes sociais.* Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/noticias/entretenimento/alta-do-tomate-vira-piada-e-viraliza-nas-redes-sociais/74786/>> Acessado em: 12 de abril de 2013.
- Baczko, B. (1985). *A imaginação social*. In: Leach, Edmund et Alii. *Anthropos-Homem*. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda.
- Baechler, J. (1995). *Grupos e Sociabilidade*. In R. Boudon (Ed.), *Tratado de Sociologia*. Lisboa: Edições Asa.
- Baudrillard, J. (1995). *A Sociedade de Consumo*. Lisboa: edições 70.
- Bauman, Z. (2008). *Vida para o consumo: a transformação das pessoas em mercadorias*. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Barefoot, D. & Szabo, J. (2010). *Manual de Marketing em Mídias Sociais*. São Paulo: Novatec Editora.
- Cantina italiana tira tomate do cardápio em protesto contra preço.* Disponível em: <<http://epocanegocios.globo.com/Informacao/Acao/noticia/2013/04/cantina-italiana-tira-tomate-do-cardapio-em-protesto-contrapreco.html>> Acessado em: 12 de abril de 2013.
- Castells, M. (2003). *A galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges; revisão Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- _____. (2001). *A Sociedade em Rede – A Era da informação: economia, sociedade e cultura*, volume I, 5ª Ed. São Paulo: Editora Paz e Terra.
- Castoriadis, C. (1982). *A Instituição imaginária da sociedade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Chetochine, G. (2006). *Buzz marketing: sua marca na boca do cliente*. Tradução Arlete Simille Marques. São Paulo: Financial Times-Prentice Hall.
- Cremades, J. (2009). *Micropoder: a força do cidadão na era digital*. Tradução Edgard Charles. São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- Di Fellice, M. (2010). *Pós-humanismo- as relações entre o humano e a técnica na época das redes*. Soa Caetano do Sul: Difusão Editora.
- Felinto, E. (2006). *Os computadores também sonham? Para uma Teoria da Cibercultura como imaginário*. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, nº 15, p.1-15, jul/dez.
- Durand, G. (2004). *O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. 3ª ed. Rio de Janeiro, Editora Difel.
- Gabriel, M. (2010). *Marketing na era digital: conceitos, plataformas e estratégias*. São Paulo: Novatec Editora.
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da convergência*. Trad. Susana Alexandria, 2ª Ed., São Paulo: Aleph.
- Kotler, P. (2010). *Marketing 3.0: forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano*. Tradução Ana Beatriz Rodrigues. Rio de Janeiro: Elsevier.
- Li, C. & Bernoff, J. (2012). *Fenômeno sociais nos negócios groundswell: vença em um mundo transformado pelas redes sociais*. Tradução Sabine Alexandra Holler. Rio de Janeiro: Elsevier.
- Lipovetsky, G. (2004). *Os tempos hipermodernos*. Tradução de Mário Vilela. São Paulo: Editora Barcarolla.

- _____. (2007). *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo*. Tradução de Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras.
- Maffesoli, M. (2001). *O imaginário é uma realidade*. Revista FAMECOS, Porto Alegre: PUCRS, nº 15, p.72-82, agosto.
- _____. (2013). *A comunicação sem fim (teoria pós-moderna da comunicação)*. Revista FAMECOS, Porto Alegre: PUCRGS, nº 20, p.13-20, abril.
- Marcuschi, L. A. & Xavier, A. C. (org.). (2005). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. 2ª Ed., Rio de Janeiro: Lucerna.
- Morin, E. (1989). *As estrelas. Mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- Negroponte, N. (1997). *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Queirzo, M. & Melo, M. C. (2013). *A árvore do dinheiro: uma narrativa mitológica nordestina*. Razon Y Palábra, nº 82, ano 18, maio.
- Randazzo, S. (1996). *A criação dos mitos na publicidade: como os publicitários usam o poder do mito e do simbolismo para criar marcas de sucesso*. Tradução de Mario Fondelli. Rio de Janeiro: Rocco.
- Rahde, M. B. F. (2008). *Comunicação e imaginário nos contos do cinema contemporâneo: uma estética em transição*. Comunicação, mídia e Consumo. São Paulo, vol. 5, n. 12, Março.
- Rifkin, J. (2001). *A Era do Acesso- A transição de mercados convencionais para networks e o nascimento de uma nova economia*. Trad. Maria Lucia G. L. Rosa. São Paulo: Makron Books.
- Rocha, E. (2006). *Representações do consumo: estudos sobre a narrativa publicitária*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio / Mauad, 2006.
- Satngl, A. (2010). *Marshall McLuhan e o pós-moderinismo, in pós-humanismo nas relações entre o humano e a técnica na época das redes*, org. Di Felice, M. & Prireddu, M. São Caetano do Sul: difusão editora.
- Sartre, J. P. (2009). *A imaginação*. Trad. Paulo Neves. Porto Alegre: L&M.
- Silva, K. V. & Silva, M. H. (2005). *Dicionário de conceitos históricos*. São Paulo: Contexto.
- Silva, J. M. (2006). *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- Squirra, S. (Org.). (2012). *Cibercoms - tecnologias ubíquas, mídias persuasivas*. Porto Alegre: Buqui.
- Soares, P. (2013). *Inflação salga alimentos básicos como farinha de mandioca e feijão*. Jornal Folha de São Paulo, São Paulo, 13 de abril de 2013. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/mercado/1261648-inflacao-salga-alimentos-basicos-como-farinha-de-mandioca-e-feijao.shtml>> Acessado em: 25 de abril de 2013.
- Sodré, M. (2009). *Um imaginário ativo na cultura nacional*. Revista FAMECOS. Porto Alegre:PUCRGS, nº 40, p.23-27, dezembro.
- Souza, M. G. (2009). *Neoconsumidor: digital, multicanal & global*. São Paulo: Gouvêa de Souza.
- Tomate está em alta nas redes sociais*. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/noticias/internet/tomate-esta-em-alta-nas-redes-sociais-04042013-54.shl>> Acessado em: 08 de abril de 2013.
- Veblen, T. (1988). *A teoria da classe ociosa*. Tradução de Olívia Krähenbühl. São Paulo: Abril Cultural Ed.

Videografias Urbanas³⁹⁸: Para além da Cidade-Souvenir

Antonio Carlos Queiroz Filho³⁹⁹ e Fabianne Torres Oliveira⁴⁰⁰

Resumo: Este artigo tem por intuito discutir como as imagens, em especial os vídeos turísticos, apresentam uma determinada imaginação espacial e uma política visual. O propósito é refletir e diagnosticar como os vídeos turísticos mobilizam pensamentos e ações sobre as cidades. Dentro desse processo, vamos avaliar o vídeo da Secretaria do Estado do Espírito Santo “Descubra o Espírito Santo”, a ideia é analisar as imagens-clichês; suas intencionalidades, enquadramentos e linguagem fílmica que deixam impressas um pensamento hegemônico. O segundo movimento dessa pesquisa é apresentar um pensamento menor, isto é, aquele que desterritorializa, tira do lugar comum e questiona os modelos de comunicações visuais hegemônicos. Nossa escolha é poder imaginar e experimentar a cidade para além do traço acostumado da cidade-*souvenir*.

Palavras-chave: Cidades; Videografias; Imagens; Rasuras; Política visual.

Introdução

“À solidez evanescente do velho modo de produção e dos seus produtos sucedeu a cultura visual, mas sutil e 'dissolvente', produto máximo da cultura pós-industrial que a cidade transforma em pós-moderna” (Canevacci, 2004, p. 32).

As palavras do antropólogo Massimo Canevacci (2004) são provocantes: estamos em uma cultura visual. A cidade industrial ficou no passado, dando lugar ao que se define como metrópole comunicacional. Viver nessa cidade visual é estar mergulhado em suas várias experiências imagéticas e, também, ser um “meta-observante” (Canevacci, 2004) de suas diversas imagens, diluídas na internet, cartões-postais, outdoors, folders e propagandas televisivas (institucionais e privadas).

Ser um meta-observante é adotar a postura de observar a si próprio como sujeito que observa o contexto, é estar no exercício de estranhamento do familiar e de familiarização daquilo que nos é estranho acerca das decodificações das mensagens urbanas. Para isso, tomamos desde as imagens essencialmente ilustrativas até aquelas que apresentam as cidades à sua maneira, ambas, dotadas de intencionalidades, participam da nossa imaginação espacial apresentando suas verdades e suas versões do espaço.

Este exercício, claro, pode ser crítico, nos conduzindo a um questionamento sobre os modelos de comunicação visual hegemônico e à sua maneira de apresentar e vender as cidades. Para o estudioso, Oliveira Jr., a vertente hegemônica “[...] o tem feito em

³⁹⁸ Este texto integra o Projeto “Geografia e Imagens: narrativas e novas políticas na cidade contemporânea”, financiado pela FAPES no Edital CNPq/FAPES N. 02/2011 – PPP e a Rede de Pesquisa “Imagens, Geografias e Educação”, Processo CNPq 477376/2011-8.

³⁹⁹ Doutor em Geografia. Professor na Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. queiroz.ufes@gmail.com / <http://rasuras.wix.com/rasuras>.

⁴⁰⁰ Mestranda em Geografia. Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. fabianne.torres@gmail.com

imagens e sons que se organizam sob a lógica da mercadoria, tornando o mundo um amontoado de lugares a ser consumidos, seja pela presença concreta, via turismo, seja pela imagem concreta, via informação.” (Oliveira Jr., 2011, p. 2)

São esses modelos de comunicação visual que acabam sendo os responsáveis por enunciarem quais movimentos devemos seguir. O que é visível se torna lógico e sem que saibamos já estamos acolhendo nas nossas memórias marcas e slogans associados a esses lugares. São imagens-clichês que reduzem a cidade a uma iconografia específica, difundidas de maneira maçante nos meios de comunicação, especialmente como marketing turístico, se enraízam em nossa memória visual. Podemos observar bem esses fenômenos em vídeos que sobre as cidades de Rio de Janeiro, Manaus, São Paulo e Guarapari (no caso do Espírito Santo), onde as iconografias as montam como, Rio de Janeiro-Copacabana, Manaus-Floresta, São Paulo-Garoa, Guarapari-Praia: reduções da cidade a suas versões turísticas.

Há no imaginário citadino, códigos e mensagens visuais que enquadram os lugares em um “catálogo de compras”, suas imagens são frutos de escolhas que querem dar visibilidade a algo, elas apontam um jeito específico de contar, de dizer sobre. Não são jeitos inventados, falsos ou errados de se narrar uma cidade, mas também não são os únicos e nem os “mais” verdadeiros. São maneiras vinculadas a determinados propósitos, eles querem incluir ou excluir coisas da imaginação espacial. O que normalmente fica evidente é o que serve ao mercado, ofertando imagens que vendam o espaço urbano a algum público.

Conseqüentemente, os sujeitos participantes dessa experiência, privados de um olhar para as multiplicidades, abrem-se “à nova sensibilidade urbana, que não mais sofre com as máquinas e as técnicas, mas vive-as e exalta-as” (Canevacci, 2004, p. 65). Seus olhares já estão condicionados pelos estímulos metropolitanos, eles aderem às imagens dos lugares como “ficções verdadeiras”, verdades únicas (Oliveira Jr., 2011). Em outras palavras, convergimos tamanha credibilidade as mensagens visuais que elas passam a ser as únicas verdades sobre os lugares, o que há na imagem é o real, deixando escapar as demais versões e “realidades”.

De acordo com Canevacci (2004), a cidade é polifônica, ou seja, ela pode ser lida e interpretada utilizando-se de pontos de vista diferentes, vozes autônomas com suas regras e estilos próprios, improvisações. Há outras versões da cidade, ao lado da versão hegemônica e, para que sejam vistas, há que se fazerem representar por suas imagens. Preferimos, então, sair dos modelos, fórmulas prontas e das dicotomias vencedores versus vencidos - que só fazem reproduzir, hora a versão hegemônica, hora os ressentidos por não participarem da versão hegemônica.

Como diz a geógrafa inglesa Doreen Massey em seu livro *Pelo Espaço* (2008), estamos em meio a uma “geometria do poder”, isto é, uma distribuição desigual do mundo, em que seus fluxos e direções são desequilibrados. Os espaços, para nós, as cidades, não devem ser vistos como superfícies lisas ou holísticas já completas, eles são estabelecidos por negociações, combinações e relações de poder.

O propósito é poder olhar as cidades pelas suas multiplicidades, polifonias e

misturas, para que delas venhamos a anunciar quais miradas estão sendo mais evidenciadas, ou seja, quais fragmentos do espaço estão a ganhar maior destaque por comporem aquilo que se pretende o pensamento hegemônico. Nosso objeto e linguagem são as videografias turísticas do Estado do Espírito Santo, elas nos dizem como as imagens oferecem suas cidades e como dirigem uma determinada política visual.

Imagem da cidade e sua política visual

São dois movimentos analíticos nessa pesquisa: o primeiro faz uma leitura dos discursos dominantes impressos nas videografias turísticas. Com essa análise, apontamos questionamentos e problematizações que põem esse pensamento em suspeita, a ideia é ir além do discurso acostumando. Uma outra análise é feita, dessa vez, a busca é pelo vídeo mais redundante e *clichê* sobre turismo no Estado do Espírito Santo, são diagnósticos voltados nas intencionalidades, enquadramentos e na análise da linguagem filmica.

O segundo movimento é o da experimentação: seu foco é apresentar uma grafia menor, termo melhor explicado mais adiante, que desterritorialize o pensamento hegemônico analisado no primeiro movimento. Inspirações, fortes influenciadoras conceituais e estéticas, são também descritas e analisadas para criar possibilidades de ampliar o olhar sobre o superconhecido. Nossa escolha é poder imaginar e experimentar a cidade através do olhar desconfiado e astuto, o “olhar oblíquo”, Canevacci (2004).

Videografias urbanas

Se hoje formos conhecer uma cidade, a buscamos, inicialmente, nos folhetos de propaganda, na internet nos sites de busca (*Google/Youtube*) ou nos órgãos oficiais. Essas imagens estão ali para nos mostrar uma realidade, ou, até mesmo, para dar-nos “sugestões” sobre as rotas que devem ser visitadas, contempladas e consumidas. Como já dissemos, elas construirão efeitos na nossa imaginação, às vezes, sendo nossas únicas opções de conhecer, viver e pensar uma cidade. Elas são capazes de usurpar a realidade, já que “a realidade passou cada vez mais a se parecer com aquilo que as câmeras nos mostram” (Sontag, 2004, p.177).

Nesse pensar, imagens turísticas são adotadas como verdadeiras “imagens-mapa” (Queiroz, 2010), ou seja, cartilhas visuais que ressoam pensamentos hegemônicos e fragmentos do espaço. Nelas, cidades são vendidas em anúncios convidativos e sedutores, convencendo o alvo [os sujeitos] a participar de experiências inesquecíveis e únicas. Entretanto, os que se dispõem a atender a este convite acabam como espetáculo de si mesmos, comungando em uma imaginação espacial limitada.

A nós cabe refletir como estes vídeos apresentam uma determinada imaginação espacial - uma política visual - e, principalmente, como o discurso hegemônico atua propagando suas versões de mundo. Para isso levantaremos alguns diagnósticos, tomando como partida vídeos turísticos e institucionais criados pelas instâncias públicas e privadas do Estado do Espírito Santo. Vamos a algumas pistas:

As videografias propagandeadas, quase sempre, idealizam paisagens naturais idílicas, puras e isoladas da presença do homem. Estes, por sua vez, pouco aparecem nos anúncios, e quando o fazem, aparecem como componentes de um instrumento folclórico e essencializado da cultura do lugar. São lugares-mercadorias “só conseguem ser expostos em uma *única prateleira* do hipermercado do turismo e da informação, o que faz com que apenas uma única imagem seja dele veiculada nos folhetos e nas tevês.” (Oliveira, Jr. 2008, p. 3)

Nessas prateleiras imagéticas são também vendidas uma paisagem universal, um padrão de cidade em pleno desenvolvimento e progresso. O enquadramento da câmera busca prédios e pontes iluminados e imagens aéreas que retratam o crescimento urbano, deixando evidenciada a inserção da cidade no chamado mundo globalizado: há um apelo ao homem geral, de comportamento mais ou menos uniforme e compartilhando de um espaço já conectado e unificado.

Além disso, há uma convergência de sentidos e imagens em direção às experiências coloniais, às grandes narrativas que contam as histórias dos lugares a partir dos legados eurocêntricos. Nesse pensamento, somos conduzidos a reviver as mesmas trajetórias vividas a partir do século XVI, relembrando e reforçando as batalhas do colonizador, seus feitos religiosos e sua arquitetura. Os vídeos nos convidam, portanto, a rituais de repetições estéticas e simbólicas que consolidam discursos e atualizam uma história dita oficial.

Todavia, esse cenário passa a ser repensado e questionado quando lançamos mão de problemáticas que ampliam as trajetórias espaciais e descentralizam os olhares disciplinados que temos sobre as cidades e suas imagens. Um dos pontos de partida são os entendimentos das intencionalidades e políticas visuais adotadas, já que muitas dessas videografias registram somente um *frame* (Canevacci, 2004), ou seja, um determinado enquadramento e recorte do espaço que, por sua vez, naturalizam o objeto e os olhares dos seus espectadores/visitantes.

Estamos falando de políticas visuais que direcionam e definem o que é a sua realidade são escolhas que comprometem as múltiplas experiências de imaginar o espaço. Elas podem agir como ficções, ou seja, como fabulações que tomam o “estatuto de verdade” (Pellejero, 2010), nos fazendo, às vezes, ressoar e repetir somente uma das narrativas do mundo. Ampliando essa discussão sobre as imagens da internet, Queiroz Filho diz:

“[...] há um conjunto de intencionalidades pelas quais elas foram compostas, o que nos permite lidar com a ideia de que as fotografias deixam de ser tidas como uma *verdade sobre*, para serem assumidas como sendo uma *versão sobre*, carregando consigo as marcas de um modo de apontar para as coisas [...]” (Queiroz Filho, 2010, p. 36).

Essas escolhas políticas, que evidenciam alguns pontos e apagam outros, comprometem nossas formas de pensar a cidade na medida em que mantêm a estrutura e a estética corriqueira e mostram somente uma das múltiplas versões dos lugares. Para Doreen Massey (2008) o espaço não é um completo globalizado, conectado e comum a todos. O espaço, e assim a cidade, não estão articulados em uma única forma de viver,

eles são produtos de uma inter-relação da imensidão global até o intimamente pequeno.

A problemática aqui lançada pela geógrafa interroga o discurso hegemônico por tensionar e estender a noção de espaço compartilhada por nós. Com suas palavras: “[...] há conceitos de espaço que precisam ser questionados. Pois eles, mais uma vez, são meios de evitar o verdadeiro desafio lançado pelo espacial; são, certamente, meios dissimulados de legitimar sua supressão” (Massey, 2008, p. 97). Para a autora, o espaço deve ser uma esfera de possibilidades da existência da multiplicidade e da pluralidade e que, por ser produto de relações, está sempre em construção. Assim, ele deve ser interpretado como aberto ao inesperado, fruto da simultaneidade e entrecruzamento de histórias conexas e desconexas, sendo, com isto, um “espaço múltiplo”.

Essas palavras nos ajudam a pensar também sobre aqueles discursos que ainda marcam as culturas e identidades como essencializadas e puras e que narram as cidades, e suas imagens, segundo uma história oficial. Para o filósofo Gianni Vattimo (1992), já não faz sentido repetirmos as histórias únicas, aquelas que narram às grandes batalhas dos colonizados, ou as revoluções e os tratados de paz segundo os seus vencedores, pois não mais estarmos diante de um único “[...] centro em torno do qual se recolhem e se ordenam os acontecimentos” (Vattimo, 1992, p. 8). Ainda segundo esse autor, fomos levados a pensar que o exclusivo “[...] sentido da história era a realização da civilização, isto é, da forma do homem europeu moderno” (idem, p. 9).

A imagem que se repete

Estamos, dessa maneira, envoltos por pensamentos estabelecidos que, de tão volumosos e repetitivos, quase já não nos provocam susto, sensação de diferença, algo que nos desprenda de certos conceitos e estéticas. Vamos às redundâncias, aos vídeos correspondentes a essas imagens “clichês” que engessam nossos movimentos corpóreos e dificultam as fugas de olhares, analisando o vídeo da Secretaria de Turismo do Espírito Santo: “Descubra o Espírito Santo”⁴⁰¹.

A filmagem não foi escolhida aleatoriamente, ela compreende uma análise de maior potência por estar não somente no topo de pesquisa do site *youtube*, mas por delimitar um pensamento hegemônico determinado por um órgão oficial, o Estado. Segue, abaixo, uma sequência das cinco principais cenas extraídas do vídeo, que servem de baliza para a análise:

⁴⁰¹ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=0wB1qjeQ1rs>



Figura 1: Paisagem "intocada"



Figura 2: Estereótipo identitário



Figura 3: Valorização dos patrimônios coloniais



Figura 4: Desenvolvimento e progresso



Figura 5: Rotas turísticas

O vídeo inicia-se com o ângulo da câmera na posição *plongée*, filma-se de cima para baixo, situando o espectador em uma posição acima do objeto, fazendo-o ver a imagem como se estivesse em um ponto elevado. O mergulho da câmera é realizado no sentido mar - continente, tomando o ponto de vista subjetivo do olho daquele que está assistindo o vídeo; é um *travelling vertical* (movimento em que a câmara se desloca de cima para baixo) que chama o espectador para a cena numa espécie de retomada do colono chegando do mar rumo a terra. A câmera subjetiva visa imprimir a sensação de que tudo que foi filmado partiu dos olhos do espectador, que eles estiveram por ali e agora contam a experiência. Essa movimentação da câmera delimita as escolhas, marcando aquilo que deve ser admirado e visitado. É a sensação de estar diante do real apresentado.

A primeira cena (Figura 1) é constituída por um compilado de recortes de diversas cidades do estado do Espírito Santo, são como resumo da história, seu tempo são os mesmos trinta segundos utilizados em um comercial de televisão. São *flashes* de imagens turísticas como aquelas que aparecem nos cartões postais do estado: praias, montanhas, rotas agroturísticas e de aventura, culinária e monumentos históricos. Nesse espaço-tempo de trinta segundos são apresentadas imagens consideradas as mais importantes, visto que marcam uma potência comercial e turística. Essa escolha, seleção de imagens e potencial turístico, é feita pelo Estado. Ele mostra não só a escalação das imagens importantes, mas também como as cidades devem ser apresentadas na história oficial, aquela que ganha caráter de verdade única.

Todo o vídeo é narrado por uma voz masculina, que a cada plano-recorte descreve e

chama o espectador para experimentar e viajar pelo Estado. É uma voz imperativa e atrativa que nos convida: “*Paisagens Inesquecíveis, desafios e emoções... Viaje pelo Espírito Santo! O lugar que mexe com os corações*”. Há como som de fundo uma música instrumental, seus instrumentos de maior notareidade são a casaca (um dos principais instrumentos das bandas de congo do Espírito Santo), o piano e o violão. O ritmo é alterado a cada sequência de corte, a música mantém-se como aglutinadora da narrativa e como linguagem que também narra uma história. A escolha da iluminação é a luz do dia e as cores predominantes são o azul, verde e amarelo do pôr do sol. Cores e luzes ajudam a manter um padrão estético, elas são como homogeneizadoras do espaço-tempo, que neste vídeo, valorizam a natureza, os rios, mares e as paisagens puras de atmosfera límpida e pouco explorada.

Paulatinamente cada cenário do primeiro compilado é descrito. Na Cena dois (Figura 2), o espectador é convidado a viajar pelo Estado, e o narrador apresenta os capixabas como hospitaleiros, que trazem na sua origem miscigenações com africanos, indígenas e imigrantes europeus. Nesse momento a câmera congela em cada rosto, marcando os estereótipos visuais tão conhecidos por nós desde a época do ensino fundamental. Em nenhum momento são anunciadas as recentes, e importantes, migrações e miscigenações mais regionais, como a dos mineiros, cariocas e baianos.

Cena três (Figura 3), o narrador faz outro convite: “Viaje por cidades históricas”! O efeito *travelling* vertical reaparece e joga o espectador para dentro dos casarios antigos e igrejas, valorando os patrimônios culturais, históricos e arquitetônicos erguidos na época da colonização. Evidencia-se nessa parte a grandiosidade, esplendor e nostalgia de uma história de glórias e de conquistas.

Na sequência (Figura 4), o espectador é convocado a viajar por um Estado moderno, onde os índices econômicos são crescentes. Nessa cena são oferecidos conforto, infraestrutura, prazer, sofisticação e praticidade. Enquanto o narrador relata esses valores de crescimento econômico e de progresso, imagens são lançadas como comprovação, credibilidade, ao que está sendo dito: aeroportos, indústrias, construções arquitetônicas como a “Terceira Ponte” e verticalização da cidade.

Próxima cena: há um corte seco. Muda-se a música de fundo e aparece a imagem de um mapa ilustrativo do Estado. Nesse momento o narrador procura situar geograficamente o espectador, fazendo-o “descobrir o Espírito Santo”. É dado um *zoom* em regiões do mapa mostrando as áreas de montanhas, praias, áreas de reservas naturais e os principais acessos para se chegar ao Estado.

Na última Cena (Figura 5), o narrador volta a convidar o espectador, desta vez, apresentando rotas turísticas elaboradas pela secretaria de turismo. Fala-se o nome da rota junto com uma imagem corresponde, assim: Rota do sol e da moqueca (água cristalinas), Rota do mar e das montanhas (parque estadual pedra azul), Rota do verde e das águas (rios e casarios), Rota da costa e imigração (igrejas e casarios), Rota do Caparaó (Parque Nacional do *Caparaó*), Rota do mármore e granito (afloramentos rochosos) e Rota do vale do café (ferrovia). Essa sucessão de imagens ocorre de modo rápido, mas calculado o bastante para que a memória faça a associação imagem-

iconografia.

Esse vídeo turístico, com todas as suas técnicas de edição e repetição sutil daquilo que tem que ser visto e consumido, tem o propósito de inserir suas imagens no imaginário do espectador. Sua cartilha, segundo Oliveira Jr. (2008), passará a compor um banco de imagens destes lugares, e assim ele será, na maior parte das vezes, a única referência disponível para pensar o Estado do Espírito Santo. Possivelmente o visitante, quando for a essas cidades, percorrerá os mesmos trajetos, fará as fotografias dos mesmos cenários e procurará o mesmo prato típico mostrado nos anúncios.

Nossa escolha, como já dissemos, é irmos além dessas “cartilhas visuais” para ampliarmos nossa forma de pensar e viver as cidades. Buscamos os “espaços múltiplos” e para isso vamos às estratégias de fuga que nos deixe próximos as imagens citadinas criadoras de versões, pensamentos e olhares que escapam as estruturas hegemônicas.

Por um pensamento Menor

Mais uma vez o antropólogo italiano anuncia: “Normalmente estamos habituados a aprender a orientar-nos. Poderíamos dizer que o Oriente existe só por isso: Para permitir ao Ocidente orientar-se, isto é, controlar o espaço que orienta, cartografá-lo, renomeá-lo e dominá-lo” (Canevacci, 2004, p. 104). Segue: “devemos aprender a desorientar” (idem, p. 104). Isso significa afrouxar o domínio sobre os conceitos e sobre os métodos exageradamente normais, seguros, habituais e hiperconhecidos. Adotaremos a implicação do antropólogo e vamos às desorientações.

Todavia, é interessante deixar claro que a desorientação anunciada não se propõe a uma simples mudança de direção ou construção de uma nova trajetória, mas instiga a possibilidade de rotação do olhar sobre o mesmo objeto, sobre o superconhecido. Desta maneira, não vamos a novas rotas, nossa partida são as imagens que se repetem, aquelas do vídeo turístico do Estado do Espírito Santo, com elas provocaremos a mudança de perspectiva que leve a estranhar o familiar e familiarizar o estranho, a estimular incomensurável e a divulgar seus gestos políticos e poéticos.

Estamos no segundo movimento da nossa pesquisa, a proposta é apresentar e realizar experimentações visuais e políticas que possam ir além das estruturas hegemônicas. A ideia é nos colocarmos para fora dos nossos lugares tradicionais, entendidos também como o pensamento costumeiro, para chegarmos aos “olhares oblíquos” (Canevacci, 2004), aqueles que nos desorientam e aludem versões e rotações imagéticas que ultrapassam o ângulo viciado.

Outros autores se propuseram a questionar e fraturar o pensamento hegemônico, entre eles Gilles Deleuze e Félix Guattari que, na obra *Kafka - Para uma literatura menor* (2003), discutem as oposições dicotômicas e sugerem a desterritorialização da língua maior por meio de uma língua menor. Apesar de isto parecer facilmente traduzível como pensamento menor, é preciso analisar e considerar o que os autores querem dizer com este menor:

“O primeiro contra-senso a evitar é precisamente o de minoria. A minoria não é definida pelo número mais pequeno mas pelo afastamento, pela distância em relação a uma dada característica da axiomática dominante” (Deleuze e Guattari, 2003, p. 104)

Portanto, para eles, a noção de menor tem relação com o distanciamento da axiomática dominante, do que chamamos, aqui, de pensamento hegemônico. Desta forma, pensamento menor é algo que se presta a função de rasurar, de desterritorializar o pensamento e de deslocar o pensamento maior da sua condição de verdade única. Seu fim, assim como o de Canevacci, não é criar uma nova imaginação espacial sobreposta ao pensamento maior (um novo pensamento hegemônico), mas contaminá-lo, ampliando-o e trazendo a tona as polifonias, hibridismos e poesias espaciais.

O experimento–método

Para sair do pensamento hegemônico e chegar às grafias menores vamos a métodos e linguagens que sejam desprendidos das exatidões estéticas e científicas, não queremos o puro e eloquente, mas as variações e as misturas. Assim, nossa escolha de rasura é a produção de uma videografia, entendida também como uma linguagem geográfica por trazer em si um pensamento espacial capaz de mobilizar diferentes imaginações para o espaço das cidades, as cidades virtuais.

A videografia foi ainda escolhida por ser um potente meio de reverberar nossas ações e concepções do mundo. “Jamais [...] nossa imaginação fora arrastada a um exercício tão acrobático da representação do espaço quanto aquele a que nos obrigam os filmes” (Marcel, 2011 p. 219). Esta linguagem tem a potência de nos tirar do lugar comum, de inventar espaços inspiradores, dissipadores do pensamento cartesiano e das objetividades.

A sua capacidade é a de exercitar a percepção, assim como nossos olhos experimentam a vida real, vamos entender que “O espaço fílmico é um espaço vivo, figurativo, tridimensional, dotado de temporalidade como o espaço real [...]” (Marcel, 2011 p. 232), sua câmera experimentará o mundo assim como fazemos com os olhos. Além disso, ela é mais ágil que a escrita, diferente desta que se dedica páginas e páginas para descrever os efeitos subjetivos de um sujeito, a linguagem fílmica, videográfica, vai usar simbologias expressivas para fazer o espectador penetrar na interioridade dos seus cenários e personagens. Desta Maneira, estamos de acordo em dizer que as videografias têm o poder de atrair a atenção, os sentidos e os impulsos corpóreos em torno de um objeto privilegiado, liberando a consciência para as desorientações e interpretações múltiplas.

As inspirações

Nossas inspirações são aquelas que desejam fraturar a linguagem maior, buscam não um modelo a ser seguido, mas um meio de mudar os automatismos (visuais e espaciais) e de desterritorializar o pensamento hegemônico. Elas são nossas referências estéticas e conceituais.

Assim, estamos com o poeta pantaneiro Manoel de Barros, engajado no desadormecer da percepção e sensibilização humana no mundo das pré-coisas, aquelas que ligeiramente não damos uma funcionalidade. Sua poesia não é uma linguagem onde a natureza se anuncia através dos clichês antropocêntricos, ela transvê o mundo e abre brechas para olharmos o chão e as estrelas. Dele temos a imaginação! Seu *Idioleto Manoelês* diz:

*A expressão reta não sonha
Não use o traço acostumado [...]
O olho vê, a lembrança revê e a imaginação transvê
É preciso transver o mundo.
Isto seja:
Deus deu a forma. Os artistas desformam.
É preciso desformar o mundo:
Tirar das naturezas as naturalidades.
Fazer cavalo verde, por exemplo.
Fazer noiva camponesa voar- como em Chagall.*

Manoel de Barros, (Livro sobre Nada, 1997)

O poeta Manoel de Barros liberta as coisas da função, deforma, transvê e descreve a gramática; seus versos produzem uma realidade quase transparente e coloca o leitor diante de uma outra perspectiva de mirar o mundo, tais como as imaginações espaciais e nova política da espacialidade anunciadas pela geógrafa Doreen Massey.

Como já explicamos, para produzir as videografias vamos a ensinamentos que produzem imagens livres dos rigores filmicos e que grafam, em imagens, as misturas e fraturas da estética padrão. Como referência, citamos o estudioso Arthur Omar, *Antidocumentário, Provisoriamente* (1997). Neste artigo, o autor faz uma crítica à inversão estético-ideológica dos filmes de ficção narrativa, pois estes querem parecer tão reais quanto à realidade, enquanto os documentários estão cada vez a descrever-se como uma obra de ficção, fazendo dos documentários um “subproduto da ficção narrativa”.

A sugestão de Arthur Omar são os “antidocumentários”, ou seja, obras que não tenham a função espetáculo e nem o caráter nostálgico, eles:

“[...] se relacionariam com seu tema de um modo mais fluido e constituiriam objetos em aberto para o espectador manipular e refletir. O antidocumentário procuraria se deixar fecundar pelo tema, construindo-se numa combinação livre de seus elementos”. (Arthur Omar, 1997, p. 5)

Contíguo a esse ideia de Arthur Omar, o docudrama, gênero que se situa entre a ficção e o documentário, apresenta-se também como uma inspiração as videografias por não se preocupar em uma reconstituição fiel a realidade. Sua obra embora se baseie em eventos reais, não é integralmente factual, por admitir certa licença poética para alterar e/ou inventar acontecimentos. O docudrama se permite sair da forma, ele pode conter encenações ou recriações da realidade, em vez de ser confinado a engessados enquadramentos e narrações.

Todavia, neste artigo, ficaremos até as inspirações. A produção da nossa geografia menor, a videografia, será apresentada na exposição da dissertação de mestrado dessa pesquisa. Por enquanto apresentaremos exemplos e análises de vídeos de outros pesquisadores e geógrafos contemporâneos, que de alguma forma, promoveram uma rasura no pensamento utilizando a linguagem virtual.

Esse estudo faz parte de um grupo de pesquisa “RASURAS- Imaginação espacial, poéticas e cultura visual”- CNPq/UFES, que por sua vez está inserido na rede, projeto maior, denominado “Imagens, geografia e educação” – Campinas, UNICAMP/USP. Seu grande propósito é assumir a importância das imagens no mundo contemporâneo e fazer que elas venham a potencializar novas maneiras de imaginar o espaço. Além disso, busca ampliar a rede e consolidar os núcleos acadêmicos em outras instituições, como: Dourados [UFGD/UNESP-Presidente Prudente], Florianópolis [UDESC/Colégio de Aplicação-UFSC], Natal [UFRN] e Crato [URCA].

Do pólo Campinas/SP, grupo mais experiente na produção de vídeos, vamos apresentar sinteticamente duas videografias⁴⁰², elas também encorpam nossas inspirações e referências estéticas. Vamos a elas:

O vídeo nomeado “Quase” tem o caráter de subverter a função figurativa habitual das imagens por desordenar as relações usuais entre corpos e sombras. Para isso, o vídeo foi girado em 180 graus após a filmagem, colocando o espaço público, uma praça, de cabeça para baixo através da inversão do cenário, as sombras dos corpos tornaram-se as pessoas.

Um segundo propósito do filme é romper com uma visão de espaço público como banalidade filmada e fazer uma trajetória não humana (as sombras) para configurar esse espaço. A ideia é escapar do figurativo banal e mimético ao olhar comum, desta maneira, o vídeo admitiu narrar “figurativamente” uma situação social marginal, a prostituição.

Sem o uso dos recursos sonoros e diálogos, o roteiro narra a sombra do cliente dramatizando com a sombra da prostituta, enquanto isso, aparece um personagem não previsto na cena, é à sombra de uma mulher com uma sacola, esse acontecimento marca uma “figura improvável” e foge da “ficção dramática encenada”.

A videografia “Faça amor carne” narra às sensações e as representações do corpo no amor. Como o amor é corriqueiramente expresso como visceral, carnal, cheiro e pele, o autor utilizou diversos tipos de carnes (frango, linguiça, bacon e carne bovina) como metáfora ao amor. A filmografia é inspirada no livro *Francis Bacon: lógica da sensação de Gilles Deleuze*, assim como a primeira videografia exemplificada, um dos objetivos é fugir do espaço figurativo comum.

Seu caráter é experimental por fugir da lógica do espetáculo e por filmar com posicionamentos de câmeras e edições não usuais. A narrativa fílmica é a de um casal; a

⁴⁰² Os vídeos do pólo Campinas utilizados neste artigo estão disponíveis em: http://www.geoimagens.net/#!__sp---videos

esposa está chateada por se achar gorda e queixa-se do assédio do seu marido, ele, por sua vez, ignora as reclamações da esposa e deixa claro sua excitação por “carnes” volumosas. Os personagens (marido e esposa) não aparecem e os diálogos são marcados por textos na tela, os escritos sobrepõem-se as imagens das carnes e da faca do açougueiro cortando uma peça de bacon (alusão à Francis Bacon).

A videografia provoca e deixa para que o espectador crie e imagine espaços possíveis fora da tela. “Faça amor carne” talvez não tenha conseguido fugir do figurativo, mas utiliza da experimentação visual e sensitiva da edição para ampliar as leituras e as conexões espaço fílmico e realidade.

Os dois vídeos apresentados buscam na autora Doreen Massey (2008) os espaços enquanto espera de possibilidade, suas conexões são prováveis, mas também imprevistas. Deleuze e Guattari também são referências, o espaço é o do devir, da desterritorialização e das assimetrias. Ambas videografias não buscam a reconstituição fiel da realidade, o posicionamento de câmera, ângulos, cortes, cores e sons ajudam a expandir o olhar do espectador.

Conclusão

Para não finalizar, volto às imagens midiáticas e lanço ao pensamento dos inquietos um dos trechos escritos no site da Secretaria de Turismo do Estado do Espírito Santo-projeto “Descubra o Espírito Santo”⁴⁰³:

Montanha e praias. Gastronomia e cultura. Frio e calor. Agitação e tranquilidade. O Espírito Santo tem turismo para todos os gostos. E você está convidado a fazer um roteiro inesquecível e conhecer isso numa só viagem.

Para quem nunca foi lá, Pedra Azul é assim: a “Europa capixaba. Uma mistura de Itália, Alemanha e Holanda. Isso fica visível na arquitetura das casas, nos traços dos habitantes e na culinária.

As paisagens naturais parecem cercar os visitantes. É quase estar vendo um filme em 360 graus. Tudo é bonito. As praias, os quiosques, a vegetação, as dunas. Ah, as dunas! Nem precisa dizer que elas foram o principal palco das gravações na vila.

Suas letras até poderiam virar poesias no pensamento dos rasurantes, mas a deixaremos assim. Elas são uma provocação! Cujo propósito é sair da “zona de conforto” do nosso já acostumado jeito de geografar e analisar o espaço, das nossas viciadas formas de viver e mirar as cidades e, principalmente, um desafio, uma escolha, que se propõe olhar as imagens não mais como puras representações e cópias visuais de uma realidade, mas como imagens políticas e poéticas.

Estranhamos as ofertas e vendas de sensações e a garantia e certificação da melhor fotografia. Preferimos nos familiarizar com as polifonias e com os diversos ritmos

⁴⁰³ Disponível em: <http://www.descubraoespiritosanto.com.br/>

cidadinos.

Referências

- Deleuze, Gilles e Guattari, Félix. (2003) *Kafka: para uma literatura menor*. Trad.: Rafael Godinho. Lisboa: Assírio e Alvim.
- Massey, Doreen. (2008). *Pelo Espaço: uma nova política da espacialidade*. Trad. Hilda Pareto Maciel e Rogério Haesbaert. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.
- Barros, Manoel de. (1996) *Livro sobre Nada*. Rio de Janeiro: Record.
- Oliveira Jr., Wenceslao Machado (2011). Fotografias falam alto que vem a ser (nosso) mundo: o caso do encarte “Megacidades”, do jornal “O Estado de S. Paulo”. In: *O ensino de Geografia e suas composições curriculares*. Org. TONINI, Ivaine. Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- _____. (2008). Realidades Ficcionaladas: imagens e palavras de um telejornal brasileiro. In: *ANPED Anais*. Disponível em: <http://168.96.200.17/ar/libros/anped/1630T.PDF>
- Omar, Arthur. *O antidocumentário, provisoriamente*. Cinemais, Rio de Janeiro: Editorial Cinemais, p. 179-203, set./ out. 1997.
- Pellejero, Eduardo. (2008). *Ficciones políticas y políticas de La ficción: La sociedade como una trama de relatos*. Disponível em: <http://cfcul.fc.ul.pt/equipa/3cfculegiveis/eduardo%20pellejero/polificcion.doc>. Acesso em 28/09/2010.
- Queiroz Filho, Antonio Carlos. (2010). *A edição dos lugares: sobre fotografias e a política espacial das imagens*. ETD – Educação Temática Digital, Campinas, v.11, n.2, p.33-53
- Vattimo, Gianni. (1992). *A sociedade transparente*. Lisboa: Relógio d'Água.

O Brasil da Copa do Mundo: representação oficial das cidades-sede

Alhen Rubens Silveira Damasceno⁴⁰⁴ e Nicolás Llano Linares⁴⁰⁵

Resumo: Em menos de um ano, o Brasil será foco da atenção midiática mundial e o futebol o tema mais comentado durante os meses de junho e julho. Este artigo visa analisar as representações turísticas presentes nos cartazes-oficiais das cidades-sedes da Copa do Mundo FIFA Brasil 2014, por meio de um protocolo de base semiótica, e busca refletir criticamente sobre as implicações que tem estas representações no processo de manutenção ou renovação do imaginário simbólico do Brasil que é representado nos discursos turísticos/publicitários.

Palavras-chave: Copa; Identidade; Imagem; Turismo; Cidade.

Introdução

Em menos de um ano, o Brasil será foco da atenção midiática mundial e o futebol o tema mais comentado durante os meses de junho e julho. Afastados das discussões políticas e econômicas que fazem parte dos eventos esportivos mundiais (Miller et al., 2001; Tomilison e Young, 2006; Bolsmann et al., 2013), este artigo visa analisar as representações turísticas presentes nos cartazes-oficiais das cidades-sede da Copa do Mundo FIFA Brasil 2014, por meio de um protocolo criado por Trindade (2003) que classifica e analisa o tipo de construção discursiva em: imagens metonímicas; metafóricas; corpo; celebridades; “jeitinho” e humor, e busca refletir criticamente sobre as implicações que tem estas representações no processo de manutenção ou renovação do imaginário simbólico do Brasil que é representado nos discursos turísticos/publicitários.

A Copa do Mundo edição 2014, sediada em 12 cidades do país é, junto com os Jogos Olímpicos, o evento esportivo mais importante mundialmente. Os eventos esportivos mundiais, como a Copa do Mundo e os Jogos Olímpicos, se apresentam como espaços de neutralidade e corporificam valores universais e princípios idealistas, e se manifestam como plataformas de participação democráticas do contexto pós-colonial contemporâneo (Tomlinson, Young, 2006). Nesse sentido, sua importância ultrapassa o grande valor econômico que tem tanto para a nação sede quanto para as empresas patrocinadoras, para se transformar em um espaço de *performance* das narrativas nacionais auto-referenciais que as nações constroem sobre si. Entendemos o espetáculo esportivo global a partir da definição dada por Tomlinson, Young (2006):

“[...] evento que envolve a maioria das nações do mundo, que é transmitido globalmente, que

⁴⁰⁴ Doutorando em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo sob a orientação da Prof^a Dr^a Clotilde Perez, membro do Grupo de pesquisa GESC3: Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação, Cultura e Consumo.

⁴⁰⁵ Doutorando em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo sob a orientação do Prof Dr Eneus Trindade, membro do Grupo de pesquisa GESC3: Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação, Cultura e Consumo.

posiciona em primeiro plano o corpo esculpido e transformado em mercadoria, assim como orquestra uma mostra de fisicalidade das políticas do corpo, e que atrai uma ampla e regular audiência de espectadores.” (2006, p.3)

Os discursos construídos com o objetivo de promover e divulgar os eventos esportivos, neste caso a Copa do Mundo, são espaços narrativos que contêm valores que fazem parte do processo de formação de uma identidade nacional e que são postos em disputa e negociados de forma constante. Os esportes, e no caso brasileiro o futebol, é um “refúgio” de nacionalismo moderno, pois através da competição se formaliza a adesão e a identificação dos cidadãos com sua nação (Hobsbawm, 1990).

Os eventos esportivos globais estão estruturados a partir de plataformas políticas que se manifestam como espaços discurso-simbólicos que permitem as nações (Sedes) apresentar, reforçar, modificar sua posição geopolítica; por exemplo, ter sediado a Copa do Mundo em 1966, teve muita importância para a Inglaterra já que foi o momento no qual o país assimilava de forma crítica sua posição no cenário geopolítico a partir da atenção global adquirida; no caso do Brasil, poderíamos argumentar que a Copa 2014 se transforma na manifestação de afirmar o desenvolvimento econômico e social dos últimos 10 anos, década na qual o país passou de ser uma nação latino-americana em processo de desenvolvimento a se erguer como uma das maiores economias do mundo. Em palavras de Tomilison e Young,

“[...] eventos esportivos de alto perfil tem sido utilizados como afirmação de ideologias nacionais, seja a emergente modernização de Califórnia em 1932, o modelo fascista italiano em 1934 e Berlim em 1936, o comunismo soviético de Moscou em 1980, o capitalismo glamoroso de Los Angeles em 1984, o autoritarismo brutal de Argentina em 1978, ou o crescente capitalismo de Seul na Coreia do Sul em 1988.” (2006, p.12)

Em nossa opinião, o Governo Nacional deve estar desejando que a Copa do Mundo explore todo seu potencial (simbólico) como catalisador do sentido de coesão nacional, especialmente na conjuntura atual, onde estão sendo questionadas e debatidas as razões políticas e os investimentos econômicos realizados para sediar o evento, em contraposição das condições sociais e econômicas das classes populares.

Futebol como traço identitário

O campo esportivo é um espaço de manifestação cultural, e nele se refletem e atualizam conflitos, oposições e negociações simbólicas (Gastaldo, 2003). Gastaldo ilustra a ligação entre identidade nacional e futebol a partir da conceição da seleção brasileira e seu caráter metonímico do povo brasileiro no discurso da imprensa esportiva (Guedes, 1998). Mesmo sendo considerados elementos icônicos da identidade brasileira, tanto a música popular quanto o futebol foram introduzidos neste imaginário em momentos diferentes, o qual se constitui numa clara manifestação das “tradições inventadas”, conceito desenvolvido por Hobsbawm (1983) que discute as práticas de natureza simbólica e ritualística que tem como objetivo introduzir ou inculcar valores a partir da repetição, tentando, comumente, construir pontes históricas com outras tradições previamente estabelecidas no discurso da identidade nacional.

O projeto de valorização das músicas populares e tradições folclóricas liderado por Mário de Andrade, Renato Almeida, Heitor Villa-Lobos durante o auge do modernismo no Brasil, manifestou o crescente interesse pelas culturas negra e indígena – não só no espaço rural, mas nos subúrbios urbanos marginais – que anteriormente tinham sido rejeitadas desde a posição da civilização Europeia, criando dessa forma o caminho para a apropriação e contribuição de elementos culturais das tradições indígenas e africanas como pilares no processo de formação identitária nacional (Borges, 2011).

Se a música popular e as tradições folclóricas foram tratadas a partir de uma perspectiva preservacionista pelo projeto modernista, o futebol iniciou seu caminho como emblema nacional de forma oposta. Mário de Andrade o apresenta como uma das três pragas que infestavam as cidades e se espalhavam pelo território brasileiro desencadeado por um enfurecido Macunaíma (Borges, 2011). A introdução do futebol no país foi feita por descendentes de imigrantes europeus (Charles Miller em São Paulo, Oscar Cox no Rio de Janeiro), os quais praticavam o jogo em clubes privados, construindo de maneira inaugural uma imagem elitista e exclusiva do esporte. Segundo Bernardo Borges Buarque de Holanda, “A importação do futebol representou a adoção de um outro item de luxo, com sua língua inglesa e seus desconhecidos uniformes britânicos” (Ibidem., p.2).

DaMatta (1994) caracteriza a representação do futebol brasileiro a partir “do uso excepcionalmente habilidoso do corpo e das pernas, o que cria um jogo bonito de se ver.” (1994, p.16). Isto pode estar ligado com uma sobrevalorização da linguagem corporal sobre a linguagem verbal, destacando a habilidade, capacidade de improvisação, erigindo o desempenho individual, o craque, como herói narrativo e personagem de identificação (Guedes, 2002). Como comenta Fiorin (2009), existe uma produção acadêmica significativa que entre uma das chamadas características da brasilidade, a concepção de mistura e seu valor eufórico no imaginário popular, e adoção do futebol de forma massiva após a década de 1930,

“Essa concepção da mistura como o jeito de ser brasileiro apodera-se das consciências das massas por meio do futebol (MELO, 2006, p. 281-285) e da música popular (VIANA, 1995). José Lins do Rego (2002) e Mário Filho (2003), inicialmente, e depois Néelson Rodrigues (1993; 1994) mostram que a mestiçagem é que dá a genialidade do futebol brasileiro. Esse esporte é um reflexo do jeito de ser brasileiro, que une eficiência e malandragem, objetividade e transgressão, Apolo e Dionísio. As ideias da “ginga” e do “jogo de cintura” aí estão presentes. Néelson Rodrigues dizia que a seleção nacional era a “pátria em chuteiras”. Essas ideias são difundidas pelos meios de comunicação de massa e pela música popular.” (Fiorin, 2009, p.121)

Identidade e discurso turístico

Embora que não seja o objetivo deste trabalho realizar um levantamento bibliográfico sobre as representações da brasilidade nos discursos publicitários⁴⁰⁶ pois nosso objeto de análise (cartazes das cidades-sede) é uma categoria estética temporal, que tem validade ao entender o contexto do evento, destacamos que a formulação de uma identidade nacional é um processo em constante renovação, no qual seus atores nunca

⁴⁰⁶ Ver Trindade, 2012; Gastaldo (2002)

exercem posições passivas, e onde os canais de discussão e representação também contribuem ao resultado atual, deixando marcas enunciativas que carregam valores históricos que são mantidos ou ressignificados nos novos contextos, um destes o Brasil pré-Copa do Mundo.

Sendo um fenômeno “historicamente recente” (Fiorin, 2009, p.115), a construção das identidades nacionais sempre são constituídas e negociadas dentro dos espaços discursivos de representação (Hall, 2004), assim como estão “[...] compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um discurso – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos” (Ibidem., p.50). No caso brasileiro, José Luiz Fiorin baseia-se nos postulados de Zilbergberg e Fontanille (2001) para afirmar que os valores que circulam nos discurso identitário da nação brasileira estão inseridos no regime de participação (cultura da mistura) como modelo de funcionamento cultural; segundo o autor “De nosso ponto de vista, o misturado é completo; o puro é incompleto, é pobre. Insiste-se no fato de que se está falando de autodescrição da cultura brasileira.” (Fiorin, 2009, p.120).

Contudo, tendo em conta que os cartazes a serem analisados estão dirigidos a um público muito amplo que inclui tanto a população nacional quanto aos turistas e espectadores estrangeiros do evento, entendemos que a discussão acerca a identidade nacional plasmadas nos cartazes deve incluir as representações turísticas que se constroem como o objetivo de promover o país desde os órgãos oficiais de promoção do governo brasileiro. A dissertação de mestrado de Ivan Paganotti (2010) é um ponto interessante de referência, mesmo identificando a diferença de objetos estudados (o autor analisa as matérias jornalísticas sobre o Brasil feita pelo correspondente do *New York Times* no país) em comparação entre o que é considerado parte da brasilidade desde o pólo de produção local e aquilo que é vendido como brasileiro nas produções discursivas dirigidas ao estrangeiro – entendendo que as representações que se criam com o olhar estrangeiro estão baseadas nos discursos auto-referenciais construídos pelo mesmo grupo –, se manifesta rentável na discussão proposta neste artigo.

Segundo Paganotti, o Brasil de Confete mostra uma imagem do país baseado nos “grandes” imaginários: sensualidade; samba e carnaval; nação do futebol; riquezas naturais; noveleiros; cordialidade; miscigenação; democracia racial; país do futuro; Deus é brasileiro; alma carioca; malandragem (2010, p.45). Para o autor, “Entre todos os conceitos, é o mais próximo do gênero da propaganda.” (Ibidem., p.45). Contudo, as representações das cidades-sede têm uma ligação definida com outro tipo de elemento pouco relacionado à imagem turística do Brasil (excetuando o caso da cidade de São Paulo, como grande metrópole do país): as paisagens urbanas.

Existem operações específicas na produção de discursos ligados à representatividade da identidade nacional, a eleição e seleção dos elementos e signos que podem ser entendidos e consumidos como homogêneos nos territórios oficiais manifestam o aspecto reducionista dos espaços a serem vendidos aos diferentes grupos interessados (turistas, empresas, governos, etc.) O primeiro passo na construção discursiva da identidade nacional era o estabelecimento de um inventário comum das diferentes

regiões do país, porém, tal como é discutido por Fiorin, a impossibilidade desta tarefa (condensar a *alma nacional*), os signos que terminaram representando a nação tiveram que ser inventados (Thiesse, 1999 apud Fiorin, 2009, p.116).

Existe uma característica importante que compartilham as produções publicitárias que buscam promover turisticamente diferentes territórios (países, regiões, cidade): a operação de reducionismo simbólico determina os elementos a serem destacados como valiosos (capital cultural e histórico que é determinado por processos dialéticos), para Sotrati (2011), “A formação da imagem turística dos lugares consiste numa fase importante do processo de produção turística dos lugares e se baseia na redução simbólica do espaço e do território a partir de uma idealização baseada no imaginário construído pelo mercado turístico.” (2011, p.255). Guiados pelo objetivo dos cartazes das cidades-sede (apresentar os espaços onde se desenvolverá a Copa do Mundo), destacamos que a variedade de representações gráficas (em estilo e construção narrativa) fornece em seu conjunto, motivos para pensar que o processo de seleção dos cartazes⁴⁰⁷, busca dissociar o Brasil só com os atrativos turísticos do Rio de Janeiro, que desde os anos 70 tem sido associado à imagem do país.

Identidade e imagem de brasilidade

Trindade (2003) nos fala que a construção de um projeto nacional ficou mais nítida a partir da chegada da família real ao Brasil em 1808, pois foi a partir daí que ocorre um processo de desenvolvimento do nosso país, antes colônia e agora sede do governo imperial português. O autor continua explicando que tal processo histórico desencadeou um processo civilizatório no Brasil que se constituiu por uma mesclagem de etnias, culturas e valores que deram uma materialização peculiar ao sistema capitalista no Brasil.

No seu trabalho, Trindade analisa a contribuição do historiador Sérgio Buarque de Holanda (2000) na constituição da identidade cultural brasileira, ele nos informa que o historiador percebeu que o Brasil se deve muito a formação do “homem cordial” retratado no livro “Raízes do Brasil” (1971) e da visão mítica do Brasil em “Visão do paraíso” (2000), o homem cordial constitui-se na relação entre a emoção e a razão, é uma forma de negociação para dar o famoso “jeitinho brasileiro” e conseguir driblar as adversidades da vida. E no outro livro, é destacado o Brasil como um país do futuro com suas riquezas naturais.

Segundo Sorj (2000), o brasileiro desenvolveu, ao longo do seu processo histórico, algumas características acerca da sua maneira de se relacionar com o próximo e com as instituições, tais como: a sociabilidade brasileira tem frágeis componentes cívicos, isto é, uma baixa identificação com os símbolos políticos do Estado e a noção de interesse público, devido a baixa escolaridade da população, o patrimonialismo e a impunidade; a sociedade brasileira é gregária, fundada na inserção em redes e, por extensão, na valorização dos contatos pessoais, o corporativismo; a sociedade brasileira é religiosa,

⁴⁰⁷ Cada uma das cidades-sedes tiveram independência para selecionar o cartaz representativo da cidade.

majoritariamente católica, mas com sincretismo na africana e crescente presença das evangélicas; a sociabilidade brasileira apresenta práticas racistas, apesar de ser ideologicamente contrária ao racismo, vide o modo de exploração do trabalho que tivemos; a sociedade brasileira é voltada para o futuro; a sociedade contemporânea brasileira é autoritária, exibindo profundas desigualdades sociais, mas pouco hierárquica; a sociedade brasileira é violenta e por fim, a sociedade brasileira é lúdica.

Essas características que foram afirmadas pelo sociólogo são bem distante daquilo que a propaganda passa em seus anúncios. Ela, a propaganda, subverte o olhar da realidade, faz com que a ludicidade do nosso povo seja um ponto crucial na nossa cultura, coloca ricos e pobres no mesmo patamar nos anúncios sobre o futebol e o samba e isso suaviza o preconceito, mascara o elitismo proposto pelo autor. Nós preferimos a visão do paraíso do Sérgio Buarque de Holanda que nos parece distante de problemas do nosso cotidiano, preferimos a imagem de uma sociedade feliz e também retratada na publicidade. Antônio Arnoni Prado em sua “Apresentação a Visão do Paraíso” nos fala que

“a grande contribuição de *Visão do Paraíso* foi recompor o repertório de crenças e lendas que, desde os primórdios da descoberta, associavam a imagem do Novo Mundo à ideia – inspirada na teologia da Idade Média – de que o Paraíso terrestre, longe de ser um conceito abstrato e inatingível, era, ao contrário, um lugar que, apesar de distante, se encontrava à disposição e ao alcance efetivos dos homens” (Prado in Holanda, *Visão do Paraíso*, 2010, p.444)

Tal afirmação de Prado confirma o imaginário do colonizador quando vi a nossa terra e inspira a publicidade a fazer o mesmo, o paraíso, a terra promissora, tudo isso é destacado pela publicidade na hora de ressaltar as qualidades brasileiras em suas campanhas.

Holanda (1971) em seu livro “Raízes do Brasil” argumenta sobre a maneira hospitaleira do povo brasileiro, sua cordialidade que é um traço marcante na nossa identidade e que é significativamente explorada pelos anúncios publicitários. Somos um povo alegre, emotivo, fazedor fácil de amigos, ou seja, um povo que desconhece a falta de sensibilidade para com o próximo, até as rixas, no caso com os *hermanos argentinos* são em tons de piada, chacota, nada que não seja na base do humor, do risível. Holanda nos fala que

“o desconhecimento de qualquer forma de convívio que não seja ditada por uma ética de fundo emotiva representa um aspecto da vida brasileira que raros estrangeiros chegam a penetrar com facilidade. E é tão característica, entre nós, essa maneira de ser, que não desaparece sequer nos tipos de atividade que devem alimentar-se normalmente da concorrência. Um negociante da Filadélfia manifestou certa vez a André Siegfried seu espanto ao verificar que, no Brasil como na Argentina, para conquistar um freguês tinha necessidade de fazer dele um amigo” (Holanda, 1971, p. 109)

Santaella (2010) nos esclarece sobre o que é imagem. Primeiramente, ela nos explicita que o mundo das imagens se divide em dois: o primeiro é o das imagens como representações visuais tais como: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias, as imagens televisivas, as cinematográficas etc. e esse tipo de imagem são objetos materiais. O segundo é o imaterial das imagens em nossas mentes aparecendo nas formas de visões, fantasias, imaginações, ou seja, as representações mentais.

No caso da identidade cultural brasileira, a publicidade se encarrega de pegar as imagens visuais, reais, os signos que representam esse campo visual o qual nos rodeia, no caso, a brasilidade, e a transforma através de seus mecanismos persuasivos em um atrativo espetacularizado, que em nossa mente fica reflexos de uma fantasia, imaginação bem maior do que aquilo que se apresenta na vida real. Ela, a publicidade, nos seduz e nos leva a um mundo idealizado produto das imagens reais hiperbolicamente apresentadas nos anúncios.

Os cartazes das cidades-sede da Copa do mundo FIFA Brasil 2014, como veremos a seguir, deixou um pouco de lado essa “visão do paraíso” explanada pelo estudioso Sérgio Buarque de Holanda para se tornar o país do futuro, o país promissor de economia forte, de cidades grandes, mas não deixando seu aspecto da biodiversidade, é um casamento entre o progresso representado pelos aspectos urbanos e a sustentabilidade ao conviver com a biodiversidade.

Santaella, citando os ensinamentos de Peirce, nos afirma que o estudioso define representar como “estar para, quer dizer, algo está numa relação tal com um outro que, para certos propósitos, ele é retratado por uma mente como se fosse aquele outro” (2010, p. 17). Assim faz a publicidade, ela reafirma em suas campanhas que a representação do bem estar, do conforto, do *status* é tão verossímil como se fosse a coisa real representada e não concepção melhorada da realidade.



Sensacional!

Figura 1: Marca Brasil

Um exemplo dessa representação da brasilidade está na marca Brasil⁴⁰⁸ confeccionada a pedido do Ministério do Turismo. O conceito de brasilidade existente no manual da marca e percebido pelos *designers* é de que o Brasil é um país sinuoso, curvilíneo, alegre, luminoso, brilhante, colorido, moderno, mestiço, híbrido. A marca tenta conceber todos os aspectos citados para que nos sintamos representados por essa marca Brasil e que a nossa imagem seja difundida mundialmente.

⁴⁰⁸ A Marca Brasil é uma marca de difusão e promoção do Brasil como destino turístico no mercado nacional e internacional. Ela deverá ser utilizada em ações de promoção no Brasil e no exterior.

Análise dos Cartazes das 12 cidades-sede

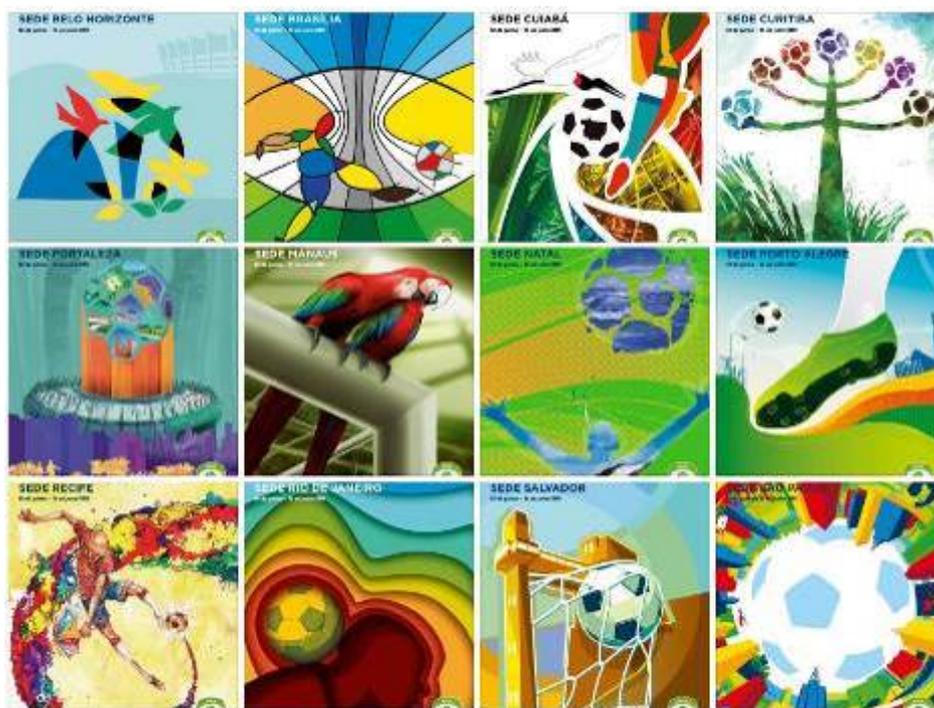


Figura 2: Os 12 cartazes das cidades-sede da Copa do mundo FIFA de 2014 que será sediada no Brasil, retirado do site: <http://www.ibahia.com/a/blogs/design/2012/11/28/cartazes-oficiais-das-cidades-sede-da-copa-do-mundo-de-2014/>

A representação da identidade nacional manifestada nos anúncios publicitários pode ser analisada a partir da tipologia criada por Eneus Trindade (2003) para classificar e definir esse tipo de construção discursiva: imagens metonímicas; metafóricas; corpo; celebridades; “jeitinho” e humor; assim como representações de conflitos e problemas sociais do país (2003, p.236-239). Como o Brasil é um país de dimensões continentais e está dividido em cinco grandes regiões, isso implica uma riqueza tanto na parte cultural quanto na biodiversidade de sua flora e fauna, fazendo com que o Brasil seja mais do que apenas um “país do carnaval, do samba, do futebol”. O Brasil possui muitas outras identidades que estão por trás das que sempre se anunciam. Os cartazes, propostos pela entidade máxima do futebol mundial FIFA, buscaram salientar os aspectos socioculturais e ambientais de cada cidade-sede para a confecção das propostas de cartazes.

Neste artigo vamos separar as cidades-sede de acordo com as cinco macrorregiões sócio-demográficas: região norte, nordeste, sul, sudeste e centro-oeste. Na região norte do Brasil tem como sede a cidade de Manaus (AM); na nordeste temos as cidades de Fortaleza (CE), Natal (RN), Recife (PE) e Salvador (BA); a região sul do país vem representada por duas cidades-sedes que são Curitiba (PR) e Porto Alegre (RS); na sudeste temos as capitais Belo Horizonte (MG), São Paulo (SP) e Rio de Janeiro (RJ) e a última região, a centro-oeste, vem com duas sedes Cuiabá (MT) e Brasília (DF).

Iremos analisar qual o tipo de identidade foi abordada em cada cartaz das cidades-

sede e se essa proposta busca contemplar uma identidade maior que é a brasileira. A cidade de Manaus é conhecida pela exuberância da floresta tropical amazônica, o cartaz ilustra duas araras vermelhas que são nativas dessa região em uma das traves do campo e ao fundo, desfocada, a cor verde que nos remete a floresta. É evidente a junção entre a natureza e o futebol.

Na região nordeste, configura-se outro panorama sócio cultural do Brasil, a cidade de Fortaleza tem em seu pôster uma bola emergindo do estádio Plácido Castelo, mas conhecido como Arena Castelão. Nos gomos da bola podemos identificar vários pontos turísticos da cidade de Fortaleza tais como: a ponte metálica, o teatro José de Alencar, a torre do relógio da Praça do Ferreira, o Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura etc., e logo abaixo do estádio a paisagem estilizada da vista da Beira-Mar com seus prédios, praia, coqueiros e mar. Na cidade de Natal, podemos destacar o verde da mata, as dunas de areia na cor amarela, no corpo do torcedor de braços abertos temos a referência ao Morro do Careca na praia da Ponta Negra e na bola temos mais uma informação acerca da orla marítima da cidade de Natal com destaque a Fortaleza dos Reis Magos.

O pôster de Recife nos remete a um passe de frevo, dança típica da região em que o dançarino faz acrobacias com uma sombrinha em uma das mãos, o cartaz traz todo o colorido de uma importante capital brasileira na cena cultural e a junção do passe de frevo com a toque da bola traz o encantamento do dribles com os passes. Em Salvador, o ponto turístico Elevador Lacerda, por onde podemos circular entre a cidade alta e a cidade baixa e desfrutar de uma vista exuberante da Baía de Todos-os-Santos, é transformado em uma trave de futebol onde uma bola estufa a rede fazendo analogia ao gol marcado.

O sul ficou reservado a duas sedes, a primeira Curitiba que traz estampada uma árvore de araucária, símbolo da região, estilizada com bolas nos lugares das folhas; e Porto Alegre que vem com uma representação dos pampas gaúchos e da usina do Gasômetro e as cores amarela, vermelha e verde nos remete a bandeira do estado do Rio Grande do Sul.

Belo Horizonte tem em seu cartaz a imagem da Igreja São Francisco de Assis que fica no complexo arquitetônico da Pampulha, projetada pelo arquiteto Oscar Niemeyer, a igreja é símbolo turístico da capital mineira e no pôster ela entra em consonância com os pássaros e plantas que foram uma bola de futebol. O pôster da cidade de São Paulo expõe todo o caráter de metrópole ao exaltar os prédios, o caráter cosmopolita da cidade que agrega a todos que chegam. No cartaz do Rio de Janeiro podemos destacar a miscigenação tão presente no nosso país, as ondulações formam as silhuetas do Pão de Açúcar, cartão postal da cidade, e também a cor azul faz referência à orla marítima carioca.

No Centro-oeste, temos Cuiabá que faz referência ao pantanal mato-grossense na figura símbolo, ou seja, o tuiuiú, ave que representa esse bioma terrestre e também podemos notar o mapa da região no centro da bola. Em Brasília, a composição do cartaz nos remete ao traçado de Oscar Niemeyer, principalmente ao destacar a Catedral Metropolitana de Nossa Senhora de Aparecida e a figura de um jogador de futebol. Nesse sentido, podemos afirmar que se destacam aspectos importantes da produção

arquitetônica das cidades ícones (Brasília e São Paulo), reafirmando o papel que esta tem na imagem da criatividade e produção cultural brasileira (Bignami, 2002)

Percebemos que os traços simbólicos do Brasil expressados pelos cartazes das doze cidades-sede remontam uma junção entre metrópole e natureza com uma pincelada de futebol. Pouco se explora o aspecto cultural do nosso povo, o que vemos são, em sua maioria, aspectos turísticos a serem explorados pelos turistas que visitam e acompanham seu time no país sede. O traço humorístico, tão presente na nossa sociedade, não é explorado em nenhum dos cartazes, a cultura só é explorada no cartaz da cidade de Recife, a manifestação folclórica da dança do Frevo, nenhum ritmo musical, a religiosidade só foi tratada como traço de ponto turístico por meio da arquitetura inovadora das igrejas, tanto em Belo Horizonte quanto em Brasília.

Questões como o corpo, a sensualidade brasileira foram deixados de lado, quando se tem imagens de pessoas, essas são estilizadas e sempre nos remetem ao torcedor, a alegria de ver seu time, a experiência de estar em um evento esportivo de grande porte. Os pontos turísticos em destaque nos cartazes falam da cidade como um todo, são metonímicos e permitem ao turista vislumbrar um terra cheia de encantos entrelaçados pela cidade e pela natureza, um cruzamento sustentável.

Traços Identitários / Cidades-sede	Biodiversidade	Cultura(s) Tradicionais	Pontos Turísticos	Miscigenação
Manaus	X			
Fortaleza	X		X	
Natal	X		X	
Recife		X		
Salvador			X	
Curitiba	X			
Porto Alegre			X	
Belo Horizonte	X		X	
São Paulo			X	
Rio de Janeiro			X	X
Cuiabá	X			
Brasília			X	

Figura 3: tabela organizada a fim de contemplar os aspectos que mais realçam os cartazes das 12 cidades-sede da Copa do Mundo FIFA Brasil 2014.

Considerações finais

A Copa do Mundo é um dos maiores eventos esportivos e sua realização no país que a sedia permite uma grande publicidade tanto na área turística quanto na questão financeira de novos negócios, pois o país, no caso o Brasil, será a janela do mundo, a maioria dos países estarão com a atenção voltada ao Brasil, mais precisamente, a sua

infraestrutura, ao desempenho de organizar grandes eventos, ao crescimento e estabilidade econômicos, ao potencial turístico dentre outros.

Os pôsteres confeccionados para as dozes cidades-sede tiveram o foco “atualizado” daquilo que representa o Brasil já conhecido e internalizado no imaginário coletivo como sendo um país do “samba”, do “carnaval”, da “caipirinha”, do “sol e praia”, da “alegria”, como o evento é futebolístico, a presença do aspecto “futebol” é necessária, para se ter agora uma nova visão do país como um lugar agregador das culturas urbanas e ambiental, sem apagar por completo elementos desse imaginário estrangeiro sobre o país. Deve ser apontar que os cartazes representam uma imagem do Brasil que está construída com objetivo promocional por parte das duas instituições: a FIFA e o Governo do Brasil. Desse modo, vale a pena destacar o esforço por abrir o leque de possibilidades imagéticas e que atualizam o imaginário que normalmente é reproduzido no exterior sobre o país.

A maioria dos cartazes ressalta os pontos turísticos das cidades, vende a cidade como um lugar de progresso, de possíveis férias e negócios. Essa mudança na percepção se vale na condição de que o Brasil vem se destacando no cenário mundial com sua economia sólida, seu grande potencial de crescimento e influência perante os demais países e esses aspectos foram de grande valia para a criação dos cartazes. Como o evento esportivo é mundial, aspectos como natureza, pontos turísticos são mais compreensíveis por parte daqueles que nos visitam do que questões mais particulares como o nosso “jeitinho”, nossa “hospitalidade”, nosso “humor” e nossa “diversidade cultural”, pois chegando aqui, os turistas emergiram em contato com todos esses aspectos.

A Copa do Mundo se manifesta como um evento-ocasião privilegiado para o estudo de representações discursivas que versam sobre as características identitárias das nações modernas. Nesse sentido, este artigo representa um primeiro trabalho sobre este assunto, o qual será complementado com uma futura pesquisa sobre as representações discursivo-imagéticas sobre o Brasil por parte da imprensa estrangeira, durante a realização da Copa do Mundo FIFA Brasil 2014.

Referências

- Bignami, R. (2002). *A imagem do Brasil no Turismo. Construção, desafios e vantagem competitiva*. São Paulo: Editora Aleph.
- Bolsmann, C. S., Junior, W. M. & Souza, J. (2013). Rationales, rhetoric, and realities: FIFA'S World Cup in South Africa 2010 and Brazil 2014. *International Review for the Sociology of Sports*, 0(0), 1-18
- Borges, B. H. B. (2011). In Praise of Improvisation in Brazilian Soccer: Modernism, Popular Music, and a Brasilidade of Sports. *Journal of Critical Studies in Improvisation*, 7(1), 1-7.
- DaMatta, R. (1994). *Antropologia do obvio. Notas em torno do significado social do futebol brasileiro*. Revista USP. Dossiê Futebol. No.22, 10-17.
- Fiorin, J. L. (2009). A construção da identidade nacional brasileira. *Bakhtiniana*, 1(1), 115-126.
- Fontanille, J. & Zilberberg, C. (2001). *Tensão e significação*. São Paulo: Discurso Editorial/Humanitas.
- Gastaldo, E. L. (2006). A pátria na “imprensa de Chuteiras”: futebol, mídia e identidades brasileiras. In Gastaldo, E., Guedes, S. L. (2006). *Nações em Campo: copa do mundo e identidade nacional*. Rio de Janeiro: Editora Intertexto.
- Guedes, S. L. (2002). De criollos e capoeiras: notas sobre futebol e identidade nacional na Argentina e no

- Brasil. Trabalho apresentado no XXVI Encontro Nacional da ANPOCS. GT: Esporte, política e cultura. Caxambu, 22 a 26 de Outubro de 2002.
- Hall, S. (2004). A identidade cultural na Pós-modernidade. Trad.: Tomas Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 9ª. Edição, Rio de Janeiro: DP&A.
- Hobsbawm, E. (1990). Nações e nacionalismo desde 1780. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- _____, Ranger, T. (1984). A invenção das tradições. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Holanda, S. B. (1971). Raízes do Brasil. Rio de Janeiro: Editora José Olympio.
- _____. (2010). Visão do paraíso. São Paulo: Brasiliense; Publifolha.
- Miller, T., Lawrence, G., McKay, J. & Rowe, D. (2001). Globalization and Sport – playing the world. London: Sage.
- Paganotti, I. (2010). Pelos olhos de um observador estrangeiro: representações do Brasil na cobertura do correspondente Larry Rohter do New York Times. Dissertação de Mestrado. Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo.
- Santaella, L., & Nöth, W. (2010). Imagem: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras.
- Sorj, B. (2000). A nova sociedade brasileira. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor.
- Sotratti, M. A. (2011). A produção turística das cidades atuais: Imagens e representações simbólicas de espaços e lugares. *Geo UERJ*, 22(2), 250-271.
- Thiesse, A. (1999). La création des identités nationales. Europe XVIII e XX siècle. Paris: Editions Du Seuil.
- Tomlinson, A. & Young, C. (2006). National Identity and Global Sports Events: Culture, Politics and spectacle in the olympics and the football world cup. New York: State University of New York Press.
- Trindade, E. (2003). “Brasil, mostra a tua cara”: publicidade e identidade cultural brasileira na transição secular. Tese de Doutorado. Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo.
- Cartazes oficiais da Copa do Mundo Brasil 2014. Acesso em 23 de Junho, 2013. Disponível em <http://www.ibahia.com/a/blogs/design/2012/11/28/cartazes-oficiais-das-cidades-sede-da-copa-do-mundo-de-2014/>
- Logotipo Marca Brasil. Acesso em 25 de Junho, 2013. Disponível em: http://www.turismo.gov.br/turismo/multimedia/logotipos_marcas/marca_brasil.html.

Sustentabilidade e Responsabilidade Social: uma possível cidadania?

Tarcyane Cajueiro Santos⁴⁰⁹

Resumo: O objetivo deste artigo é analisar a noção de cidadania a partir do aparecimento do discurso da responsabilidade social pelos grandes anunciantes, que se apoia no conceito de sustentabilidade. Abordamos o contexto histórico e social sobre a qual a sustentabilidade deriva, sua incorporação por um setor do empresariado de grandes marcas, a partir de um espaço filantrópico organizado, que se propõe como ação civil através da responsabilidade social, e o modo como eles trabalham a sua imagem por meio dos anúncios publicitários. Esses três vieses permitem entender uma das formas pelas quais a cidadania tem sido representada por um setor da sociedade – o empresariado, e de como ela resvala na sociedade brasileira. A sustentabilidade amplia a noção de responsabilidade social, que aparece como uma forma de cidadania, trabalhada pelo empresariado brasileiro através da junção entre lucro e ação social. A metodologia utilizada foi a análise de discurso inspirada em Foucault de anúncios publicitários na revista *Veja*.

Palavras-chave: cidadania; publicidade; responsabilidade social; sustentabilidade.

Introdução

Os anos 1980 é um momento em que o conceito de cidadania torna-se um dos centros do pensamento social e político brasileiro. A constituição de 1988 é apontada como a consagração do princípio de participação da sociedade civil (Dagnino, 1994). Finda a ditadura, com seus anos de autoritarismo e um divórcio social provocado por um modelo econômico excludente, a década de 1980 vê emergir o movimento da democratização, com setores organizados da sociedade se manifestando a partir de maior visibilidade e de reivindicações crescentes. Diante de um novo cenário, a cidadania passa a ser pensada como uma democracia ampliada, enquanto uma forma alternativa a um governo autoritário. Nesse sentido, ela pressupõe “a criação e experimentação de novas práticas sociais, novas formas de sociabilidade, fundadas em bases mais igualitárias” (Dagnino, 1994, p.3). Segundo Paoli (2002), mais do que a dimensão normativa, a cidadania na tradição cultural brasileira apoia-se na avaliação dos procedimentos de democracia e justiça. Nesse sentido, ela conota civilidade e integração social diante de uma sociedade cheia de injustiças sociais, que viveu uma crise econômica aguda, como foi a década de 1980. De um lado, a cidadania representa um discurso que procura refundar o laço social brasileiro, gerando “na opinião pública uma demanda por responsabilidade apenas secundariamente dirigida ao governo” (Paoli, p.377); por outro, ela transformada também em ação solidária do terceiro setor faria parte de uma estratégia do processo neoliberal da década de 1990, que visou à desregulamentação público-estatal da economia de mercado, com um funcionamento cada vez mais livre de limitações públicas.

O discurso da responsabilidade social insere-se nesse percurso, estando presente na atuação das empresas e em diversos anúncios publicitários destas. Ele também faz parte

⁴⁰⁹Doutora e Pós-Doutora em Ciências da Comunicação pela USP. Professora dos cursos de Graduação e do Mestrado de Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba-SP.

de uma sociedade que apesar das discrepâncias socioeconômicas pode se autointitular de consumo. Se o ativismo social e voluntário do empresariado constituído pela responsabilidade social tem a ver com noções de cidadania e direitos voltados para a solidariedade social; por sua vez, os anúncios que se apoiam na sustentabilidade ou responsabilidade social para vender seus produtos revelam que a propaganda passou a refletir uma preocupação com o humano, indicando o papel que este passou a ter na sociedade contemporânea, diversamente do que acontecia em outros períodos. O objetivo do artigo é perceber de que modo esse processo ocorre e ao mesmo tempo apontar para a transformação na concepção de cidadania, que passa a incorporar temas como responsabilidade socioambiental e consumo. Para tanto, nos apoiamos no contexto histórico e social sobre o qual o discurso da responsabilidade social aparece, assim como nos anúncios publicitários. Pressupomos que o termo sustentabilidade é o paradigma sobre o qual o discurso da responsabilidade social se insere, legitimando-se como uma suposta prática de cidadania ampliada. Se de um lado, as estratégias retóricas presentes nestes anúncios divulgam o ativismo social do empresariado brasileiro em sua constituição de responsabilidade social, por outro permitem ao indivíduo se reconhecer como um “consumidor responsável e consciente”, oferecendo padrões de conduta pautados por um consumo, que alia sentimentos e ações contraditórios como individualismo e altruísmo, consumismo e consciência ecológica.

A metodologia utilizada foi análise de conteúdo inspirada em Foucault de em anúncios publicados na revista *Veja*. Esta revista foi escolhida por ser a de maior circulação no país. Os anúncios, por sua vez, fazem parte de uma variedade maior de anúncios que versam sobre o tema da sustentabilidade, da década de 2000, já analisados e escolhidos neste artigo como exemplos paradigmáticos dos fenômenos apontados. Nesse sentido, este artigo faz parte e é resultado parcial de uma pesquisa financiada pela Fapesp, na modalidade jovem pesquisador, intitulada *Comunicação, consumo e novas subjetividades: um estudo sobre as práticas midiáticas, culturais e sociais na contemporaneidade*.

A retórica pertencente a uma cultura do consumo é pensada neste artigo através da emergência do discurso sustentável em anúncios publicitários que “ensinam” como devem agir aqueles que desejam ser consumidores responsáveis, apontando ao que deveria ser uma prática de cidadania. Antes de analisar propriamente os anúncios, cabe resgatar em linhas gerais a história do próprio discurso ecológico e a sua crescente importância tanto na mídia quanto no empresariado brasileiro, cujo ativismo social “tem a ver com noções de ‘cidadania’ e ‘direitos’” (Paoli, 2002, p.376).

Da produção para o consumo: a emergência do discurso da sustentabilidade na cultura do consumo

Começamos, então, pelo pensamento ecológico que é a matriz sobre a qual o discurso da sustentabilidade deriva, influenciando hábitos e estilos de consumo na sociedade contemporânea. Embora o movimento ambiental apenas tenha surgido e se disseminado pelo mundo na década de 1970, ele já estava presente como ideário das elites ilustradas dos países dominantes do século XIX, por meio da busca da qualidade

ambiental, da preservação da natureza e da vida ecológica. Segundo Castells (1999, p.142), o ambientalismo aparece como um discurso que, “... encontra-se em grande medida no cerne de uma reversão drástica das formas pelas quais pensamos na relação entre economia, sociedade e natureza, propiciando assim o desenvolvimento de uma nova cultura”. Nessa perspectiva, com base em movimentos populares, o ambientalismo liga-se à defesa de novos valores humanos conjugados com a preservação de determinados lugares e culturas. Apesar da diversidade deste movimento, o ambientalismo constitui-se em comportamentos coletivos, que “visam corrigir formas destrutivas de relacionamento entre o homem e seu ambiente natural, contrariando a lógica estrutural e institucional atualmente predominante” (Castells, 1999, p.143).

Vejam os detalhes dos diferentes passos na busca de melhorar a relação do homem com a natureza apresentados pelo movimento ambientalista. Segundo Portilho (2005), até a década de 70, a crise ambiental estava associada ao crescimento demográfico dos países não desenvolvidos. Acreditava-se que o alto crescimento demográfico dos países periféricos provocaria grande pressão sobre os recursos naturais do planeta. Esse discurso foi implodido com a Conferência de Estocolmo, em 1972, quando os países em desenvolvimento argumentaram que a causa da crise ambiental era devida à produtividade dos países industrializados, que dilapidava os recursos e a energia do planeta, sendo causa de grande parte da poluição e do impacto ambiental. Com a Rio92, há novamente outra mudança no discurso do pensamento ecológico, pois a problemática ambiental deixa de ser vista como decorrente do tipo de produção e começa a ser relacionada com o alto nível de consumo e com o estilo de vida de alguns setores e/ou países industrializados. Segundo Fátima Portilho (2005, p.26), “essa redefinição se deu através de um segundo deslocamento, desta vez de uma preocupação com os ‘problemas ambientais relacionados à produção’ para uma preocupação com os ‘problemas ambientais relacionados ao consumo’”. Com a emergência de um novo discurso no pensamento ambientalista internacional, o consumo passa a ser uma questão de política ambiental relacionado às propostas de sustentabilidade, tornando-se tema central. Ainda segundo Portilho, muito embora existam diversos discursos sobre a questão ambiental, como “aquele que vai do preservacionismo ao conservacionismo e deste ao ‘socioambientalismo’”. Ou ainda aquele que vai de uma preocupação com a extinção de espécies a uma preocupação com a redução dos recursos naturais” (IDEM, IBIDEM), a questão do impacto ambiental dos padrões de consumo e dos estilos de vida são hegemônicos no debate internacional sobre ambientalismo desde então.

Para Portilho, o deslocamento da preocupação da produção para o consumo, que resultou na noção de consumo verde e posteriormente de consumo sustentável e levou à responsabilização da crise ambiental para a esfera dos indivíduos com seus estilos de vida ditados pelo consumo, decorre do inter-relacionamento de três fatores:

“a) o advento, a partir da década de 70, do ‘ambientalismo público’; b) a ambientalização do setor empresarial, a partir da década de 80, e c) a emergência, a partir da década de 90, da preocupação com o impacto ambiental de estilos de vida e consumo das sociedades afluentes.” (Idem, p.111)

“Ambientalismo público” introduz a popularização de grupos ambientalistas e de seus objetivos. Junto com a disseminação da informação midiática e seu maior interesse pela opinião pública, ele apresenta uma preocupação política, de transformação social

mais ampla. Até então a preservação do meio ambiente e o desenvolvimento econômico eram expressões antagônicas e restritas a nichos específicos. Segundo Globovante (2010), essa maior politização das questões ambientais acabou resvalando sobre o setor empresarial através da introdução e da popularização da palavra sustentabilidade pelo empresariado e pela opinião pública em 1987, na Assembleia Geral da ONU, quando a primeira ministra da Noruega e presidente da Comissão Mundial sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento Gro Harlem Brundtland, o pronunciou pela primeira vez⁴¹⁰. Desenvolvimento sustentado divulgado no relatório *Nosso futuro comum* aparece como “aquele que atende às necessidades do presente sem comprometer a possibilidade de as futuras gerações atenderem às suas próprias necessidades”. A partir daí o desenvolvimento sustentável, apesar de difícil concretização e entendimento, tem passado por um intenso processo de legitimação institucional. Se o progresso e o lucro eram pensados como controle sobre a natureza, exploração sobre pessoas, além da necessária destruição do meio ambiente tendo em vista a tecnologia empregada, o termo sustentabilidade abre um leque de questões e caminhos a ser trilhados. A necessidade premente de transformar discursos em ações ocorreu durante o Fórum Econômico Mundial, em 1997, quando Kofin Annan, secretário das Nações Unidas, falou da importância de as empresas adotarem o Pacto Global “tanto em suas práticas corporativas individuais como no apoio às políticas públicas apropriadas, pois a ONU considerou que atualmente as empresas são protagonistas fundamentais no desenvolvimento social das nações e devem agir com responsabilidade nos territórios em que atuam” (Globovante, 2010, p.98-9).

No Brasil, ainda que não tenha obtido tanta penetração quanto nos países centrais, estando restrita aos grandes centros urbanos, a preocupação com a degradação socioambiental ocasionada pelo consumo e estilo de vida também se tornou um *locus* de debate, reflexão e tomada de ação. Desde a década de 1980 a questão ambiental já era motivo de preocupação, mas apenas com a Rio-92 que ela ganhou importância, expressa especialmente com o surgimento dos “produtos verdes” através de “compras ecológicas”, induzindo ao que passou a ser considerada “práticas de consumo ambientalmente amigas”. Neste momento,

“as estratégias de enfrentamento da crise ambiental, propostas pelo setor produtivo, enfatizaram os tradicionais mecanismos de mercado e as inovações tecnológicas, com ênfase para o binômio tecnologia limpa/consumo verde, adaptando a temática ambiental à sua lógica interna.” (Portilho, p.112)

Rocha (1994), ao analisar o discurso publicitário brasileiro a partir da década de 1990, afirma que o termo “responsabilidade social” aparece com força, tendo um novo sentido a partir da popularidade dos movimentos ecológicos com a conferência Rio-92. A autora exemplifica esta mudança no cenário publicitário através de diversos anúncios veiculados na ocasião, como por exemplo, da *Ford*, na revista a *Veja* de 01 de novembro de 1992, dizendo que esta marca

“além de contribuir com seus carros da linha 92 para embelezar a paisagem, [...] vai contribuir para a limpeza do meio ambiente’ com um catalizador antipoluição. Assim, a empresa afirmava o

⁴¹⁰ Segundo Waldman (2010, p.411), “Foi em uma reunião em Founex, na Suíça, em 1971, que a discussão em torno do desenvolvimento sustentável começou a ganhar dimensão teórica e política”.

seu ‘compromisso com a ecologia’, dizendo que ‘ar limpo agora é original *Ford*.’” (Rocha, 2004, p.201)

Este e outros exemplos de anúncios citados por Rocha (2004) corroboram o argumento de que a partir da década de 1980 “o setor empresarial se apropria de parte do ideário ecológico, se autointitulando o principal segmento capaz de levar adiante o projeto de uma sociedade ambientalmente sustentável” (Portilho, p.112). Diante da constatação de que o planeta tem limites, da deterioração ambiental, do caos social e do aumento de seu poder e do nível de exigência dos consumidores, governo e sociedade, as empresas globais e brasileiras passaram a empregar diretrizes de ações pautadas sob o conceito de responsabilidade social e ambiental empresarial (RSE) ou conceito de responsabilidade corporativa (RSC) (Globovante, 2010; Paoli, 2002; Rocha, 2004). Especificamente no caso brasileiro, as demandas por cidadania e solidariedade já pedidas na década de 1980 foram incorporadas pelo empresariado no momento em que “os governos dos anos 1990 eram impelidos pelo modelo econômico neoliberal adotado a livrar-se do investimento em obrigações públicas de proteção e garantia eficazes dos direitos sociais” (Paoli, 2002, pp.377-8).

É interessante notar que a temática da responsabilidade social é ampliada através da questão ambiental, e a sua preocupação pela preservação da natureza e do próprio homem incorpora valores como os da igualdade, dignidade e felicidade, podendo ser expandida para uma concepção de “cidadania ambiental”, que ao “universalizar direitos específicos e especificar direitos universais, sugere uma ampliação radical da noção mais costumeira de cidadania tal como esta tem frequentado discursos e mobilizações sociais” (Waldman, 2010, p.546).

Paoli (2002) argumenta que a percepção do empresariado acerca de sua responsabilidade social diante da deterioração da vida coletiva, com maioria da população carente e excluída do país, pode ser vista por sua crescente exploração de temas e programas sociais, como os da família, cultura, educação, saúde da mulher, ecologia e preservação do meio ambiente, recreação, infância, lazer, e desenvolvimento comunitário. Esta autora associa a busca da responsabilidade social das empresas com a ideia de que o Estado deficiente e em crise não poderia arcar com o ônus de uma sociedade estilhaçada e pauperizada. A opinião pública, os empresários e demais setores da sociedade começaram a pensar que a melhor forma de resolver os problemas sociais era através de suas próprias ações, com a mínima interferência possível de um Estado, que tinha deixado um legado de anos de autoritarismo, exclusão social e miséria, sem falar de uma profunda crise econômica e moral, sentida como uma fratura no tecido social, podendo ser percebida pela crescente onda de violência, desemprego maciço, endividamento, inflação e demais tipos de injustiças vividas cotidianamente por muitos. Diante disso, ao invés de buscar resolver as mazelas sociais pela via do público, a recém-criada sociedade civil vai trocar “o ativismo político pela cidadania e justiça social para o ativismo voltado para a solidariedade social” (Paoli, 2002, p.379). Nesse sentido, se todos deveriam contribuir para melhorar as condições de vida, o que dizer dos deveres das grandes corporações, com todo o poder adquirido com o processo de globalização e a desregulamentação do Estado?

“Seus dirigentes perceberam claramente não só a importância do surgimento de consumidores

informados e de uma opinião pública atenta a problemas como de trabalho infantil, trabalho escravo, o meio ambiente poluído, a utilização de materiais tóxicos e outros, como também a urgência de respondê-los empresarialmente, inclusive em sua conexão com o sucesso mercantil e empresarial.” (Paoli, 2002, p.392-3)

A responsabilidade social, conforme Rocha (2004), aparece como resposta a não regulamentação destas empresas pelo Estado neoliberal, uma reação contra o mau humor da opinião pública e também uma estratégia mercadológica de combate à comoditização, como forma de se destacar da concorrência, buscando harmonizar os interesses entre as empresas e a sociedade. E ainda,

“trata-se de uma resposta à percepção de que, após um período de prosperidade, de esperança de ascensão social e de melhoria ampla das condições de vida, o capitalismo desregulado produz sistematicamente a polarização social, ainda mais grave na periferia do sistema. Nos casos mais extremos estas iniciativas são usadas para atenuar uma imagem ruim deixada por um desastre ecológico, ou por outras práticas danosas aos trabalhadores e consumidores.” (Rocha, 2004, pp.208-209)

Sob a perspectiva dos anúncios publicitários, a retórica do progresso, da produtividade e do consumo individualizado, tão presente nos anúncios da década de 1970, no período desenvolvimentista baseado na ideologia do progresso, já não produzem mais nenhum efeito. Dos valores baseados em conceitos como tecnologia e prestígio, passa-se a responsabilidade social e qualidade de vida, que

“(…) recuperam justamente os elementos descartados pela estratégia narrativa anterior: a justificação moral da atuação do capital, para além dos interesses egoísticos satisfeitos pela mão invisível; e as raridades produzidas no curso da expansão de sua lógica, especialmente em um país periférico onde a extrema polarização, os limites do mercado de trabalho e a concorrência acentuada que dele decorrem deterioram as condições de uso do tempo e do espaço.” (Rocha, 2004, p.262)

A responsabilidade social aparece como uma palavra elástica, na medida em que ela abrange inúmeras iniciativas. Um exemplo disso são empresas cujos anúncios apresentam a junção da tecnologia limpa e meio ambiente, colocando a qualidade de vida como eixo discursivo. Aqui a simples aquisição do produto atesta um consumo que não irá fazer mal ao meio ambiente, melhorando não apenas a qualidade de vida, como também a consciência de um mundo melhor. Este é o caso da Bosch:

“A Bosch inventou eletrodomésticos que unem estilo e inovação. E que ajudam a criar a consciência de um mundo melhor. O estilo de vida desse século é melhorar a qualidade de vida, preservando o planeta. Assim, a Bosch lançou refrigeradores com porta refrigerada para preservar melhor os alimentos e a sua saúde, e produtos que consomem o mínimo de água e de energia. Além disso, a Bosch é o único fabricante no Brasil que possui refrigerador 100% livre de gases prejudiciais ao meio-ambiente. Isso é inovação com consciência. Isso é tecnologia para a vida.” (VEJA, 7 de set. 2005)



Figura 1: Anúncio da Bosch.

Na época de comoditização dos produtos, as marcas buscam se diferenciar no mercado não tanto pelo prestígio, mas pelos conceitos apontados acima. Diante da pletera por responsabilidade social, só restou às empresas trabalharem as estratégias comunicacionais focadas na valorização da imagem através de valores humanos e ambientais, a fim de que a confiança nelas depositadas se transfira da marca aos seus produtos, criando um diferencial sobre outras empresas. Não é a toa que a celebração da diferença ao invés da admiração alheia, ou a simplicidade e autoexpressão também apareçam nos anúncios. Nesse sentido, os anúncios retratam muito mais valores comuns do que aqueles ligados a dimensão individual e hierarquizante. Um exemplo dessa tendência é o anúncio do Banco Real, que anuncia o “Programa Amigo Real: apoiando os direitos da criança e do adolescente”. Nele, o Banco Real afirma que abriu o Programa Amigo Real para que os seus clientes possam doar uma porcentagem de seu imposto de renda para os fundos dos direitos das crianças e dos adolescentes. O banco se coloca como protagonista na garantia dos direitos das crianças através de apoio às ações de educação e estímulo à participação dos clientes. Trata-se de um ativismo que se volta para a solidariedade social. Reproduzindo o anúncio:

“Você também pode apoiar os fundos dos direitos da Criança e Adolescente utilizando o seu imposto de renda. Continue sua iniciativa. O estatuto da Criança e do Adolescente permite que pessoas físicas destinem até 60% do seu imposto de renda devido e empresas, até 1% para o Fundo dos Direitos da Criança e do Adolescente. Foi para garantir esse direito que nós criamos o Programa Amigo Real, que apoia ações voltadas à educação, estimulando nossos clientes a também participar. Fale com o seu gerente ou acesse o site www.bancoreal.com.br/amigoreal”



Figura 2: Anúncio do Banco Real.

Ainda seguindo a visão de que cidadania liga-se à solidariedade social, o Banco Real anunciou na Revista Veja de 28, de dezembro de 2005, o resultado do Programa Amigo Real, que foi um sucesso por arrecadar mais do que se esperava. O anúncio aparece em duas páginas. Na página esquerda, crianças rodeadas pela natureza seguram um globo, parecendo apontar para o seu futuro. A página direita, ao lado, mostra um estrato, com uma caneta e um texto que anuncia “Programa Amigo Real. Cada Ano que passa, a gente faz mais amigos”. A cidadania restringe-se à doação de dinheiro dos funcionários e dos clientes e o seu uso para o apoio de 400 projetos, que segundo o banco beneficiarão uma quantidade considerável de crianças e adolescentes. Não há explicação do que é esse programa, tampouco quais os projetos por ele apoiados. A cidadania, um conceito que deveria remeter à impessoalidade do público, aparece revestida com uma dimensão afetual, do privado, que é a amizade promovida pelo banco, que deseja se tornar mais do que uma empresa, um amigo. Citando o anúncio:

“O Programa Amigo Real de 2005 superou todas as expectativas, arrecadando mais de R\$3 milhões. Esse gesto de cidadania de mais de 7.500 clientes e 11.000 funcionários do Banco Real fez com que fosse possível apoiar 400 projetos em mais de 12 Estados, beneficiando aproximadamente 10.000 crianças e adolescentes. Em nome de todos eles, o Banco Real parabeniza todos que contribuíram para o Programa Amigo Real” (VEJA, 28 dez. 2005)



Figura 3: Anúncio Banco Real.

O último anúncio que gostaríamos de tratar é o do Santander, que, tal como outras grandes empresas, patrocinou a Rio+20. Por meio dele, aparece a junção, de um lado, entre sustentabilidade e a responsabilidade social, enquanto ação consciente e; de outro, o objetivo do banco que é o lucro, mas que deve ser enaltecido por ser pautado sobre uma base ética. O conceito sobre o qual se apoia está presente em três frases: “um planeta e uma sociedade mais sustentáveis”; “empresas e pessoas mais conscientes”; “negócios e resultados para o banco, os clientes e toda a sociedade”. Sob eles, uma criança e um homem (que parece ser pai da criança) têm como pano de fundo uma bela paisagem. Na outra página, em caixa alta, com letras vermelhas e centralizado, aparece um texto que apresenta a sua principal mensagem: “O Santander assumiu o compromisso de fazer negócios e gerar ideias para uma sociedade mais sustentável. Por isso, participa da Rio+20”. Mais abaixo:

“O Santander participa da Rio+20 porque assumiu um compromisso com a sustentabilidade. E um banco sustentável cresce mais em uma sociedade e economia que seguem os mesmos princípios. Por isso, patrocinamos fóruns para a discussão de novas ideias e apoiamos projetos como o do ônibus movido a hidrogênio, que poderá contribuir para uma mobilidade urbana mais sustentável no futuro. Para que, cada vez mais, possamos fazer negócios que tragam bons resultados para todos: banco, sociedade e planeta. Saiba mais sobre as ações do banco e como elas podem contribuir com sua vida e seus negócios em Santander.com.br/sustentabilidade. Santander e Rio+20. Juntos, fazendo uma sociedade mais sustentável acontecer.” (VEJA, 20 de jul. 2012)



Figura 4: Anúncio do Santander.

Considerações Finais

Finda as grandes metanarrativas que sustentavam as sociedades voltadas para a produção, a sustentabilidade aparece como um paradigma, ou seja, uma visão de mundo ainda não conceitualmente fechada, mas que agrega diversos e antagônicos setores da sociedade de consumo, como, por exemplo, os movimentos ambientalistas, os empresários, os consumidores, o Estado e as organizações não governamentais.

Com a sustentabilidade, o conceito de responsabilidade social se amplia e toma ares da linguagem de cidadania, sendo trabalhado pelo empresariado brasileiro através de sua mobilização social por meio da junção entre lucro e ação social. A preservação ambiental e a inclusão social aparecem como os desafios para o desenvolvimento humano e a estabilidade organizacional, que procura disseminar uma cultura de responsabilidade socioambiental. A filantropia dirigida a grupos carentes também faz bem a própria empresa que reforça a sua imagem institucional, melhora seus negócios, e como dizem, torna-se “um diferencial de competitividade”. Nesse caso, há o problema da instrumentalização da ética da doação que esbarra com a gestão mercantil da ação social da empresa. Como enfatiza Paoli:

“[...] a ação social empresarial também parece fazer parte não só das operações de lucro, como também das afirmações de poder social sobre as comunidades em que atua, sobre as relações de trabalho que contrata e sobre as causas que abraça. Se assim for, esse movimento desloca pouco a pouco parcelas e territórios sociais para o campo de seus interesses, um movimento silenciado pela intenção e pelo ato original de fundação de uma nova consciência empresarial cidadã, solidária e responsável, intenção que ampara sua reivindicação de reconhecimento como parcela da sociedade civil.” (Paoli, 2002, p.394)

Por outro lado, não há como negar que a ação civil e voluntária tanto por parte de empresas como de consumidores abre um campo de novas possibilidades ao assumir a responsabilidade social para si, revelando uma percepção até então inexistente, que é a de que o problema de outros também são nossos. Isso não significa, no entanto, que o processo seja tão simples assim. A diversidade de empresas e projetos é tamanha, “e as

negociações entre a organização e os *stakeholders* vão depender da capacidade deles de perceber, articular e comunicar seus interesses a todos os envolvidos de forma a dar o máximo de transparência ao processo” (Globovante, 2010, p.105).

Mesmo sendo a sustentabilidade uma nova visão de mundo sobre a qual muitos partem e se apoiam, o fato é que fica difícil pensarmos na temporalidade rápida do lucro com a temporalidade lenta do meio ambiente e de uma diversidade de culturas. Isso sem falar de uma visão de cidadania que parte de um agir político “para o mundo comum” (Arendt apud Paoli, p.376), baseado no preceito de que o bem público deve ser um espaço comum a todos. Nesse sentido, não é à toa que “o ativismo social do empresariado brasileiro em sua constituição de responsabilidade social tem a ver com noções de ‘cidadania’ e ‘direitos’” (Paoli, 2002, p.376), mas despidido de sua dimensão política na qual o bem público e comum deveria se sobressair às decisões particularistas e privadas.

Referências

- Beck, U. (1997). *Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna*. São Paulo: UNESP.
- Carrilho, K. (2010). *Sustentabilidade e responsabilidade socioambiental: transformações culturais na mensagem publicitária*. Tese de Curso de Pós-Graduação em Comunicação Social. Universidade Metodista de São Bernardo.
- Dagnino, E. (2004). “Sociedade civil, participação e cidadania: de que estamos falando?”. In *Políticas de ciudadanía y sociedade civil em tempos de globalización*. Caracas, FACES, Universidad Central de Venezuela. Disponível em: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Venezuela/faces-uvc/20120723055520/Dagnino.pdf>. Acesso em 15 de fev. de 2013.
- _____. (1994). *Cidadania e cultura política*. Trabalho apresentado no 18º. Encontro Anual da Anpocs, na Sessão “Cidadania e cultura política” do GT “Cidadania, conflito e transformações urbanas Contemporâneas”, em Caxambu, 23 a 27 de novembro de 1994. Disponível em: http://www.anpocs.org/portal/index.php?option=com_dcmant&task=doc_vie&gid=7383&Itemid=363. Acesso em 23 de março. De 2013.
- Ehrenberg, Alain. (1998). *La fatigue d'être soi: dépression et société*. Paris: Editions Odile Jacob.
- _____. (2010). *O culto da performance: da aventura empreendedora à depressão nervosa*. São Paulo: Ideias e Letras.
- Fontenelle, I. (2010). O fetiche do eu autônomo: consumo responsável, excesso e redenção como mercadoria. *Psicologia & sociedade*, Florianópolis, v.22, n.2, p. 215-224.
- Foucault, M. (1997). Nascimento da biopolítica. In: *Resumo dos cursos do Collège de France (1970-1982)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p.87-97.
- Golobovate, M. (2010). Sustentabilidade, cultura e comunicação: triplo desafio para as organizações. *Revista FAMECOS • Porto Alegre*. v. 17 n. 2, p. 98 – 107, maio/agosto.
- Iasbeck; P. (2011). *Gestão de comunicação da marca – branding: Uma abordagem semiótica da marca nas organizações*. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação em Contextos Organizacionais”, do XX Encontro Nacional da Compós, na UFRGS, Porto Alegre, RS, em junho de 2011. Acesso em 20 de nov. 2011.
- Jameson, F. (1996). *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática.
- Kellner, D. (2001). *A cultura da mídia*. São Paulo: EDUSC.
- Lipovetsky, G. (2007). *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Lucas, L. & Hoff, T. (2006). Da ortopedia ao controle do corpo: o discurso da saúde na publicidade. *Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 3, n. 6, p. 81-104.
- Muniz, L. (2004). *A publicidade de marcas como instância legitimadora da sociedade de consumo*. 2004. 175f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Programa de Estudos Pós-Graduados em

- Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.
- Paoli, M. C. (2002). Empresas e responsabilidade social: os enredamentos da cidadania no Brasil. In: SANTOS, Boaventura de Sousa (Org.). Democratizar a democracia: os caminhos da democracia participativa. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Pelbart, P. (2000). Vertigem por um fio: política da subjetividade contemporânea. São Paulo: Iluminuras LTDA.
- Portilho, F. (2005). Sustentabilidade ambiental, consumo e cidadania. São Paulo: Cortez. REVISTA VEJA, todas as edições dos anos 2000.
- Rocha, M. E. (2001). A nova retórica do grande capital: publicidade brasileira em tempos neoliberais. 2003. 275f. Tese. (Doutorado em Sociologia) Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- _____. (2005). A nova retórica do grande capital: a publicidade brasileira entre o neoliberalismo e a democratização. Comunicação Mídia e Consumo, São Paulo, v. 1, n.2, p. 50-76.
- _____. (2007). Rocha. O canto da sereia: notas sobre o discurso neoliberal na publicidade brasileira pós-1990. Rev. bras. Ci. Soc., São Paulo, v. 22, n. 64, p.81-90, Jun.
- Salamon, L. (1998). A emergência do terceiro setor: uma revolução associativa global. Revista de administração. São Paulo, v.33, n.1, p.5-11, janeiro/março.
- Tavares, F. & Irving, M. (2009). Natureza S/A? – o consumo verde na lógica do Ecopoder. São Carlos: RiMa Ed.
- Zizek, S. (2006). Arriscar o impossível: conversas com Zizek. São Paulo: Martins.
- Waldman, M. (2010). Natureza e sociedade como espaço de cidadania. In: PINSKY, J.; PINSKY, C. (Org.). História da cidadania. São Paulo: Contexto, p.545-561.

Marketing Experimental e Criação Artística: uma Análise da Atual Demanda de Consumo

Beatriz Braga Bezerra⁴¹¹ e Rogério Luiz Covaleski⁴¹²

Resumo: A evolução tecnológica e as transformações no perfil do público impulsionam uma reconfiguração do sistema publicitário, incluindo aspectos antes não demandados no âmbito das práticas de consumo. A recorrência ao campo artístico com estratégias que estimulam a percepção sensorial culmina na realização de ações de comunicação que promovem experiências com apelo à interação, imersão e prazer. O marketing experimental surge como uma possível evolução dos conceitos de marketing em prol de uma sociedade mais próxima das marcas e das diversas manifestações culturais. Pretende-se observar de que maneira as estratégias do marketing experimental se aplicam em ações de comunicação sob a perspectiva do processo de criação e do universo artístico. A partir da observação do projeto Nivea Viva serão depreendidas as convergências teóricas visando demonstrar a demanda crescente de consumidores que anseiam por emoção e experimentalismo nas ações de interação com as marcas.

Palavras-chave: marketing experimental; criação artística; consumo.

Introdução

A evolução tecnológica e a mudança constante no perfil do consumidor impulsionam uma reconfiguração do sistema publicitário, incluindo diferentes aspectos antes não demandados. A constante recorrência ao campo artístico com práticas que estimulam a percepção sensorial culmina na realização de ações de comunicação que promovem experiências coletivas e individuais com apelo à interação, imersão e prazer.

O marketing experimental surge como uma possível transformação dos conceitos de marketing em prol de uma sociedade mais próxima das marcas. Tal modalidade de marketing contempla ao menos quatro características básicas: foco nas experiências dos consumidores, o consumo como uma experiência holística, os consumidores como seres racionais e emocionais e as estratégias comunicacionais híbridas. No presente estudo, e em relação às marcas, reforça-se a compreensão que o emprego do marketing experimental⁴¹³ como estratégia implica em ir além da criação de uma identidade; deve haver, sim, entre anunciante e consumidor, relações sensoriais, afetivas, criativas e estilos de vida relacionados à imagem e ao posicionamento marcário.

Pretende-se observar no presente artigo de que maneira as estratégias do marketing experimental se aplicam em ações de comunicação sob a perspectiva do processo de criação e do universo artístico. A partir da observação do projeto Nivea Viva serão

⁴¹¹ Mestranda em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-graduação em Comunicação, membro do Grupo de Pesquisa em Publicidade nas Novas Mídias e Narrativas do Consumo.

⁴¹² Doutor em Comunicação e Semiótica (PUC-SP), Universidade Federal de Pernambuco, Departamento de Comunicação Social e Programa de Pós-graduação em Comunicação, colíder do Grupo de Pesquisa em Publicidade nas Novas Mídias e Narrativas do Consumo.

⁴¹³ Para Bernd Schmitt (2002), o marketing que propõe experiências holísticas ao consumidor é intitulado de experimental, e não experiencial, como podem nomear outros autores.

depreendidas as convergências teóricas visando demonstrar a demanda crescente de consumidores que anseiam por inovação, emoção e experimentalismo nas ações de interação com as marcas. Tendo em vista tal proposição, o artigo percorrerá o processo de criação artística e do ato comunicativo, apontará a demanda atual de consumo, apresentará princípios da criação publicitária e de suas intertextualidades artísticas, abordará conceitualmente o marketing experimental e os eventos patrocinados e, por fim, apresentará o caso de marketing experimental do projeto Nivea Viva.

Criação Artística e Ato Comunicativo

Muito se discute, seja no ambiente acadêmico ou no mercado profissional, a partir de notórias demonstrações e apropriações artísticas presentes na publicidade, se ela seria ou não, uma forma de expressão artística. Não há pretensão aqui de se entrar no mérito dessa discussão, contudo, vale ressaltar que na análise dos recursos comunicacionais disponíveis, a partir dos quais o publicitário busca informar e persuadir o que está sendo anunciado, percebe-se o quão próximo o processo criativo publicitário chega da concepção artística. E não se deve perder de vista que, historicamente, o produto final das artes, a obra de arte em si, muitas vezes foi realizada com o propósito estritamente comercial. Uma arte feita para ser vendida. A arte encomendada. E não só de casos e fatos objetivos se cria a arte; o acaso está impregnado neste processo também, como prega Fayga Ostrower (1995, p.1):

“Não existe criação artística sem acasos. Mas será que existem acasos na criação? Meras coincidências? Incidentes fortuitos? Mas é assim que surgem os acasos significativos e de modo puramente circunstancial incendeiam nossa imaginação? Talvez. E talvez seja mais do que apenas isto. Pensando bem, até parecem uma espécie de catalisadores potencializando a criatividade, questionando o sentido de nosso fazer e imediatamente redimensionando-o.”

O processo criativo é guiado por um conjunto que mescla sonhos, necessidades, sensibilidade, materialização, ação e vontade. Em determinados momentos algum desses elementos pode se sobressair ou sofrer influências pessoais, mas, de modo geral, a construção de uma obra artística está inserida em operações lógicas e sensíveis. Cecília Salles (2004, p.53) afirma que a sensibilidade está presente em todo o processo criativo: “A criação parte de e caminha para sensações, e, nesse trajeto, alimenta-se delas”.

O artista, em fase criativa, está imerso em um mundo de prazer e ludicidade; transita por um jogo ainda sem regras. Todas as possibilidades de palavras, sentidos, cores e formas estão à disposição. O encantamento e o prazer propiciados pela expressão artística podem ser tomados por um intenso fluxo de sentimentos e pela onipotência. A atividade estética irá, todavia, organizar a dispersão de pensamentos, compor objetos.

Segundo Mikhail Bakhtin (1992) o ato criativo pressupõe um conhecimento a ser transformado. Não há processo de criação sem inspirações prévias. No campo da linguagem, o autor teoriza sobre a composição do discurso, onde organizamos um enunciado com base em diversos outros ditos anteriormente. Escolhemos determinadas palavras e expressões em detrimento de outras. Na criação artística não é diferente. Os

recursos expressivos para a concretização do abstrato são amplos, mas o resultado tem base em um projeto poético que pode estar próximo da realidade ou de uma ficção. Busca-se, nessa construção, a produção de um efeito estético, uma emoção a ser causada pela obra no momento de fruição, de modo semelhante ao que ocorre na elaboração dos discursos.

A obra de arte, então, tem como processo de criação um ato comunicativo. Carrega marcas do projeto poético inicial do artista que, tanto sofre influências do meio que o circunda como também infere alterações no contexto artístico. O criador pensa e repensa nesse projeto não somente antes de começar a executá-lo. Ao longo do processo criativo, a obra de arte sofre interferências constantes do olhar atento do artista. Salles (2006) afirma que a criação artística é marcada tanto por uma dinamicidade que considera as diversas etapas ao longo do processo de criação, quanto por um conceito de inacabamento. A autora explica que as obras estão imersas em um percurso contínuo de transformações.

“Estamos falando do inacabamento intrínseco a todos os processos, em outras palavras, o inacabamento que olha para todos os objetos de nosso interesse – seja um romance, uma peça publicitária, uma escultura, um artigo científico ou jornalístico – como uma possível versão daquilo que pode vir a ser ainda modificado. Tomando a continuidade do processo e a incompletude que lhe é inerente, há sempre uma diferença entre aquilo que se concretiza e o projeto do artista que está por ser realizado. Sabemos que onde há qualquer possibilidade de variação contínua, a precisão absoluta é impossível. Nesse contexto, não é possível falarmos do encontro de obras acabadas, completas, perfeitas ou ideais.” (Salles, 2006, p.20)

Os diálogos artista-obra e artista-artista ocorrem de forma imediata e o criador, como primeiro receptor da obra, a molda conforme o projeto inicial e suas percepções ao longo da construção. O artista é, portanto, agente e também uma testemunha do processo criativo. Ao “concluir” momentaneamente a obra, surge a necessidade de diálogo com o público. A interdependência entre o artista, a obra e o público foi pontuada por Marcel Duchamp (1986) quando se refere à ação interpretativa do receptor.

“O ato criador não é executado pelo artista sozinho; o público estabelece o contato entre a obra de arte e o mundo exterior, decifrando e interpretando suas qualidades intrínsecas e, desta forma, acrescenta sua contribuição ao ato criador. Isto torna-se ainda mais óbvio quando a posteridade dá o seu veredicto final e, às vezes, reabilita artistas esquecidos.” (Duchamp, 1986, p.74)

As obras necessitam, portanto, de um receptor que as interprete, sobretudo quando se considera o processo criativo como um ato de comunicação. O ato da criação é partilhado entre o artista e o próprio processo, que carrega o futuro diálogo entre o artista e o receptor; “a futura obra justifica o processo” (Salles, 2004, p.47).

Essa linha de raciocínio se encontra também na reflexão proposta por Umberto Eco (2003) quando descreve as obras como “mecanismos preguiçosos” que precisam da interpretação do leitor/espectador para produzirem sentido. Essas obras – intituladas de obras abertas - dariam indícios ao leitor sobre quais pensamentos extrair delas.

“O modelo de uma obra aberta não reproduz uma suposta estrutura objetiva das obras, mas a estrutura de uma relação frutiva; uma forma só é descritível enquanto gera a ordem de suas próprias interpretações. Cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução, pois em cada

fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original .” (Eco, 2003, p.40)

Desse modo, ao deparar-se com um quadro, o receptor opera um sistema particular de ordenamento das informações e estímulos que ali se encontram para elaborar suas analogias e significações. E quando voltar a encontrar a mesma obra, as perspectivas de análise serão outras, portanto, ocorrerá uma nova fruição estética, com novas interpretações. A capacidade interpretativa de cada espectador em contato com a obra é ímpar, o que faz desse contato uma experiência particular e distinta para cada novo indivíduo e em cada momento diferente. A obra de arte, como uma “mensagem fundamentalmente ambígua” implica ao receptor o “revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas” (Eco, 2003, p.23).

A arte moderna propõe obras com múltiplas possibilidades de resultados. Em espetáculos, sobretudo teatrais e musicais, o público é estimulado a interferir e remodelar as obras, desconstruindo, assim, a noção unívoca e fechada anteriormente associada ao universo artístico. A informação contida na obra de arte unida aos aspectos estéticos entra em contato com o espectador de forma singular. “A diferente referencialidade da expressão não reside, portanto, na expressão em si, mas no receptor” (Eco, 2003, p.77). O processo de decodificação e compreensão de cada mensagem/obra como um todo é individual. Contudo, a “abertura” das obras não significa indefinição. As possibilidades interpretativas são limitadas e o receptor é orientado ao feixe de resultados frutivos prefixados, caso contrário, o processo de fruição não se completa.

“Mesmo na afirmação de uma arte da vitalidade, da ação, do gesto, da matéria triunfante, da completa casualidade, estabelece-se uma dialética ineliminável entre obra e abertura de suas leituras. Uma obra é aberta enquanto permanece obra, além deste limite tem-se a abertura como ruído.” (Eco, 2003, p.171)

Atualmente, há um grande número de artistas que apostam no uso das novas tecnologias e na elaboração de trabalhos coletivos ou que proporcionem maior interação com o público. Como consequência, aumenta-se o grau de complexidade das manifestações artísticas e, conseqüentemente, as possibilidades de diálogo e interpretação. São grupos de indivíduos em simultâneas trocas sensíveis, o que deixa evidente que a interação é parte constituinte e fundante das obras de arte (Salles, 2004). A agilidade das obras em mídias digitais acaba por dissolver o limite entre obra e processo, pois a continuidade e a constante transformação dos conteúdos – em um *blog* ou *site*, por exemplo – se faz inerente aos cenários virtuais. Salles (2006) afirma que outros tipos de obras também evidenciam o processo de construção como o teatro, a música e a pintura.

A Demanda Atual de Consumo

Valendo-se do esclarecimento trazido por Milton Lara, a respeito da associação entre arte e publicidade que, aos poucos, tem deixado de receber os olhares e comentários críticos de outrora, em um claro rompimento de fronteiras entre o *culto*, o *massivo* e o *popular* – como, também, já propôs Néstor García Canclini (2008), destaca-se que

“As críticas que sofre a publicidade, por conta de sua estreita associação com o capital, não

impedem sua aceitação popular nem a filiação de mais e mais artistas a cada dia que passa. A legitimidade alcançada não tardará a trazer o reconhecimento que diversos autores já lhe conferem. E, nessa visão, nem profana, nem sublime. A arte é manifestação humana, e a publicidade é uma de suas vertentes.” (Lara, 2003, p.58)

Traçando um paralelo entre o processo de criação das obras de arte e o consumo das mensagens emitidas pelos meios de comunicação é possível refletir a mudança no comportamento do consumidor atual. A partir da ideia de Eco (2003), citada anteriormente, a necessidade da interação do indivíduo com a obra de arte se assemelha à interatividade exercida hoje na comunicação nos meios digitais. Os consumidores, destinatários da mídia, não são mais passivos às mensagens que recebem e não absorvem produtos ou ideias sem uma recepção crítica. John Thompson (1998) afirma que a comunicação de massa⁴¹⁴ justifica seu rótulo em função das transmissões da mídia de grande difusão, mas que esse termo não se aplica ao pensamento antes adequado de que essa “massa” de consumidores não reage aos estímulos dados pela comunicação.

A reconfiguração das tecnologias, passando dos dispositivos analógicos para os digitais, que sustentam a comunicação mediada aliada aos novos sistemas de transmissão cria um ambiente de comunicação mais flexível, onde os receptores não se mostram submissos aos conteúdos emitidos pelas grandes mídias (Thompson, 1998). Esses indivíduos passam a produzir conteúdo e compartilhar com os seus pares. Alvin Toffler (1980) descreveu em três grandes fases a economia. Chamou de Primeira Onda a fase agrícola, onde os indivíduos produziam seus próprios alimentos e a produção era “para uso”; cunhou o termo *prosumer*⁴¹⁵. A Segunda Onda seria a fase da produção “para troca” e, com a Revolução Industrial, a produção para venda e negociação de bens. Já a Terceira Onda situou os indivíduos na sociedade da informação, onde os receptores são também produtores de conteúdo midiático e utilizam esses conteúdos como moeda de negociação. Nessa fase não há mais o limite estabelecido na Segunda Onda entre produtores e consumidores, agora todos podem ser novamente “prosumidores”.

Esse conceito de *prosumer* cunhado por Toffler (1980) se aplica com pertinência ao perfil dos consumidores atuais; internautas ativos e conectados com grupos de amigos que se impactam com as mensagens que recebem; divulgam e defendem suas ideias nas redes sociais; contestam informações dadas pela mídia; interagem com os veículos de comunicação e criticam e elogiam empresas e marcas. Os *prosumers* formam um segmento composto fortemente pelo público jovem. Dentre suas maiores habilidades estão o domínio e o relacionamento com os aparelhos celulares e com a internet, e diante de um crescimento exponencial que a mídia e os negócios via *e-commerce* e *m-commerce* devem gerar nos próximos anos, daí a importância que estes jovens conquistam junto às indústrias de bens de consumo, do entretenimento e da publicidade.

A flexibilidade gerada pelas novas tecnologias proporcionando suporte para interação em ambientes digitais descrita por Thompson (1998) e o retorno ao status de

⁴¹⁴ Comunicação realizada por veículos de grande difusão como jornal, rádio e televisão que emitem mensagens para o grande público visando ampla divulgação sem destinatário específico.

⁴¹⁵ Fusão de *producer* e *consumer*, do inglês produtor e consumidor.

prossumidor, indivíduo receptor e produtor de conteúdo, esclarecido por Toffler (1980) culminam em um novo estilo de vida com diferentes relações de trabalho e um pensamento econômico aberto a novas possibilidades. Nos ambientes digitais, os indivíduos se tornam mais livres ao agirem de forma concreta em prol de ações que se identificam. Além de atuarem na promoção dessas ações, de amigos ou de empresas, são capazes de gerar conteúdo sobre elas ampliando o alcance das mensagens contidas em cada projeto ou causa e diversificando os perfis de público contactados. Essa nova geração de produtores de conteúdo – *prosumers* – cria nos ambientes digitais uma maior diversidade de informações desmassificando a comunicação emitida pelos veículos tradicionais.

“A desmassificação dos meios de comunicação de massa desmassifica igualmente as nossas mentes. Hoje, em vez de massas de pessoas recebendo todas as mensagens, grupos desmassificados menores recebem e enviam grandes quantidades de suas próprias imagens de uns para os outros.” (Toffler, 1980, p.171)

Com essa desmassificação dos meios de comunicação de massa, cresce o número de informações personalizadas. Depoimentos, comentários e registros pessoais do cotidiano e da cultura ganham visibilidade; os indivíduos comentam e discutem sobre pontos de vista do mundo que eles mesmos produziram, o que transforma o modo como se consome, sejam produtos, informação, ou cultura. Lucia Santaella (2007) afirma que as novas tecnologias contribuem para que o consumidor tenha mais opções e que suas escolhas sejam cada vez mais individualizadas, em oposição ao modelo padronizado da cultura de massa.

Entretanto, Philip Kotler (2006) explica que dentro de cada cultura existem subculturas, e quando essas se tornam influentes o bastante se faz necessário direcionar uma estratégia de marketing para cada determinado grupo, pois os planos de marketing de massa não o atingirão. Ou seja, se faz necessário que os profissionais de comunicação se aprofundem no conhecimento de cada público a ser trabalhado considerando suas características culturais específicas de modo que produza mensagens adequadas para cada grupo. E essa heterogeneidade do público faz com que o mercado produza cada vez mais produtos e conteúdos diferenciados, tendo em vista a existência e a importância econômica dos nichos consumo⁴¹⁶.

Diante das transformações do comportamento e dos hábitos de consumo do público, Bernd Schmitt (2002) afirma que o marketing sofre uma revolução em seus modelos tradicionais, principalmente em função de três fenômenos: “1. A onipresença da tecnologia de informação; 2. A supremacia da marca; e 3. A ubiquidade das comunicações integradas e do entretenimento” (Schmitt, 2002, p.19).

Henry Jenkins (2006) intitula de convergência midiática essa alternância por parte do público nas diferentes mídias. Essa fusão e coexistência das mídias implica no comportamento do consumidor a postura mais ativa, mencionada anteriormente, em contraposição ao hábito mais inerte e passivo, característico da cultura massiva. O

⁴¹⁶ Chris Anderson (2006) explica a ideia de nichos de mercado com sua teoria da Cauda Longa: não há mais a massificação do consumo nivelado; cada usuário pode demandar o conteúdo que prefere e daí surgem diversos segmentos de consumos específicos.

consumo de conteúdo estaria então dissolvido em diversas mídias, cabendo ao público encontrar todos os dados, realizando uma espécie de coleta ou pesquisa específica sobre cada assunto de interesse. Desse modo, as marcas estabelecem uma nova estratégia de difusão de informações, ampliando o leque de veículos utilizados e também diversificando produtos e serviços no mercado.

Em concordância com a visão de Jenkins, Carlos Scolari (2013) entende que o contexto mediático e as transformações tecnodigitais favorecem a produção de conteúdos pelos consumidores. Ressalta que os consumidores mudaram de atitude, convertendo-se em produtores de conteúdos; prosumidores mediáticos sob as bandeiras do *remix* e da pós-produção. Graças à digitalização dos conteúdos hoje se torna muito acessível manipular textos e os redistribuir por meio de plataformas de disseminação. São eles que se apropriam de um mundo narrativo e o estendem com a criação de novos personagens e aventuras. Estas são demonstrações do consumo ativo. Às marcas é fundamental que não enxerguem estes prosumidores como um bando de piratas que estão roubando seus conteúdos; não só deveriam protegê-los, se não, também, interagir com eles e lhes oferecer espaço midiático para que se expressem. Como propõe o autor, essa lógica pós-produtiva que era patrimônio das vanguardas artísticas moveu-se para ocupar um espaço relevante na indústria cultural. Hoje, torna-se impensável produzir conteúdo sem levar em conta os fãs, da mesma maneira que não se pode criar um universo narrativo sem considerar a contribuição produtiva dos usuários. Todo projeto transmídia está obrigado a propor espaços de troca, de mediação com a comunidade de fãs e, em alguns casos, disponibilizar plataformas para que distribuam suas produções.

Para Schmitt (2002) a expansão das marcas já acontece e tende a crescer ainda mais. O que antes não se considerava marca, como as instituições de ensino e os museus, por exemplo, hoje recebem ênfase no mercado e são comercializadas e reconhecidas amplamente. Essa prática acaba por transformar os próprios objetos e o relacionamento que se estabelece com eles. É o que ocorre quando uma marca passa a abranger um tipo de produto ou serviço diferente do negócio original, como fez a Coca-Cola ao criar sua própria linha de vestuário, Coca-Cola Clothing, e o canal de rádio *on-line*, Coca-Cola FM.



Figura 1: Anúncio da coleção Coca-Cola Clothing Outono-Inverno.
Disponível em: <http://www.cokeclothing.com.br/>. Acesso em 02/07/13.
Figura 2: Portal da Coca-Cola FM.
Disponível em: <http://www.cocacolafm.com.br/>. Acesso em 02/07/13.

As mudanças no perfil do consumidor alteram as práticas empresariais e principalmente o modo como essas marcas se comunicam, influenciando o processo criativo de profissionais de comunicação.

Criação Publicitária e Intertextualidades Artísticas

No campo da comunicação, a utilização das novas tecnologias aproxima ainda mais o público das marcas, estreitando as possibilidades de trocas e a construção de relacionamentos. Essa “intimidade” reconfigura o processo criativo e tende a explorar ainda mais os jogos intertextuais propostos habitualmente pelos publicitários.

João Anzanello Carrascoza (2008) esclarece o processo criativo da publicidade e define o profissional dessa área como um *bricoleur*, visto que sua principal atividade é “compor mensagens, preferencialmente de impacto, valendo-se dos mais diversos discursos que possam servir ao propósito de persuadir o público-alvo” (Carrascoza, 2008, p.18). O processo se assemelha ao “*ready-made*”⁴¹⁷. A partir de um *brainstorming* – momento de catarse criativa desordenada para posterior seleção de ideias coerentes com o trabalho solicitado – as equipes de criação publicitária frequentemente recorrem à estratégia da associação de ideias para desenvolver os raciocínios persuasivos.

Tal prática considera, ainda que inconscientemente, o conceito dialógico defendido por Bakhtin (1992), citado anteriormente, e requer um vasto repertório para o exercício de diferentes combinações discursivas. Julia Kristeva (1974) afirma que há um diálogo entre sujeito, destinatário e conteúdos exteriores – as três dimensões da linguagem – e que, portanto, o enunciado, ou as palavras pertencem ao mesmo tempo ao emissor e ao receptor, estando direcionadas e influenciadas por enunciados proferidos anteriormente ou simultaneamente. Os conteúdos não pertencem a um único sujeito nem se originam somente nele, se dão em um processo intertextual.

Na prática, os criativos precisam produzir uma mensagem que se aproxime ao máximo do público com objetividade “suficiente” para transmitir a mensagem do anunciante de forma eficaz. O domínio do repertório cultural da sociedade, em suas diversas segmentações, é fundamental para esse profissional. Desejo, paixão, amor, ódio, humor, inveja, esperança, e outros sentimentos e sensações são utilizados com intensidade nas mensagens veiculadas pelo sistema publicitário. Os profissionais de criação têm como objetivo impactar o consumidor através do apelo ao sensível e com o advento dos meios digitais essa relação pode se estabelecer ainda com mais rapidez.

Em função de um público mais ativo e exigente diante das mensagens publicitárias, se faz necessária a utilização de estratégias que mesclam, cada vez mais, as referências culturais da sociedade, sejam filmes, músicas, pinturas ou livros. O universo artístico se

⁴¹⁷ Principal prática do artista Marcel Duchamp que consistia na utilização de objetos industrializados em instalações artísticas que geralmente desvinculava-os de suas utilidades originais. O artista rompeu com a proposta de criação artística da época ao se valer de objetos que já existiam para compor suas obras.

faz presente nas mensagens publicitárias de forma constante, indicando a ocupação de territórios comuns. Lucia Santaella (2005) diz que não há como dissociar as artes das comunicações e que alimentar o separatismo conduz a fortes perdas tanto para o lado da arte quanto para o da comunicação. Não é de hoje que as teorias da comunicação permeiam o universo da arte e vice-versa: “Empréstimos, influências e intercâmbios ocorrem em ambas as direções. Reproduções fotográficas de obras em livros, documentários sobre arte, anúncios publicitários que se apropriam das imagens de obras de arte” (Santaella, 2005, p.14-15).

Para Scott Donaton (2007), as fusões entre o universo artístico e o campo da comunicação resultam em diversas possibilidades rentáveis de entretenimento. Desse modo, observaremos de que forma o marketing acompanhou essa mudança no perfil do consumidor e que tipo de estratégias podem surgir para atingir o público de forma adequada.

Marketing Experimental e os Eventos Patrocinados

Questionando a lógica do marketing tradicional ou marketing de C&B (características e benefícios), onde os consumidores são movidos apenas por decisões racionais e estão atentos aos atributos dos produtos e serviços (Schmitt, 2002), o marketing experimental surge como uma evolução estratégica das abordagens comunicacionais em função da transformação do público e do relacionamento que as marcas visam estabelecer.

Philip Kotler (2006) explica que o marketing pode ter diversas aplicações no mercado, seja através de: bens, serviços, eventos, experiências, pessoas, lugares, propriedades, organizações, informações ou ideias. Partindo do princípio que “fazer marketing significa satisfazer as necessidades e os desejos dos clientes” (Kotler, 2006, p.34), os profissionais devem se dedicar, atualmente, ao processo de criação e entrega de valor ao cliente, pois o consumidor já estaria habituado aos benefícios e características dos produtos/serviços.

“O que eles querem são produtos, comunicação e campanhas de marketing que estimulem os sentidos e que mexam com as emoções e com a cabeça. Querem produtos, comunicação e campanhas que eles que eles consigam incorporar no seu estilo de vida. Querem obter uma experiência” (Schmitt, 2002, p. 38)

As experiências, segundo o autor, são individuais e acontecem de modo reativo; precedem um estímulo dado pelo marketing. O consumidor não é passivo, mas precisa ser incitado à ação. Isso significa que as estratégias de comunicação se responsabilizam por fornecer o motivo para que a experiência aconteça, preocupando-se também em desenvolver a intenção da marca.

O marketing experimental pode ser definido, então, por quatro características básicas que o diferenciam da prática tradicional (Schmitt, 2002):

- Consumo como experiência: é através das situações de consumo que as marcas se relacionam com os consumidores e é possível substituir os valores

funcionais atrelados ao momento da compra por sensoriais, emotivos, cognitivos, comportamentais e de identificação.

- Experiência holística: o consumo não se dá unicamente na relação entre o consumidor e o produto, mas a partir de uma reflexão sociocultural que pode ser proposta pela marca.
- Consumidores racionais e emocionais: os seres humanos querem entreter-se, querem ser estimulados com emoções e desafios. Não se pode mais pensar nos consumidores somente como racionais, são também movidos por sentimentos.
- Estratégias híbridas: o marketing experimental não se limita à utilização de apenas uma metodologia. Faz uso das ferramentas adequadas em cada situação para atingir o resultado projetado.

Desse modo, o marketing experimental oferece ações de comunicação que se aproximam ao máximo do público com o intuito de partilhar momentos únicos junto ao consumidor. Esse interesse, em momento algum, desvincula-se do propósito da efetivação da compra, entretanto, o faz de forma distinta e singular para cada indivíduo, de modo semelhante à fruição estética, mencionada anteriormente.

Dentro das estratégias do marketing experimental, podemos distinguir cinco campos principais de atuação: marketing sensorial (sentidos), marketing dos sentimentos (emoções), marketing do pensamento (intelecto), marketing de ação (comportamento) e marketing de identificação (individualidade). Cada uma dessas possibilidades tem características específicas e impulsiona o público para uma interação distinta. As ações, frequentemente, ocorrem utilizando vários dos estímulos, pois como já foi dito, não há uma metodologia fechada ou rígida nessa nova perspectiva do marketing. Essas experiências são chamadas de “híbridos experimentais”, quando mesclam dois ou mais módulos experimentais estratégicos (MMEs) ou “experiências holísticas”, quando tem por objetivo atingir os cinco apelos (Schmitt, 2002).

Um exemplo de campanha publicitária que se utilizou de uma das facetas do marketing experimental foi a “Catraca da Boa”⁴¹⁸, ação desenvolvida pela AlmapBBDO para a cerveja Antartica, patrocinadora do Carnaval de Rua no Rio de Janeiro. A estratégia consistia na troca de uma latinha vazia de cerveja por uma passagem no metrô da estação Cinelândia. Uma catraca especial da marca foi instalada para recolher as latas e dar acesso aos foliões.

⁴¹⁸ Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=Oh_2-CDLczU. Acesso em: 02/07/13. Mais informações em: <http://www.adnews.com.br/mktpromocional/antartica-lanca-catraca-da-boa>. Acesso em: 02/07/13.



Figura 3. Anúncio e ação Catraca da BOA, criação da AlmapBBDO para a Antarctica.
Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=Oh_2-CDLczU. Acesso em: 02/07/13.

A campanha embarcou mais de mil passageiros por hora e arrecadou cento e cinquenta quilos de latinhas, doadas para cooperativas de reciclagem. O número de motoristas autuados por embriaguez reduziu em mais de quarenta por cento. Mesmo com atuação pontual e datada, a iniciativa teve grande reconhecimento do público e da mídia, sendo premiada no Festival de Cannes 2013⁴¹⁹, na categoria *Promo & Ativaction*.

A estratégia promocional da Antarctica se utilizou do marketing de ação pontuado por Schmitt (2002), modificando o comportamento do público ao proporcionar a atitude sustentável, o consumo consciente (contra a combinação de álcool e direção) e a interação com a marca de forma diferenciada.

O patrocínio de eventos tem se mostrado uma vasta área de atuação para ações de marketing experimental. E os eventos acabam por complementar as campanhas veiculadas na mídia. “O patrocínio é considerado um meio de melhorar a ideia de que a empresa é simpática” (Kotler, 2006, p.591) Os consumidores poderão, futuramente, favorecer a marca patrocinadora em detrimento de outra. Além disso, a vivência dos eventos provoca sensações e pensamentos que serão guardados como lembranças associadas às marcas na mente dos consumidores, sejam elas positivas ou negativas.

Para Rafael Sampaio (2002, p.115), a principal tarefa dos eventos é estabelecer um envolvimento intenso e emocional junto a *prospects*, consumidores habituais e fãs da marca, “atraindo de forma natural os primeiros e aumentando o grau de relacionamento dos demais com a empresa”. Ainda segundo o autor,

“Outra contribuição fundamental dessa ferramenta é transferir à marca a boa imagem do próprio evento, agregando a ela, de forma imanente, uma série de valores que as características e os participantes do espetáculo possam ter. Muitas vezes, a realização ou o patrocínio de um evento será uma excelente maneira de a empresa ou a marca agradecerem a seus clientes ou à própria comunidade onde está inserida; um agradecimento que tenha valor bem maior que um simples obrigado, pois oferece alguma coisa de valor real para os consumidores beneficiados.” (*idem*, p.115)

Um evento, mesmo que patrocinado, em grande parte dos casos está associado à

⁴¹⁹ *Cannes Lions International Advertising Festival*. Disponível em: <http://www.canneslions.com/work/2013/promo/entry.cfm?entryid=15882&award=4>. Acesso em: 02/07/13.

promoção de alguma atividade cultural, solidificando-se, portanto, como uma alternativa diferenciada de comunicação de um produto, serviço ou imagem. Entendendo a cultura como veículo de comunicação, encontra-se, no evento, um conjunto de diferenciais dos outros meios tradicionais de divulgação. E o mais relevante é o status agregado à marca pelo apreço ao artista (Almeida, 1994).

Dessa forma, ao patrocinar um evento ou incentivar a turnê de um grupo artístico a empresa apoiadora não somente terá sua marca estampada nos locais de apresentação, mas será comunicadora e produtora da cultura. Emitirá a mensagem daquele cantor/grupo de artistas participando do processo criativo; impulsionará a difusão do trabalho do grupo patrocinado e terá sua marca revestida da aura artística atribuída ao espetáculo.

O marketing cultural, através do patrocínio privado, continua crescendo no país, sobretudo em função da multiplicação de leis estaduais e municipais de incentivo (Fischer, 1998). Segundo Ana Carla Fonseca Reis (1996), esse crescimento revela a conscientização por parte das empresas da potencialidade dessas ações.

Nivea Viva

O projeto Nivea Viva teve início com a turnê Nivea Viva Elis, quando Maria Rita, filha da cantora Elis Regina, interpretou canções selecionadas do repertório da mãe como parte da homenagem aos trinta anos de morte da cantora. Além dos shows, gratuitos e em espaços públicos ao ar livre, que ocorreram em cinco capitais brasileiras (Rio de Janeiro, São Paulo, Porto Alegre, Belo Horizonte e Recife) nos meses de Março e Abril de 2012, o projeto realizou uma exposição com fotos, peças da artista e também gravações feitas por fãs; um documentário e um livro sobre Elis também foram lançados em cada cidade. Ao patrocinar o projeto, a Nivea satisfez João Marcelo Bôscoli, irmão de Maria Rita e idealizador da homenagem, que já tinha o interesse de realizar shows abertos à população.

A diretora de marketing da Nivea, Tatiana Ponce, afirma que a empresa realizou pesquisas até constatar que não havia restrição entre as classes sociais no apreço tanto por Elis quanto por Maria Rita. A Nivea tinha o intuito de “ser essa marca que pode fazer com que o brasileiro aumente sua cultura, tenha acesso a coisas que anteriormente não tinha” (Ponce, 2012 *apud* Lobato, 2012) ⁴²⁰.

⁴²⁰ LOBATO, Eliane. Viva Elis. Disponível em: http://www.istoe.com.br/reportagens/195855_VIVA+ELIS. Acesso em: 03/07/13.



Figura 4. Anúncio do projeto Nivea Viva Elis. Disponível em: <http://institucional.lojasrede.com.br/blog/novidades/conheca-o-projeto-nivea-viva-elis-com-maria-rita/>. Acesso em: 04/07/13. Figura 5. Kit para bolhas de sabão distribuído ao público. Disponível em: <http://www.frispit.com.br/site/?p=6784>. Acesso em: 04/07/13.

Canções como “O bêbado e a equilibrista”, “Romaria” e “Como Nossos Pais” fizeram parte do espetáculo. Mas em “Águas de Março”, o público foi presenteado com uma chuva de bolhas de sabão⁴²¹ feitas por máquinas espalhadas pelo espaço do evento e também a partir dos *kits* distribuídos antes do início do show à plateia. O “Momento Nivea”, intitulado na embalagem, foi encerrado com centenas de balões azuis lançados ao céu em homenagem a Elis. Tatiana Ponce (2012 *apud* Lobato, 2012) frisou: “é emoção à flor da pele”.

Ao patrocinar uma ação desse porte, a empresa se utiliza do marketing experimental e do marketing de eventos para se aproximar do público de maneira ousada e, nesse caso, não associada diretamente aos produtos que comercializa. O apelo aos sentidos da visão, audição e tato (com os *kits* de bolhas de sabão) materializa a relação entre os consumidores e a marca. O repertório interpretado por Maria Rita em homenagem a Elis ativa sentimentos e emoções únicas, conseguindo deixar em cada espectador uma recordação que alia saudosismo e felicidade. Além disso, os shows proporcionam, por serem gratuitos, acesso aos mais diversos perfis de público, o que pode promover mudanças comportamentais relacionadas ao conhecimento cultural adquirido e à experiência vivenciada.

A Nivea não divulgou números de público nos eventos ou o reflexo das ações em vendas, mas é provável que o resultado tenha sido positivo visto que em 2013 houve continuidade do projeto, quando foi realizado o Nivea Viva Tom, homenagem ao cantor e compositor Tom Jobim no aniversário de cinquenta anos do seu primeiro disco solo “*The composer of Desafinado plays*” e com a interpretação da cantora Vanessa da Mata. Dessa vez em seis capitais brasileiras (Rio de Janeiro, São Paulo, Porto Alegre, Brasília, Recife e Salvador), o projeto se restringiu aos shows realizados de Abril a Junho e contou com a participação de Caetano Veloso na apresentação carioca.

⁴²¹ BOF, Alana. Viva Elis reúne 60 mil pessoas. Disponível em: <http://www.frispit.com.br/site/?p=6784>. Acesso em: 04/07/13.



Figura 6. Vanessa da Mata cantando Tom Jobim no Nivea Viva Tom. Disponível em:
<https://www.facebook.com/niveabrasil?fref=ts>. Acesso em: 04/07/13.

Considerações Finais

O rol de ações de marketing das corporações, ancoradas na emoção e nas experiências sensoriais e afetivas, vem estabelecendo novas formas de se trabalhar a imagem, o conceito e o posicionamento marcário por meio do engajamento e da fidelização de consumidores. O marketing experimental, compreendido por muitos especialistas como um novo paradigma do setor, é uma abordagem que procura explorar todos os pontos de contato entre marcas e consumidores, provocando experiências que permitam uma maior e mais duradoura interação entre as partes.

Como apresentado no caso do projeto Nivea Viva e sustentado ao longo do texto, o objetivo das ações de marketing experimental é o de tentar criar experiências com a marca, através da realização de eventos inovadores, que envolvam os consumidores de tal forma a fim de os conduzirem a memórias posteriores, levando-os à preferência e à fidelização no momento da efetivação do consumo no momento futuro.

A aproximação do público com as marcas solidifica novos conhecimentos de maneira imbricada aos momentos e sentimentos desfrutados e ainda aos artistas e grupos envolvidos. As atividades artísticas promovidas por experiências marcárias, por sua vez, realizam importante papel na disseminação e na constituição dos sentidos das culturas. O marketing experimental amplia, portanto, a gama de possibilidades criativas que trabalhem na dimensão da parceria entre áreas visando proporcionar experiências de consumo, cada vez mais, inovadoras e repletas de emoção.

Tendo em vista as ponderações da presente pesquisa, nota-se um direcionamento crescente das empresas para ações que envolvam atividades experienciais de seus possíveis consumidores, de modo que a atenção sobre esta modalidade de marketing solicite acompanhamento e reflexão atenta de pesquisadores e de profissionais da área de comunicação. Dada a importância que a sensorialidade e a memória afetiva dos consumidores podem ditar, as marcas devem saber como se pronunciar e o que devem oferecer em troca da atenção e do possível consumo futuro do que têm a ofertar.

Referências

- Almeida, C. J. M. (1994). *Arte é capital*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Bakhtin, M. (1992). *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes.
- Canclini, N. G. (2008). *Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Carrascoza, J. A. (2008). *Do caos à criação publicitária. Processo criativo, plágio e ready-made na publicidade*. São Paulo: Saraiva.
- Covaleski, R. (2009). *Cinema, publicidade, interfaces*. Curitiba: Maxi Editora.
- Donaton, S. (2007). *Publicidade + Entretenimento: Por que estas duas indústrias precisam se unir para garantir a sobrevivência mútua*. São Paulo: Cultrix.
- Duchamp, M. *O ato criador*. In: Gregory, B. (1986). *A nova arte*. São Paulo: Perspectiva. p.71-74. Disponível em: <http://www.ebah.com.br/content/ABAAAelUgAE/ato-criador-marcel-duchamp>. Acesso em: 30/06/13.
- Eco, U. (2003). *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva.
- Jenkins, H. (2008). *Cultura da convergência*. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Aleph.
- Fischer, F. (1998). *Marketing cultural: uso e prática em empresas brasileiras*. Dissertação de mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/handle/1904/16318>. Acesso em 11/10/2010.
- Kotler, P. (2006). *Administração de Marketing*. 12 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Kristeva, J. (1974). *Introdução à semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- Lara, M. *Publicidade e arte*. In: Contrera, M. S. & Hattori, O. T. (orgs.). (2003). *Publicidade e Cia*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
- Ostrower, F. (1995). *Acasos e Criação Artística*. Rio de Janeiro: Campus.
- Reis, A. C. F. (1996). *Marketing cultural: revisão do arcabouço teórico conceitual e contribuição à análise da postura empresarial*. Dissertação de mestrado. 190 f. Universidade Estadual de São Paulo, São Paulo.
- Salles, C. A. (2004). *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP: Annablume.
- _____. (2006). *Redes de criação: construção da obra de arte*. São Paulo: Editora Horizonte.
- Sampaio, R. (2002). *Marcas de A a Z*. Rio de Janeiro: Campus.
- Santaella, L. (2007). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- _____. (2005). *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus.
- Schmitt, B. H. (2002). *Marketing experimental: suas empresas e suas marcas conquistando o sentir e o pensar, o agir e o identificar-se dos clientes*. São Paulo: Nobel.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Thompson, J. B. (2011). *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes.
- Toffler, A. (1980). *A terceira onda*. Rio de Janeiro: Record.



GT 4: Cultura Visual e Sonora

O GT aborda a articulação com uma Antropologia da Imagem, campo interdisciplinar atento à publicidade forma como as manifestações visuais e audiovisuais expressam significados culturais. Visa discutir a imagem pela via de um debate aprofundado sobre estratégias de questionamento teórico e desenvolvimento de metodologias de pesquisa que envolvam tanto a produção de dados em campo, como o posterior tratamento destes na elaboração de narrativas sobre a vida social e a cultura. Também busca refletir sobre o lugar do sonoro (música, paisagens e ambiências sonoras de diferentes territórios).

Imagens na rede: experiências estéticas compartilhadas

Mirian Celeste Martins⁴²², Izabel Meister⁴²³, Rita Demarchi⁴²⁴,
Olga Egas⁴²⁵, Lucia Lombardi⁴²⁶, Daniel Momoli⁴²⁷ e Estela Bonci⁴²⁸

Resumo: A celebração da 2ª Semana Internacional de Arte-educação, de 20 a 26 de maio de 2013, promovida pela UNESCO e InSEA – International Society of Education through Art gerou muitas ações envolvendo arte-educadores de todos os continentes. Para comemorar, os Grupos de Pesquisa: "Arte na Pedagogia" e "Mediação Cultural: contaminações e provocações estéticas" também lançaram uma proposta. A ação consistiu em abrir um espaço em uma rede social especialmente criada para que pessoas interessadas postassem uma única imagem como registro de uma experiência estética que fosse importante para elas. A leitura destas diversificadas imagens nos possibilitou investigar a potencialidade das redes sociais e a abrangência das postagens, os temas, o que foi considerado como experiência estética significativa, entre outros aspectos.

Palavras-chave: imagem; experiência; estética; redes; arte/educação.

Introdução

A 2ª Semana Internacional de Arte-educação, de 20 a 26 de maio de 2013, foi promovida pela UNESCO e InSEA – International Society of Education through Art, ampliando o sucesso da primeira semana que foi realizada entre 21 e 27 de maio de 2012 e se estendendo a todos os continentes.

Como uma instituição internacional, InSEA é uma organização não-governamental nascida junto à UNESCO - *Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura* (UNESCO) fundada após a II Guerra Mundial. A valorização da educação através da arte é uma meta presente desde as suas primeiras conferências. Na terceira, em 1948, Herbert Read (1893-1968) foi nomeado como presidente de uma "Comissão de Peritos"

⁴²² Doutora pela Faculdade de Educação/USP. Docente do Curso de Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie/UPM e coordenadora dos Grupos de Pesquisa em Arte na Pedagogia - GPAP e de Mediação Cultural: contaminações e provocações estéticas,

⁴²³ Doutora pelo Programa Educação, Arte e História da Cultura na UPM. Integra a Rede Internacional de Grupos de Investigação: Educação e Tecnologia - REGIET. Pesquisadora do grupo EDUTECHI/UPM, CEMRI/Un. Aberta de Portugal e do COLEARN/ Open University, Inglaterra.

⁴²⁴ Doutoranda no Programa Educação, Arte e História da Cultura na UPM e docente no curso de Publicidade na mesma instituição. Mestre em Artes Visuais/Unesp, membro do Grupo de Pesquisa em Mediação Cultural: contaminações e provocações estéticas.

⁴²⁵ Professora do ensino de Arte na Faculdade de Educação/UFJF. Mestre IA/UNESP .Doutoranda em Educação, Arte e História da Cultura/UPM. Membro dos Grupos de Pesquisa GPAP e Mediação Cultural/Mackenzie.

⁴²⁶ Professora do curso de Pedagogia da Universidade Federal de São Carlos campus Sorocaba da área de Arte, Corporeidade e Educação. Membro do GPAP/Mackenzie, CIEI/FEUSP e GCESP/UFSCar.

⁴²⁷ Mestrando em Educação pela UFRGS. Professor de História da Arte e Estágio Supervisionado na Faculdade VIZIVALI de Dois Vizinhos (PR) e UNIARP – Caçador (SC). Membro do Grupo de Pesquisa GPAP.

⁴²⁸ Mestre em Educação, Arte e História da cultura pela UPM. Membro dos Grupos de Pesquisa GPMediação Cultural/Mackenzie e GPAP/Mackenzie.

que realizou seminários com a participação de muitos países, originando a criação do InSEA em 1954.

As ideias de Herbert Read eram conhecidas no Brasil, especialmente a partir de 1941 quando o Conselho Britânico promoveu uma exposição no Rio de Janeiro, segundo revista do INEP (1980). Augusto Rodrigues, pintor, desenhista, caricaturista e jornalista pernambucano ficou especialmente impressionado por esta exposição e em 1948 iniciou uma experiência aberta com crianças e professores como Noêmia Varela, que gerou o movimento das Escolinhas de Arte. Um dos Congressos do InSEA foi realizado no Rio de Janeiro em 1984 e Ana Mae Barbosa foi uma de suas presidentes entre 1991 e 1993.

Um dos objetivos do InSEA é a divulgação da importância da arte na/para educação e a 2ª Semana Internacional de Arte-educação foi um canal para alimentar a troca e a participação de todos. No Brasil, muitas ações foram realizadas. Dentro desta perspectiva, os Grupos Grupos de Pesquisa: "Arte na Pedagogia" e "Mediação Cultural: contaminações e provocações estéticas", coordenados por Mirian Celeste Martins também lançaram uma proposta. A ação consistiu em abrir um espaço em uma rede social especialmente criada para que pessoas interessadas postassem uma única imagem como registro de uma experiência estética que fosse importante para elas.

Neste artigo apresentamos os resultados desta ação e a sua análise que permitiram reflexões sobre o ensino de arte, o contato com a arte e com as produções artísticas, os interesses dos que dela participaram. Reflexões que esperam provocar muitas outras, fazendo ressoar a celebração.

A potencialidade das redes sociais para celebrar a arte/educação

O caráter transitório e gregário das redes sociais potencializa o seu próprio movimento, baseado em abundância de informação e de profusão tecnológica que se define também por ser atuante nos campos da comunicação, do social, do cultural. Neste contexto onde o entendimento de tempo, da velocidade e do significado emergem de forma singular para constituir realidade própria, a articulação de ideias se dá em seu próprio percurso. Neste sentido todos os elementos constituem-se parte, os objetos, as estruturas, os interagentes, as ações. Portanto redefinem-se para além de suas fronteiras constituindo-se em novas redes.

Este cenário nos pareceu caminho natural para a disseminação de uma proposta de experiência estética que se reflete em novas experiências a partir do espaço que a abriga.

Assim, inicialmente surgiu a ideia de criar uma ação que envolvesse imagens e fosse desencadeada por meio de redes sociais. A escolha do blog tumblr (<http://www.tumblr.com>) resultou da busca por redes onde o discurso imagético tivesse valor e visualização, além da facilidade de acesso e postagem.

Depois nasceu a pergunta impulsionadora que gerou a regra da postagem: “Insira uma única fotografia que registre uma experiência estética que foi importante para você.

Na “Legenda” escreva o título da foto, seguido do seu nome, cidade e profissão.” E desta relação entre a imagem e a legenda se constitui a rede de tecidos imagéticos, estéticos, e também geográficos e culturais que aqui são expostos e analisados.

A divulgação foi feita por dois pequenos folders (Fig.1) enviados aos contatos pessoais dos dois Grupos de Pesquisa e também ao site da InSEA e na página do facebook WAAE-World Alliance for Arts Education.

Parece que os ventos digitais nos levaram à brincadeira tradicional do telefone sem fio. Quando esticamos um fio e sopramos o tema da experiência estética, ficamos tal qual nos tempos de infância, sob a expectativa de que narrativas variadas surgissem do outro lado do fio. Por outro lado, nos mantínhamos abertos à dinâmica imprevisível da rede.



Fig. 1. Folder de divulgação da proposta

A abrangência das postagens nos mostrou que, embora fizessemos contato via nossos próprios e-mails e grupos no facebook, a rede se espalhou. Não foram tantas imagens como esperávamos, mas vieram de lugares muito diversos.

Foram feitas 226 postagens. Deste total somente 148 declararam suas localizações. Dentre elas, obtivemos postagens de 50 diferentes cidades do Brasil, além de três postagens internacionais: Lisboa, Barcelona e Shanghai. A abrangência nacional de 145 postagens com identificação de lugar, apresentou 10 postagens da região norte, 6 da região nordeste, 3 da região centro-oeste, 67 da região sudeste e 59 da região sul, envolvendo as seguintes cidades:

Estado	Nº de Postagens	Cidades
Pará	7	Belém (6) e Breves, Ilha de Marajó (1)
Tocantins	3	Palmas
Ceará	5	Fortaleza
Pernambuco	1	Recife
Mato Grosso	2	Brasília (Distrito Federal); Lucas do Rio Verde
Mato Grosso do Sul	1	Campo Grande
Minas Gerais	3	Belo Horizonte (1) e Juiz de Fora (2)
São Paulo	58	Campinas (1); Itapetininga (8); Jundiaí (1); Osasco (1); Santo André (1); Santos (1); São José dos Campos (1); São Paulo (37); São Pedro (6) e Suzano (1)
Rio de Janeiro	6	Guaratiba (1); Magé (1); Nilópolis (1); Rio de Janeiro (2) e Resende (1)
Paraná	9	Londrina (1); Curitiba (8)
Santa Catarina	22	3 delas não identificaram a cidade e outras distribuídas entre as cidades de Blumenau (1); Caçador (4); Capinzal (1); Chapecó (1); Concordia (1); Florianópolis (1); Fraiburgo (1); Herval d'Oeste (1); Joaçaba (1); Mondaí (1); Palhoça (1); Pinheiro Preto (1); São Miguel do Oeste (2) e Xanxerê (2)
Rio Grande do Sul	28	Bagé (3); Bento Gonçalves (1); Candelária (2); Canoas (1); Caxias do Sul (2); Montenegro (3); Novo Hamburgo (2); Passo Fundo (1); Pelotas (3); Portão (1) e Porto Alegre (9)

Dentre os 114 que declararam a sua profissão, temos a grande maioria de professores/educadores. Encontramos a titulação de professores de arte, arte-educadores e arte/educadores, indicando modos diversos de nomeação. Entre eles, destacamos um professor de Teatro, dois de Música e um de Dança, docentes do ensino superior, coordenador de curso de Arte, além educadores populares, artistas e artesões. Outras profissões também estão presentes: auxiliar educacional, historiador, ceramista, designer gráfico, bióloga e pintor de automóveis. Poucos estudantes foram identificados, entre eles, estudantes de arte, de cinema, de teatro e de pedagogia.

Uma outra observação se refere ao fato de que embora a proposta tenha se constituído em um convite para que cada participante enviasse uma imagem, alguns participantes enviaram muitas mais. Outro ponto curioso: em alguns casos específicos ficamos na dúvida se o participante compreendeu a proposta, pois a sua participação teve um caráter aparente de autopromoção de si ou de seu trabalho. Contudo, a partir da análise dos textos e imagens notamos de maneira geral, que os participantes “entraram no espírito” da proposta, como veremos a seguir.

Registros de experiências estéticas

Diferentes olhares a partir de um mesmo disparador: o registro de uma experiência estética marcante. Como analisar todas estas imagens postadas por um grupo tão diverso? Assim, seguindo a lição de Merleau-Ponty (2011, p.104), para quem “olhar o objeto é entranhar-se nele”, exploramos aquilo que é visto, o olhar de quem escolheu a imagem e o olhar de quem olha.

Diferentes imagens a partir de diferentes olhares nos convidam a diferentes leituras sobre as produções sígnicas apresentadas, onde a realidade é lida e apresentada a partir do que se viveu, se experimentou ou se imaginou. Hipóteses sobre as imagens postadas foram sendo construídas, conscientes de que “no que se percebe, se interpreta; no que se apreende, se compreende”, como diz Ostrower (2001, p. 57).



Fig. 2. Visualização de parte do painel em www.arteducweek-br.tumblr.com.

As imagens vistas pelos seus autores e apresentadas nos revelam momentos diversos, como o olhar sobre a paisagem ou a flor que sobressaem ao olhar corriqueiro; como o grupo que exhibe com orgulho a sua produção artística, ou a obra do artista preferido e os detalhes de momentos que trazem uma experiência, uma história, um viver para aqueles que olham.

Uma imagem alimenta nossa análise:



Fig. 3. “Porque agora não é só ele marcou a folha também marcou ele”.
(sic), Priscila Costa Oliveira, graduanda em Artes Visuais Licenciatura – Pelotas/RS, imagem 173.

A imagem é singela e de uma bela composição, mas em meio a tantas imagens, de imediato, ela não se destaca. Ela ganha muito com o diálogo com a palavra, que aliás, nos deixa em dúvida se se trata de uma escrita poética, de uma escrita apressada, se está faltando algo... mas de nosso ponto de vista isso não é o mais importante. O mais importante é que essa imagem e esse texto nos convidam à reflexão de um importante aspecto para iniciarmos a discussão acerca do conceito de “experiência estética”.

A abordagem fenomenológica de Merleau-Ponty (2011) aponta que a percepção por meio de nosso corpo, nossos sentidos, constituem janelas de abertura para o mundo. E que quando nos detemos e nos abrimos sensivelmente para algo, é estabelecida uma relação mais aprofundada entre dois ou mais seres, cria-se uma relação que não existia antes. Podemos compreender que esse fenômeno único deixa marcas em seus envolvidos, como Priscila ressalta em sua escolha. O instante, o espaço e a descoberta entrelaçam-se com a mão, o olho, a cor, o gesto, a folha, o chão...

O que terá ficado na memória, no corpo e no intelecto desse sujeito da experiência, que não sabemos quem é? Quais as suas ressonâncias? Da mesma forma, podemos pensar o que terá ficado indelével para Priscila? O que aconteceu antes? Qual a trajetória? As perguntas são infundáveis e ainda que não possamos respondê-las, nos movem em sentido à compreensão do próprio fenômeno e de algo maior. Marcas deixadas pela experimentação no e do mundo.

A palavra estética é derivada da grega *aesthesis*, que indica a sensibilidade, uma abertura de sentimentos, o sentir num todo integrado. Dewey (2010) é contundente e

sensível quando menciona que a experiência significativa consiste em viver *uma* experiência, que a difere das experiências comuns. Segundo o autor, trata-se daquela experiência singular, que pontua uma etapa em uma trajetória, a consumação de algo, que pode nos modificar, transformar, trazer um sentido profundo. Mas, longe de considerar como premissa o espetacular, grandioso, ou mesmo idealista, Dewey nos lembra de que a experiência estética significativa, por se dar no mundo, se configura no concreto e no cotidiano, de várias formas, com qualquer objeto, seja de arte ou não. E evidentemente, a subjetividade e o repertório individual colorem com matizes pessoais as experiências.

Como escolher uma imagem que sintetize algo tão essencial à nossa área, mas também tão particular e subjetivo? Mostrar o invisível e falar algo sobre o indizível representa um esforço, que sabemos ser capaz de mostrar algo sobre a ponta do iceberg. Daí que, quando requisitados a selecionar uma imagem que registre a sua experiência estética significativa, os participantes enviem imagens e fotografias de teor muito diversificado. Da mesma forma, algumas legendas também são bem particulares, indo além de meros dados.

Esse caráter de subjetividade, intrínseco à arte e a essas experiências que podem se dar tanto com objetos propriamente artísticos ou não, é exposto nas imagens a seguir. É preciso estar atento para respeitar algo que a princípio pode parecer tão particular e inusitado:



Fig. 4. “Este casal de coelhos me despertou bastante curiosidade ao mesmo tempo que provocou outros sentimentos inexplicáveis”, Anônimo, imagem 5;

Fig. 5. “Às vezes precisamos!!!”, Anônimo, imagem 30;

Fig. 6. “cores e amores”, Mirza Ferreira, professora de dança e doutoranda em educação, Belo Horizonte, imagem 75.

Muitas categorias e aspectos poderiam ser discutidos aqui e a análise nos impulsiona a múltiplos aspectos.

Caleidoscópio de imagens amalgamadas às experiências significativas

É interessante que o leitor entre no site <<http://arteducweek-br.tumblr.com>> e veja este caleidoscópio clicando em “Arquivo”. Mergulhando nas imagens, nos enlaçamos com elas na rica mistura da imaginação, criação de hipóteses e critérios de análise de imagens nem sempre límpidas o suficiente para “encaixes” em categorias estanques.

Como metodologia de pesquisa, foi criada uma extensa tabela com as imagens, legendas e autoria. A partir dela, as próprias imagens que nos levaram às categorias que apresentamos a seguir:

Arte

Cerca de 30 imagens apontam obras específicas, onde predominam as visuais de diferentes períodos e temáticas, destacando-se obras renascentistas abordadas em cursos e livros: *O Casal Arnolfini* (Fig. 7) e duas de Dürer, cuja legenda não traz maiores indicações. Contudo, na maior parte delas, constatamos se tratar de encontros com os originais, entre eles: o singelo quadro de flores de Corot no Masp trazido por Lúcia Pantaleoni, uma escultura de Rodin em seu museu, a obra de Olafur Eliasson trazida por Camila Lia (Fig. 8). Os bordados de Bispo do Rosário foram mencionados duas vezes, por Olga (Fig. 9) e por um participante anônimo. Nos dois casos, as legendas indicam questões importantes suscitadas a partir das obras: “desassossegos”, “eu preciso dessas palavras escrita. Eu não vivo sem arte”.



Fig. 7 “O casal Arnolfini - Jan van Eyck, *Um dos primeiros estudos de estética no curso de Artes*”, Anônimo, imagem 10; Fig. 8 “Obra de Olafur na Pinacoteca do Estado, em visita que fiz com duas grandes amigas. *Foi uma experiência sensível e delicada*”, Camila Lia, arte-educadora, São Paulo, imagem 90; Fig. 8. ” ... desassossegos de Arthur Bispo do Rosário (Sergipe, 1911 – Rio de Janeiro, 1989), Olga Egas, profssora, Juiz de Fora/MG, imagem 212; Fig. 10. “Azulejo Fundação Gulbenkian, Rita Demarchi, professora, São Paulo, imagem 217.

A arte contemporânea continua representada também por obras como *Inabsência* de Lescher, exposta em 2013na Pinacoteca de São Paulo, que foi abordada duas vezes. E também por trabalhos de Anish Kapoor e Anna Maria Maiolino; uma intervenção na Inglaterra, uma obra de arte pública de Oldenburg nos Estados Unidos e um detalhe da *Cow Parade*. Em contrapartida, têm-se uma peça antiga de azulejo persa do século XV do acervo da Fundação Gulbenkian/Lisboa (Fig. 10) e a pintura *Operários*, uma das mais conhecidas obras de Tarsila do Amaral. A imagem do ateliê de Miró, um grafite anônimo em São Paulo e uma intrigante obra de Arte Bruta exposta em Paris somam-se ao conjunto.

Com relação à arquitetura (e entrecruzado com o tópico “Patrimônio” a seguir), temos dois edifícios com projeto de Ramos de Azevedo: uma escola e o Teatro Municipal de São Paulo. A arquitetura religiosa está representada pela *Allambra* de Granada e por uma imagem que acreditamos se tratar da Catedral da *Sagrada Família* de Gaudí.

Com relação às outras linguagens, dois espetáculos de dança são trazidos: *Eccos e Fragmentos do Desejo* da Cia Dos a Deux.

Sobre literatura, temos uma imagem pouco visível, cuja legenda faz menção a Edgar Allan Poe, mas não é possível afirmar se se trata de uma obra, ou de uma proposta de criação do participante ou mesmo de ensino a partir da obra do escritor. Mencionamos também que diversas propostas de ensino fazem menção a diferentes obras.

Diante do exposto até aqui, notamos que as imagens revelam uma interessante diversidade, com obras nacionais e estrangeiras de diferentes temáticas e épocas, porém quase que exclusivamente no âmbito da cultura ocidental/matriz europeia. Também vale ressaltar o fato de que as exposições tenham possibilitado que diversos participantes construíssem experiências significativas, por vezes reveladas também por palavras sensíveis e poéticas.

Patrimônio cultural

Encontros com o patrimônio cultural também foram inseridos como experiências estéticas em 16 registros. Os rituais religiosos, como a “experiência estética de participar de um ritual de candomblé” (Fig. 11) ou as três fotos enviadas pela professora de arte Adriana Mello de Belém/PA do Círio de Nazaré, complementam-se com a do ritual Sufi enviada por um anônimo, fruto de uma viagem.

A arquitetura está presente pelas fotos das escadarias internas do Teatro Municipal de São Paulo Célia Cristina De Donato, musicopedagoga, pela escola projetada por Ramos de Azevedo (Fig.12) e a foto de Alhambra (Fig. 13), além do antigo azulejo persa da Fundação Gulbenkian postado pela professora Rita Demarchi (Fig. 10). O olhar sobre a cidade desperta o registro de um *graffiti* sob o Minhocão em São Paulo (Fig. 14). As viagens evidenciam-se como fortes experiências ao entrar em contato com outras culturas, como a surpresa das crianças brincando de bumba-meu-boi (Fig. 15).



Fig. 11 “*experiência estética de participar de um ritual de candomblé.*”, Fernanda Canhedo estudante de artes/teatro de Palmas/TO, imagem 11; Fig. 12. “*Minha escola: Conjunto arquitetônico concebido por Ramos de Azevedo*”, Anônimo, imagem 57; Fig. 13. “*Alhambra de Granada, Espanha, um sonho realizado*”, Elaine Machado, licenciada em Artes Visuais, imagem 197; Fig. 14. “*Graffiti Minhocão 2007*” de Marília Moreno, professora, imagem 60.

A arte sacra é nomeada: “Patrimônio Como Território da Mediação Cultural” no dizer de Maria Lúcia Bighetti Fioravanti, arte/educadora e pesquisadora. Embora seja um território pouco explorado no ensino de arte, é muito interessante vê-lo pelo olhar dos alunos, como os relicários (Fig. 16) ou a retomada de memórias da infância em uma colcha de retalhos em um curso de Pedagogia (Fig.17). Na ambiência da escola, vemos também alunos de uma escola no Butão e uma antiga imagem de Freinet e seus alunos

(Fig.18).



Fig. 15. “Essa foto foi tirada através da janela de uma casa em São Benedito do Rio Preto, Maranhão, em 2010. Eu passava pela rua e fui surpreendida com duas crianças brincando o bumba-meu-boi dentro da sala. Todas as crianças da cidade brincavam o boi, com caixas velhas de papelão e com qualquer outro jeito. É uma lembrança de experiência estética que atravessa o cotidiano e que pude vivenciar,” Taís Ferreira, professora de Teatro, UFPel, imagem 172; Fig. 16. “Experiência desenvolvida em sala de aula, com crianças de 6 °. Ano do ensino fundamental, com desenvolvimento de relicários pessoais para compreensão dos processos de seleção para preservação de memória de patrimônio”, Anônimo, imagem 199; Fig. 17. “Memórias de Infância” recontada ponto a ponto formando uma belíssima colcha de retalhos na Disciplina de Pedagogia da FURB, de Lilian Cristina de Souza, Blumenau/SC, imagem 151 e Fig. 18. “Célestin Freneit - o tipógrafo na sala de aula”, Anônimo, imagem 221.

Produção artística

Algumas imagens evidenciam produções pessoais. Das 23 imagens apontadas dentro desta categoria, há dúvidas se realmente registram produções criadas pelo participante. Processos de criação são visíveis nos cadernos (Fig. 19) de Marcia Tiburi. Há algumas imagens que evidenciam momentos de experimentação do material, a prova da impressão, o momento de deixar a idéia respirar durante a criação (Fig. 20). Outras produções mostram trabalhos realizados frente a propostas em cursos diversos (Fig. 21 e 22).



Fig. 19 “Cadernos”, Marcia Tiburi, São Paulo, imagem 8; Fig. 20. “Xilogravura. Dragão do Mar”, Arte-educadora, Fortaleza/CE, imagem 121; Fig. 21. “Imagem que desenvolvi para o blog Revolta na Bottega - criado por doutorandos do programa em Educação, Arte e História da Cultura do Mackenzie, pensando em uma alusão à obra de René Magritte”, Tiago Xavier dos Santos, historiador, SP, imagen 51; Fig. 22. “Cartografia pessoal (Capa) – 2010”, Marília Moreno, professora, SP.

Crianças/alunos/trabalhos de escola

A experiência estética a partir do fazer artístico de crianças e jovens está presente em

muitos registros. São fragmentos do olhar de professores, de mães, de avós diante de uma realidade vivida e a infindável possibilidade de transfiguração da realidade.

Nos fazeres artísticos das crianças que foram registrados como uma experiência estética atividades como o desenho, a pintura, a escultura e a gestualidade estabelecem e conversam entre si a partir de sensações e descobertas. Dentre elas, destacamos três imagens que abordam a questão da inclusão, a grande presença da pintura e do *graffiti*, imagens de criações coletivas e exposições, além de trabalhos com as releituras. Há imagens que flagraram um momento em que se produzia uma situação de dimensão afetiva da criança em interação com a arte. E o olhar que capturou este momento, era um olhar atento de quem cuidava ou observava essa experiência.

São muitas as imagens e abrem um amplo leque de discussões e aqui optamos por apenas evidenciar a importância deste fazer de crianças e jovens como aprendizes e aprendentes sem aprofundarmos a sua análise.

Mediação cultural em museus ou outros espaços

Dez imagens registram aspectos da mediação cultural. A mediação de um artista em seu ateliê (Fig.23), da professora em aula de mediação (Fig. 24) ou a imagem de alunos em uma exposição com a legenda da professora “compartilhando sensações” (Fig. 25), apontam a fruição de alunos, sejam crianças, jovens ou universitários.



Fig. 23 “A percepção sensível mediada pelo artista Marcos Leal em seu ateliê, na observação do objeto estético, com alunos da Escola São Vitor. O saber provocado pela Arte. Arte em cores e formas”, Mara Rossatto, professora de arte, imagem 185; Fig. 24 “Eu e meus alunos na Universidade Santa Cecília em Santos, em uma aula de mediação (2006)”, Lidice Moura Professora e coordenadora do Curso de Artes, imagem 88; Fig. 25 “Compartilhando sensações”, Sueli, Arte/educadora, imagem 178.

Vemos também a interação provocada pelos educadores, como a proposta do Museu do Trem (Fig. 26), os parangolés de Oiticica em festa de aniversário (Fig. 27), desenhando no museu (Fig. 28) ou interagindo com as obras (Fig. 29). Interação com as obras aparecem também na 30ª Bienal de São Paulo, um registro da educadora Elidayana da Silva Alexandrino, no Sesc Pinheiros com o professor Felipe de Oliveira e de uma oficina de máscaras no Museu Berardo em Lisboa postada pela arte-educadora Marília Marques.



Fig. 26. “Atividade que experimentava possibilidades de aproximação com o acervo mediadas por atividades lúdicas e arte. Na foto Aimê após uma atividade com teatro coordenada por Alexandre Lucas. Atividades que integraram o Programa de Ação Educativa coordenados por Alice Bemvenuti e Claudia Koch-Jonhstone. Gestão 2009-2012”, Anônimo, imagem 32. Fig. 27. “Atividade concebida para a exposição *O museu é o Mundo, Hélio Olítica e realizada numa festa de aniversário. A aniversariante e seus convidados exploraram e criaram parangolés*”, Marília Marques, arte/educadora, imagem 124; Fig. 28, “Alunos desenhando durante a visita à exposição “*No limiar da memória*” de Eliane Bruél na Casa de Cultura Pedro Wayne em Bagé. Dia significativo para esses jovens que puderam participar com seus desenhos no espaço interativo da exposição”, Ana Lucia Quadros, Professora de Arte, imagem 160; Fig. 29. “Mediação na exposição *Alfa/Teta, do coletivo de artistas em Montenegro/RS. Sou artista participante e professora de artes, realizando uma mediação com meus alunos na Galeria Loide Schwambach da Fundação Municipal das Artes de Montenegro (RS) - FUNDARTE. Outubro de 2012*”, Patriciane Born, Artista e Professora de Artes, imagem 166.

Outros aspectos

O maravilhar junto da **natureza**, dos espaços ao ar livre e em viagens também é representativo, em detalhe ou em panorâmicas, com a flora e a fauna.

O **esporte** aparece em uma única imagem, com amor declarado ao Corinthians,

O **design** marca sua presença por meio de uma capa de disco que remete à memória de um dos participantes. Há 3 imagens que são montagens, evidenciando uma preocupação na composição.

Somente duas imagens fazem referência ao **mundo virtual** e há algumas imagens que não conseguimos classificar, mas são igualmente interessantes.

Ação na Semana Internacional

Dentre as imagens, destacam-se três que fazem menção à 2ª Semana Internacional de Arte-educação, como um cartaz da celebração na cidade de Pedro Osório/RS e duas imagens de ações realizadas pelos acadêmicos do curso de Artes Visuais participantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBid Artes Visuais Universidade Feevale, postadas por Caroline Bertani da Silva, divulgadas também pelo site: <<https://www.facebook.com/2aSemanaInternacionalDeArteEducacao?ref=ts&fref=cartaz> - 1>.

Experiências compartilhadas criam novos convites.



Fig. 30. “A Invenção pelos recantos da escola nos permite romper limites e extrair o maravilhoso das coisas. (Projeto Encontros Inusitados- registro da proposta dos alunos do 2º Ensino Médio B). Escola Estadual Adherbal de Paula Ferreira - Itapetininga - São Paulo”, Profª Maria José Braga Falcao de Itapetininga/SP, imagem 220; Fig. 31. “Cores e amores, Mirza Ferreira, professora de dança e doutoranda em educação, imagem 75; Fig.32. “Sem título, Anônimo, imagem 45. Fig. 33. “Eccos”, Maysa Stedile, Arte/educadora, Caxias do Sul/RS, imagem 165.

Para perceber, o espectador ou observador tem de criar sua experiência, diz Dewey (2010). E a criação deve incluir relações comparáveis às vivenciadas pelo produtor original... Aquele que olha deve passar por estas operações de acordo com seu ponto de vista e seu interesse. Assim, neste texto, tentamos olhar as experiências apresentadas e as nossas próprias experiências ao analisá-las, sabendo que há muito ainda a levantar desta ação desencadeada por uma celebração.

Há imagens com grande qualidade estética e outras são simples registros, algumas mostram algo que não parece ter profundidade conceitual, mas várias dessas imagens enriquecem com a legenda, configurando pequenos relatos, pequenas narrativas, formadas pelo texto visual e verbal. Talvez seja uma questão a ser pensada com relação à formação e repertório do professor de arte. Títulos ou explicação? Fotos como mero registro sem explorar sua linguagem? Se a proposta era inserir uma “experiência estética”, essas imagens vem a representar processos e eventos significativos, pequenas narrativas de muitas histórias, algo pessoal e autoral.

Na análise, partimos da fenomenologia, do impacto primeiro das imagens e das legendas, e o quanto também a nossa leitura e compreensão se dá com base na formulação de hipóteses. Curiosamente, várias das imagens por nós classificadas “com forte expressividade plástica”, não trazem informações nas legendas, há aquelas que nos deixam em dúvida até sobre o que tratam, mas são belas e interessantes como linguagem!

E o que fica destas imagens que transbordam sensações provocadas a partir da experiência estética? Um das possíveis respostas é que a fotografia marca a experiência estética como linguagem potencial de expressão. E, neste caso, as redes sociais foram prova disso, fazendo ressoar a celebração da arte/educação em novas reflexões que continuam a partir da oportunidade de compartilhar neste congresso.

Referências

- Dewey, John. Arte como experiência. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- Meister, Izabel Patrícia. A tecitura do conhecimento nas redes sociais: habitat das inteligências coletivas. 2012. Tese de doutorado em Educação, Arte e História da cultura. Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo.
- Merleau-Ponty, Maurice. Fenomenologia da percepção. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

Memórias coletivas híbridas e multiculturais

Daniel Paz de Araújo⁴²⁹ e Hermes Renato Hildebrand⁴³⁰

Resumo: No contexto cultural existe a potencialidade dos dispositivos móveis digitais para criação, conexão e amplificação de memórias que relacionam lugares físicos com conteúdos digitais. Registros multiculturais passam a ser compartilhados e complementados coletivamente através das mídias digitais, criando novas formas de experimentação. Assim, a cultura tem limites espaço-temporais reduzidos em ambientes virtuais ao serem transpostas de suas naturezas físicas, porém mantendo conexão entre as realidades *on* e *off-line*, ou seja, passam a ser híbridas. Neste sentido, foram aplicadas diferentes tecnologias de baixo custo para conectar pontos culturais com camadas informacionais, cartografando uma memória coletiva, híbrida e multicultural. Para tal, diferentes experimentos foram feitos em São Paulo, Minas Gerais e Rio Grande do Sul, tendo seus processos e resultados apresentados na atual pesquisa.

Palavras-chave: hibridismo; coletivo; memória; multiculturalidade; multimeios.

Introdução

Cada vez mais, a comunicação humana caminha para a abertura de possibilidades que dão a cada indivíduo a oportunidade de trocar opiniões, questionamentos, pontos de vista e visões de mundo. A potencialidade de aplicação de novas formas de estruturação da comunicação através das mídias interativas permite que diferentes assuntos possam ser correlacionados, agregados e compartilhados. Para Duarte (2009), “a linguagem permite a criação de estruturas de pensamento que possibilitam investigação e conhecimento que, ao partirem de certo fenômeno, podem ser estendidas a outros similares”. Neste sentido, a interatividade tem sido aplicada de forma crescente em diferentes aspectos na contemporaneidade, sendo intensificada pela criação coletiva mediada por aparatos tecnológicos de fácil acesso. Tal disseminação nos leva a refletir sobre a relação entre os diferentes níveis de criação individual ou coletiva, a forma com que podem ser relacionadas e de que maneira o homem de natureza híbrida vivencia tais possibilidades. Considerando a importância das dimensões espaciais e temporais de expressões culturais destas mídias, a possibilidade de manter características originárias registradas e transportadas para a virtualidade permite maior simplicidade no processo de distribuição, expandindo as possibilidades de interação e possibilitando o acompanhamento de sua evolução histórica.

Ao relacionar a característica híbrida do ser humano com suas interações no ciberespaço surgem as experiências híbridas, pois o homem deixa de estar envolvido

⁴²⁹ Doutorando da Universidade Estadual de Campinas/UNICAMP no programa de Artes Visuais do Instituto de Artes, na linha de pesquisa Multimeios e Arte, sob orientação do Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand. Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/PUCSP.

⁴³⁰ Professor da Universidade Estadual de Campinas/UNICAMP e da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/PUCSP e exerce o cargo de coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD - Tecnologia da Inteligência e Design Digital, da PUCSP. Tem experiência nas áreas de artes interativas e digitais, semiótica, comunicação e jogos eletrônicos, com ênfase no uso das tecnologias digitais, instalações interativas e sistemas computacionais.

unicamente em relações reais/*off-line* e passa também a vivenciar relações e experiências virtuais/*on-line*, ambas em intensa convergência entre si. A rede *off-line* diz respeito ao mundo real/físico que vivemos, sendo impossível desassociar a existência humana do mesmo. Por outro lado, a rede *on-line* diz respeito às conexões feitas via Internet que podem ser totalmente independentes, mas cada vez mais estão mais relacionados com a rede *off-line*.

“O limite entre o que é real do que é virtual torna-se cada vez mais tênue e a possibilidade de atuar diretamente nestas diferentes redes possibilita ao ser humano híbrido por natureza, tornar-se cívico ao conectar-se rede *on* ou *off-line*, criando a experiência *on-line*, impactando diretamente aspectos humanos tais como: Conexão / Participação / Personalização / Disponibilidade / Velocidade / Fragmentação” (Gabriel, 2013).

Com a popularização da acessibilidade aos dispositivos tecnológicos móveis, tais como *smartphones* e *tablets*, a interação entre as redes sociais de interesse comum se torna simplificada, permitindo experimentações até então impensáveis. A possibilidade de conexão entre elementos culturais relacionando pessoas, eventos, objetos e lugares em territórios físicos e digitais é uma oportunidade de experimentação de novas e diferentes formas de interação reduzindo a distância entre tais elementos.

Integrando o homem de natureza híbrida a um novo mundo construído digitalmente, onde a experimentação ocorre ao se interagir nestes diferentes universos de forma intuitiva, os elementos deixam de ser exclusivamente físicos ou digitais e passam a ter dimensões híbridas, permitindo interação remota, mantendo grande parte de suas características reais. Por este motivo, destaca-se a importância das experiências híbridas no contexto atual, integrando diversos aspectos na relação físico/virtual, permitindo a construção de redes informacionais hipermediáticas formadas por assuntos de características comuns, potencializando a dimensão humana através da interação pela significação relacionada nos universos físico e digital de forma coletiva.

A articulação potencializada pelo cibridismo em camadas de interesse locativo propagadas por multimeios dos universos reais e virtuais de forma interativa expande a forma com que relações são criadas e mantidas, desassociando das dimensões espaço-temporais, mas sem que ocorra a perda de tais características. Esta forma expandida de interação permite vivenciar situações típicas das relações humanas de forma intuitiva e dinâmica, promovendo conteúdos de diferentes finalidades às redes de interesse em comum para cada experimentador.

Considerando as atuais relações espaço-temporais sobre as quais as formas de expressão cultural têm se apropriado em territórios físicos e digitais, o objetivo deste trabalho é potencializar as experimentações híbridas transmediáticas no âmbito da concepção criativa através de mapeamento de registros através das mídias locativas, simplificando a interação entre pessoas, eventos, objetos e lugares envolvidos na produção, compartilhamento e acesso a conteúdos culturais hiperconectados. Podendo ser criadas, publicadas ou acessadas de forma local ou remota, tais registros são proporcionados por camadas informacionais propagadas em multimeios de forma individual ou coletiva. Bleeker (2012) apresenta as mídias locativas através de seus atributos ao possibilitar “situar a mídia em seu espaço geográfico, *hackear* os modos

tradicionais de se construir mapas, capturar histórias, tradições e o futuro de um lugar, conectar camadas distintas de dados e representa-las como geograficamente coerentes, entremear lugares ficcionais e não ficcionais, criar expressões midiáticas híbridas”.

A facilidade e transversalidade das mídias locativas permitem a exploração de uma quantidade enorme de possibilidades artísticas, educacionais e culturais, possibilitando aos próprios interessados a produção, manutenção e evolução de forma orgânica e coletiva de diferentes tipos de conteúdo e ferramentas de interação, criando uma realidade integrada de territorialidades físicas e virtuais.

Memória coletiva cívica

Com foco no registro, divulgação e preservação de patrimônio cultural material e imaterial, é proposta a experimentação da hiperconexão do território físico e digital e suas implicações culturais no tecido urbano, tendo como eixo uma ação criativa de atualização constante e interativa da memória cultural de forma dinâmica a partir de práticas contemporâneas tecnológicas em mídias interativas. Ao aproximar o mundo digital do real através das mídias locativas em pontos de interesse comum, é possibilitado ao experimentador interagir de forma personalizada nos locais cartografados estando presente ou simulando sua presença através da projeção virtual. São estimuladas diferentes dimensões humanas com o intuito de integrá-las fisicamente e virtualmente através do interesse híbrido de cada interator.

No âmbito cultural é notável a intensa e potencialidade dos dispositivos móveis para conexão e amplificação de informações com pontos em locais físicos. Pela perspectiva das relações espaço-temporais proporcionadas pela tecnologia no campo hipermediático cívico, os registros e narrativas são igualmente potencializadas, permitindo a criação, exposição e evolução complementar de memórias dinâmicas coletivas como identidade cultural envolvendo pessoas, eventos, lugares e objetos. Registros pontuais de cultura em certas regiões passam a ser compartilhadas e complementadas coletivamente de forma interativa e transmidiática, construindo novas formas de percepção, exploração e experimentação. A cultura deixa de pertencer exclusivamente a um local ou grupo de pessoas e passa a ter suas características cristalizadas em ambientes virtuais ao serem transpostas de sua natureza física, porém mantendo uma forte conexão entre estas duas realidades, *on* e *off-line*.

“Considerando as relações entre tempo real e presente permanente, que a internet estabelece, é possível que se explorem novas articulações nos modos de abordar a narrativa, como reconstrução criativa do passado e projeção do futuro. Assim, algumas narrativas descontínuas contêm em si três tempos (presente, passado e futuro), buscando evidenciar essa condição significativa do tempo.” (Bulhões, 2011).

A interação entre indivíduos e grupos foi facilitada de maneira exponencial pelos recursos tecnológicos, principalmente aqueles que utilizam tecnologias móveis, permitindo que as redes sejam acessadas de forma nômade, sem a necessidade de conexões com cabos ou elementos que ancoram o experimentador em um ponto fixo. A sobreposição do ambiente físico por camadas informacionais produzidas sobre mais

diferentes mídias leva à construção de novos formatos comunicacionais envolvendo a produção, distribuição e acesso a tais conteúdos. As relações entre ambientes físicos e digitais, ambos reais, acabam por se hibridizar, gerando um universo diferente onde suas características limitantes são minimizadas.

Como reflexo desta realidade nota-se o volume crescente de informações que são disponibilizadas, o que muda o comportamento dos experimentadores para que possam ter acesso ao que realmente lhes interessa. Neste sentido, hora o experimentador busca no ambiente digital as informações para que seja levado a um melhor conhecimento sobre o ambiente físico, hora procura na fisicalidade elementos que o levem a entender melhor o que procurar ou publicar na virtualidade. Isso se dá, principalmente, pelo acesso às redes sociais digitais ou físicas, no contexto apresentado como hiperconexões entre estes diferentes ambientes. A transversalidade das mídias locativas permitem a exploração e construção de novas possibilidades de registro da memória cultural.

“A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação. Segundo o autor, as noções de interação, interatividade e multisensorialidade intersectam-se e retroalimentam as relações entre arte e tecnologia” (Plaza, 2011).

Os aparatos tecnológicos propostos neste trabalho para a hiperconexão entre as realidades físicas e digitais voltadas para as memórias multiculturais coletivas baseiam-se, principalmente, em opções de baixo custo. Na perspectiva digital optou-se em criar um blog gratuito, concentrando e distribuindo os registros, acessado por meio de domínio sem custo de nome NaRUA.tk – <http://www.narua.tk>, sigla de Narrativas com Realidade Urbana Aumentada. O registro transmidiático cultural foi feito por diversas ferramentas que agregam meios imagéticos e sonoros, tais como *Photosynth* que permite a construção de ambientes virtuais utilizando fotografias comuns ou o próprio aplicativo; *HistoryPin* que possibilita a inserção de imagens e marcação temporal sobre o mapeamento feito pelo *Google Street View*; *Google Maps* para geolocalização dos pontos de cultura; *Layar* como aplicativo para disponibilização de camada informacional em realidade aumentada dos pontos marcados.

No âmbito físico, os pontos multiculturais onde são realizadas as captações multimídias são demarcados com códigos de leitura rápida QRs temporários ou permanentes, permitindo a hiperconexão com o conteúdo disponibilizado em meio digital. Este código é uma matriz simbólica bidimensional e foi inicialmente criado para leituras em velocidades muito altas e multidirecionais, tendo capacidade de armazenar um grande volume de dados e habilidade de correção de erros em diferentes níveis, sendo facilmente lido por aparelhos móveis que possuam aplicativo próprio para tal, ou através do próprio link descrito ao lado do código que pode ser anotado para posterior acesso. Dependendo da situação foi empregado um QR em meio físico durável que pudesse resistir às condições físicas em que foi instalado, enquanto em outros pontos foram empregados códigos em papel para que se tivesse duração de alguns dias, sendo naturalmente dissolvido pelo próprio ambiente. Nas ações coletivas foram distribuídos códigos QR adesivos, contendo *links* para páginas previamente criadas e que posteriormente receberam o conteúdo midiático do registro realizado no local.

Memórias multiculturais registradas

Os conceitos e tecnologias que baseiam o trabalho permitiram que sua aplicação fosse feita em diferentes pontos do país e por pessoas de diferentes cultura e classes sociais, o que possibilitou o registro de diferentes percepções de lugares, eventos e objetos. Foram feitas intervenções coletivas no espaço físico e digital com foco na captação e disponibilização de patrimônio cultural material como, por exemplo, edifícios, esculturas e pontos de referência, bem como o patrimônio cultural imaterial, tais como tradições, histórias, sons, contos e performances. Dentre as memórias multiculturais registradas, destacam-se captação da multiculturalidade no entorno da Avenida Paulista no ano de 2012 em São Paulo; projeto iD Bairro SP #02 em 2011 no bairro do Bom Retiro em São Paulo; Festival de Inverno de Ouro Preto e Mariana de 2011 – Fórum das Artes, em Minas Gerais e; evento Arte#OcupaSM realizado na cidade de Santa Maria no Rio Grande do Sul em 2012 e 2013.

Multiculturalidade no entorno da Avenida Paulista – São Paulo

Considerando a multiculturalidade presente na Avenida Paulista em São Paulo, seja como referência para visitantes ou habitantes, seu conjunto de instituições culturais, manifestações ativistas e acesso para diferentes pontos das mais variadas culturas e história local, foram realizados registros de áudio e vídeo, posteriormente transportados para o ambiente digital em redes sociais como forma de acesso para quaisquer interessados. Neste sentido foi realizado o mapeamento tridimensional de algumas esculturas, conforme ilustra figura 1, utilizando o aplicativo *Photosynth*, além da sobreposição de imagens antigas sobre as atuais imagens mapeadas pelo *Google Street View*, representada figura 2 e disponibilização dos pontos em uma camada de realidade aumentada no *Layar*, conforme figura 3.

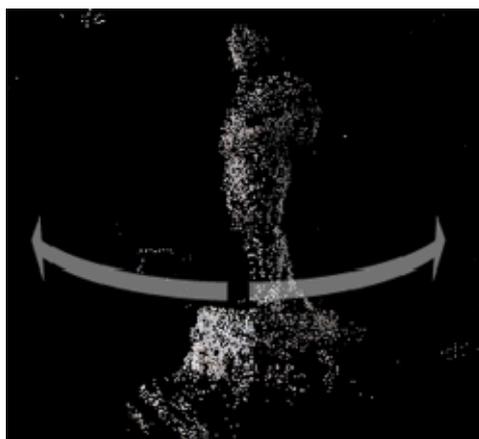


Figura 1: Registro tridimensional interativo feito na ferramenta *Photosynth*, da estátua Anhangüera, situado na Avenida Paulista – São Paulo

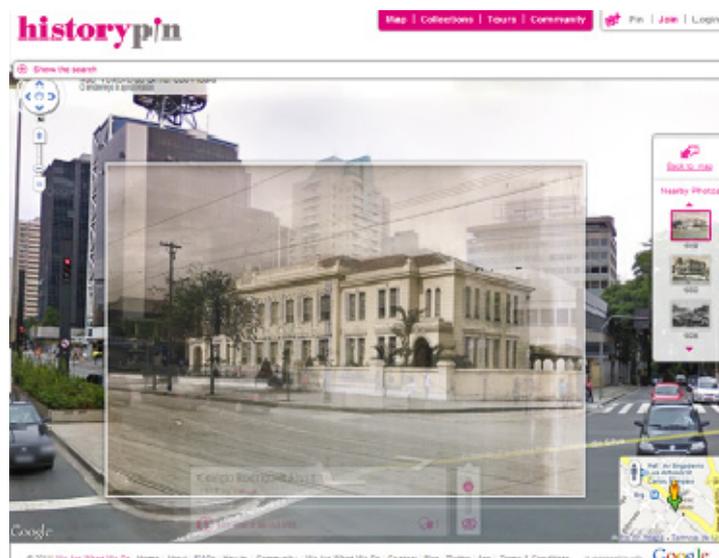


Figura 2: Sobreposição de imagens feita no *HistoryPin* de uma foto antiga da Escola Estadual Rodrigues Alves, sobre o *Google Street View* na Avenida Paulista – São Paulo



Figura 3: Visualização da camada informacional de realidade aumentada feita na ferramenta *Layar*, identificando a Catedral Metropolitana Ortodoxa, próximo à Avenida Paulista – São Paulo

iD Bairro SP #02 Bom Retiro – São Paulo

iD Bairro é projeto internacional de arte urbana de longa duração, com vasta trajetória implicada com criatividade social, ação coletiva e práticas artísticas no contexto espanhol, que realizou sua primeira inserção no Brasil em outubro de 2010, propondo a atuação em rede como uma plataforma de aproximação entre instituições,

agentes locais e extra-locais para operar culturas de proximidade. iD Bairro é um projeto de Idensitat, dirigido por Ramon Parramon que se realiza em São Paulo com a curadoria e coordenação geral brasileira de Lilian Amaral. Entre Julho e Setembro de 2011 foram realizados fóruns de debates, oficinas, intervenções artísticas e mostras de processos resultantes de propostas colaborativas desenvolvidas por coletivos artísticos, pesquisadores, instituições e agentes.

“Tais atividades configuram-se na qualidade de práticas performativas do espaço público, por meio de interações artísticas e dispositivos itinerantes que buscaram mapear, articular e promover o intercâmbio multicultural e a participação da população em torno do patrimônio cultural do bairro do Bom Retiro, tendo como focos as relações interculturais, interinstitucionais e dinâmicas locais” (Amaral, 2011).

Com atividades do iD Bairro SP#02, o projeto NaRUA atuou na criação de um mapa interativo, representado na figura 4, a partir da identificação de pontos de multiculturalidade realizada por outros participantes. Após as intervenções artísticas e mostras dos processos resultantes, foi possível disponibilizar uma interface cartográfica interativa contendo o conjunto de pontos que apresentam claramente as características multiculturais do bairro de forma física, conforme ilustrado na figura 5, em prédios, residências e estabelecimentos comerciais de diferentes povos tais como bolivianos, judeus, coreanos, gregos, italianos e armênios, além dos brasileiros.

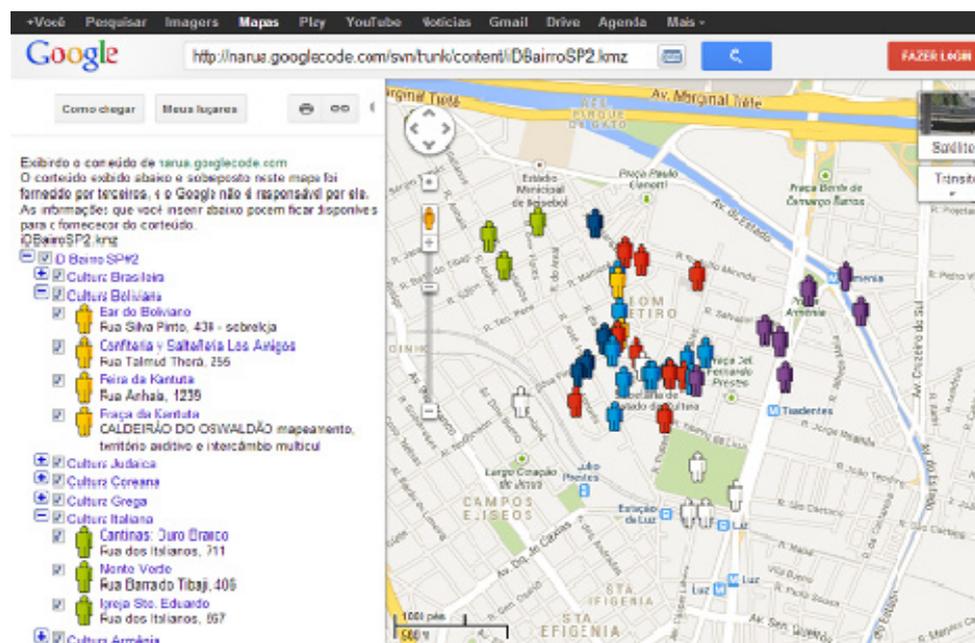


Figura 4: Mapa multicultural do bairro Bom Retiro – São Paulo

O mapa multicultural interativo possui conteúdo hipermediático em cada ponto identificado, relacionando locais onde as diferentes culturas possuem suas representações, com registros captados por diferentes interessados, individuais ou coletivos. Para a hiperconexão cibernética foram utilizados nestes pontos físicos códigos

QR em papel adesivo que pudesse ser desintegrado naturalmente em pouco tempo evitando a degradação do patrimônio público, porém sinalizando a existência digital de conteúdo relacionado com o local, conforme ilustra a figura 6.

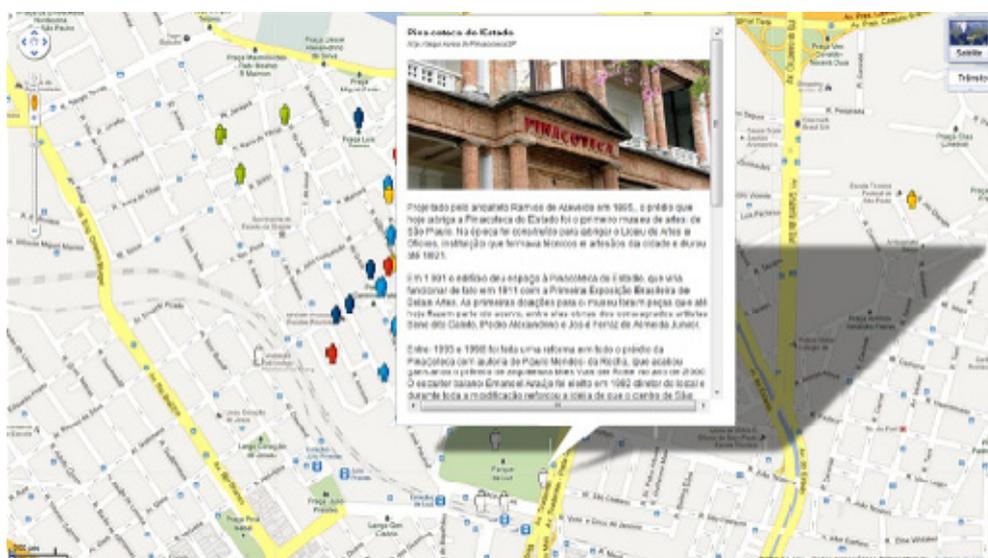


Figura 5: Ponto multicultural brasileiro: Pinacoteca do Estado – São Paulo



Figura 6: Placa de entrada do Parque da Luz – São Paulo, com destaque para o código QR temporário adesivado

Festival de Inverno de Ouro Preto e Mariana 2011 – Minas Gerais

O Festival de Inverno de Ouro Preto e Mariana - Fórum das Artes, mantém sua visão de extensão universitária, tendo uma preocupação especial com a comunidade. Compreendido como uma forma de concretização das manifestações culturais, abre à população e visitantes diversas possibilidades de encontro, descobertas, conhecimento e intercâmbio. Todas as atividades do festival são pensadas e executadas a partir de um eixo temático que incorpora as peculiaridades regionais, as inovações em todo o país e os ecos de propagação internacionais. O caráter artístico e educacional valoriza o espírito coletivo e garante a continuidade do processo de repensar práticas salvaguardando as bases culturais que constituem a sociedade, seus valores e a continuidade de sua história.

Durante o Festival de Inverno de Ouro Preto e Mariana - Fórum das Artes de 2011 diversas oficinas foram realizadas com diferentes propósitos artísticos. Uma das oficinas foi a de patrimônio, onde assuntos relativos a mídias, cultura e arte foram tratadas sobre vários pontos de vista. Uma das oficinas realizadas foi a de cartografia da memória, concebida e coordenada por Lilian Amaral. O objetivo desta oficina foi estimular a criação coletiva e reflexões sobre as abordagens atuais a respeito da educação Patrimonial e Cultura contemporânea a partir de metodologias e práticas no campo da Arte Pública e suas relações com as diversas Territorialidades.

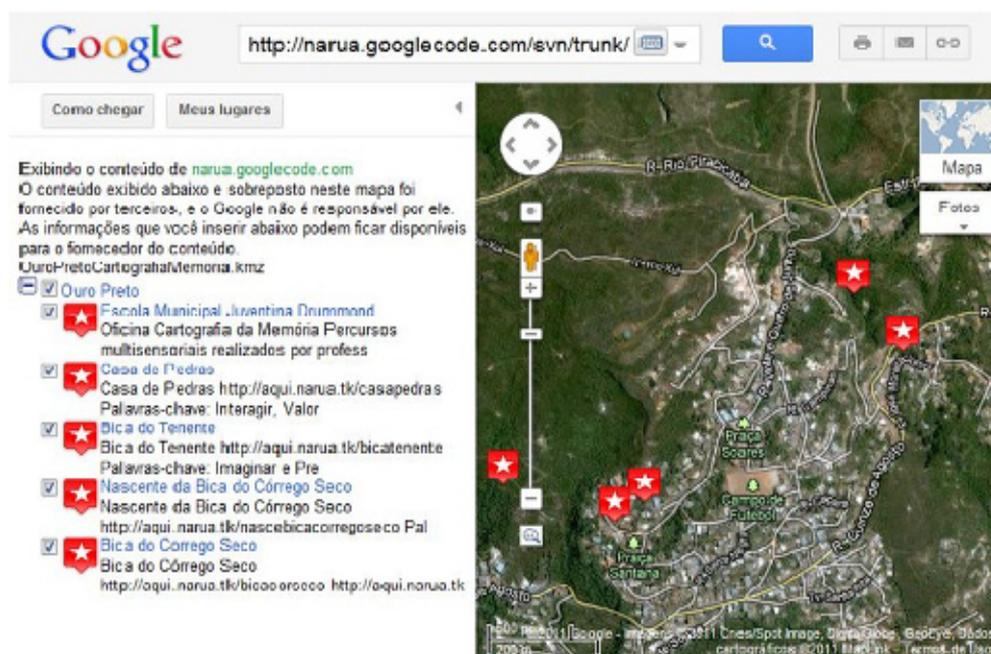


Figura 7: Mapa dos registros realizados na Oficina Cartografia da Memória em Ouro Preto – Minas Gerais

Durante a oficina Cartografia da Memória foram realizados percursos multissensoriais realizados por professoras participantes da atividade de mapeamento

cartográfico do Morro Santana, Ouro Preto. Os professores da Escola Municipal Juventina Drummond, receberam orientações a respeito dos propósitos artísticos e técnicos da oficina e munidos de câmeras e celulares foram à campo no próprio bairro procurando realizar registros em fotos, vídeos e áudio de qualquer conteúdo interessante do ponto de vista da memória do local, tais como histórias costumes e características próprias dos moradores, com foco na preservação do patrimônio imaterial. Com os recursos captados pelos professores e outros participantes da oficina foram criadas narrativas coletivas audiovisuais por meio de discussões entre os envolvidos sobre cada conteúdo captado e posteriormente geolocalizado. Posteriormente, as captações de áudios, vídeos e fotos realizadas pelos professores foram inseridas no mapa interativo, conforme figura 7, e colocadas como conteúdo do *blog* da Escola, disponível em <http://blogdajuventina.blogspot.com.br>.

Concomitantemente, foi produzindo um protótipo de um código QR em um meio físico durável, conforme figura 8, neste caso um azulejo, com o intuito de estudar a possibilidade de aplicar tais códigos em locais abertos e sendo diretamente influenciados por questões ambientais naturais tais como chuva, sol e vento. Este protótipo foi feito a mão e apesar de não possuir os pontos que o compõem exatamente alinhados, ele é funcional e aponta para um endereço na Internet que possui a digitalização do local em uma vista panorâmica, utilizando para isso o serviço *Photosynth*, com fotografias tiradas na ocasião da visita em Ouro Preto, neste caso sendo direcionado para um registro interativo panorâmico da Capela Padre Faria, representado na figura 9.



Figura 8: Código QR produzido em azulejo, como meio físico durável para ser instalado no local, referenciando a Capela Padre Faria em Ouro Preto – Minas Gerais



Figura 9: Registro panorâmico da Capela Padre Faria em Ouro Preto – Minas Gerais, destino do código QR feito em material conforme representado na Figura 8

Arte#OcupaSM, Santa Maria – Rio Grande do Sul

A primeira edição do Evento Internacional de Arte Arte#OcupaSM foi realizado entre os dias 29 de maio e 2 de junho de 2012 na cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, ocupando um dos prédios da Vila Belga – Patrimônio Histórico, local que esteve sem uso definitivo desde 1997, quando pertenceu à Administração da Viação Férrea do Rio Grande do Sul. Na ocasião estiveram presentes cerca de 40 participantes, entre artistas e pesquisadores. A segunda edição foi realizada entre os dias 28 de maio e 1 de junho, ocupando o largo da Estação Férea de Santa Maria.

Na primeira edição a *ocupação* apropriou-se do espaço físico e virtual do prédio, sendo desenvolvida através de redes e conexões organizadas, especialmente, para o evento. Utilizaram-se as redes sociais, redes digitais sem fios - *wifi*, internet e conexões através de celulares. Todas elas intervêm no espaço urbano envolvendo sistemas computacionais que ativam dispositivos sonoros e imagéticos de forma a articular contextos significantes sobre objetividades e subjetividades da Vila Belga. Os discursos narrativos coletivos e colaborativos, com foco na preservação do patrimônio imaterial e na ativação dos espaços invisíveis através das mídias locativas, propõem a transformação do território e suas implicações políticas, sociais e tecnológicas na tessitura urbana, tendo como eixo uma ação criativa e atualização da memória de forma dinâmica a partir das práticas contemporâneas. Na segunda edição foi proposta pelo atual trabalho uma ocupação de território físico e digital da cidade de Santa Maria e concomitantemente no ciberespaço. A “ocupação” ocorreu através de redes e conexões organizadas em códigos QR, utilizando-se de redes sociais e redes digitais, intervindo no ambiente urbano por meio de sistemas computacionais que ativam acesso a mídias

visuais, sonoras e textuais de forma a articular contextos significantes sobre objetividades e subjetividades da Vila Belga.

Além dos registros realizados dos artistas dos eventos e suas obras, foram feitas captações de pontos culturais que possuem monumentos de patrimônio material, como a antiga estação ferroviária que mantém locomotivas e vagões, a própria Vila Belga com sua arquitetura típica da ferrovia e outros pontos de cultura regional, como, por exemplo, o Centro de Tradições Gaúchas Dançadores, onde foram registradas danças, músicas e áudios de poesias sobre este importante patrimônio imaterial do estado do Rio Grande do Sul, conforme figura 10.

Nestes registros híbridos foram exploradas possibilidades de elaboração de narrativas e interação nos espaços de intervenção físico e digital envolvendo o uso das redes sociais, mídias locativas, redes sem fio, textos, áudio, imagens e ferramentas de localização virtuais de forma articulada através de códigos QR. Por meio de instalação interativa foram criadas possibilidades poéticas culturais intrínsecas e subjetivas como uma ação complexa num ambiente líquido de modo a criar um espaço amplificado, construído a partir de elementos físicos e digitais, conforme representado na figura 11. O foco esteve por um lado na atualização do patrimônio imaterial cultural de Vila Belga, no sentido de manter atualizadas as memórias que dizem respeito às vivências passadas e presentes, e por outro na cartografia do patrimônio material, recuperando e desencadeando processos de desterritorialização em que se perde a noção de uma origem e, por isso, se volta modelos lógicos e abstratos mais.

A intervenção física subdividiu-se em dois núcleos, sendo que o primeiro foi baseado na distribuição de códigos QR adesivados no espaço público urbano em diferentes pontos de interesse da cidade, principalmente na Vila Belga, conforme figura 12, remetendo a conteúdos hipermidiático relacionados com tais lugares, criando uma conexão complementar entre os territórios físico e digital. Tal conteúdo pode ter sobreposição de imagens antigas e novas dos lugares, representações tridimensionais ou panorâmicas do ambiente, expressões sonoras que remetem à cultura do passado, tais como o sino do trem ou sua passagem pelos trilhos e ainda depoimentos de antigos moradores ou trabalhadores da vila ferroviária. O segundo núcleo consistiu em um código QR de aproximadamente 1,5 x 1,5 metros, construído na forma de um mosaico de QRs menores, e exposto no prédio da Administração Central da Viação Férrea na Vila Belga, conforme registro da figura 13. Os registros multiculturais foram concentrados em um mapa interativo, representado na figura 14, com a geolocalização dos pontos captados, oferecendo opções de camadas e realidade aumentada.



Figura 10: Imagem dos registros de expressões visuais e sonoras no Centro de Tradições Gaúchas Dançadores na cidade de Santa Maria – Rio Grande do Sul



Figura 11: Registro interativo da instalação de ocupação física e virtual feita na primeira edição do evento Arte#OcupaSM em Santa Maria – Rio Grande do Sul



Figura 12: Registros de códigos QR temporários adesivados na cidade de Santa Maria – Rio Grande do Sul, remetendo para registros coletivos culturais da região (fotos de Marcelo Gobatto)



Figura 13: Mosaico QR criado coletivamente no Prédio da Administração Central da Viação Férrea da Vila Belga, com referências para registros coletivos multiculturais da região de Santa Maria – Rio Grande do Sul

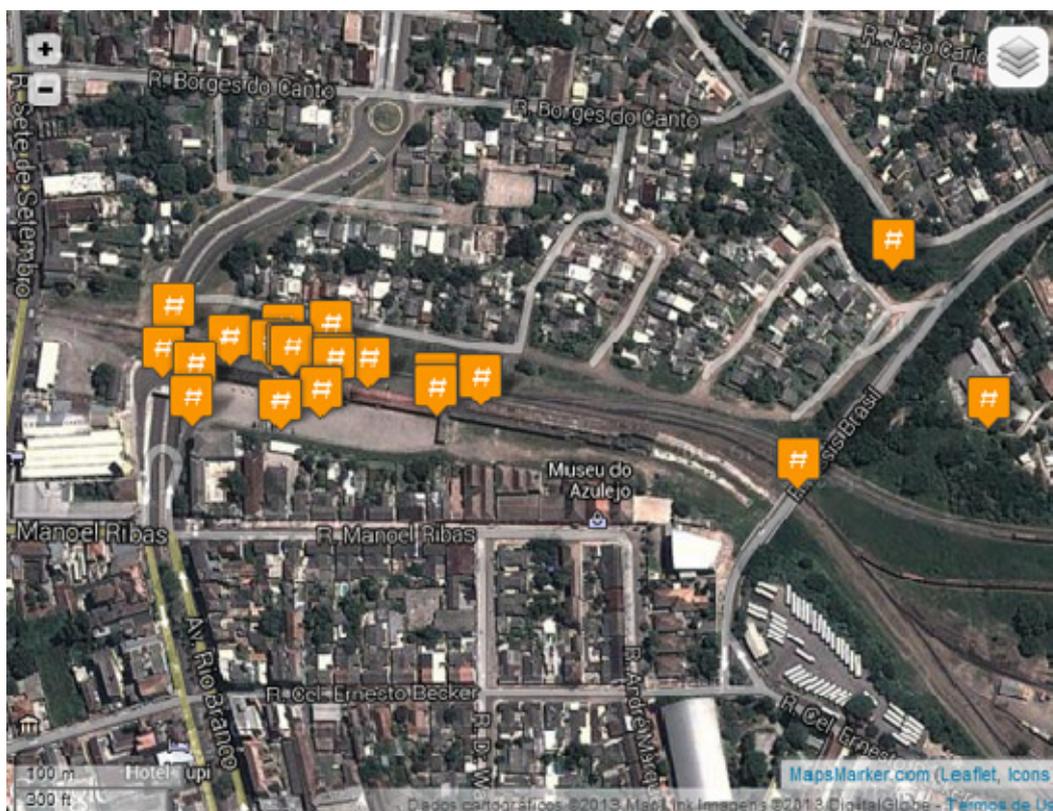


Figura 14: Mapa interativo identificando pontos de cultura e arte no entorno da Estação Ferroviária da Vila Belga, na cidade de Santa Maria – Rio Grande do Sul

Considerações Finais

A capacidade de locomoção em espaços físicos e digitais permite ao ser humano novas experiências em dimensões até então inexistentes. Neste sentido, as mídias locativas acabam por provocar profundas mudanças na percepção em torno da realidade, expandindo-a as possibilidades em relação à temporalidade, espacialidade, práticas sociais e culturais. O cibridismo tem se tornado parte da vida cotidiana na contemporaneidade, expandindo o leque de possibilidades em que as memórias podem ser registradas, disseminadas e complementadas coletivamente. A convergência dos meios comunicacionais para a forma digital e a pervasividade computacional permitem a criação de camadas informacionais sobre ambientes físicos, possibilitando novas articulações culturais entre pessoas, lugares, eventos e objetos.

Tendo como foco o registro cívico multicultural foram apresentadas formas de reduzir os limites entre ambientes físicos e digitais de maneira simples e de baixo custo, apoiados por coletivos interessados em captar e atualizar a cultura em diferentes locais. Esta mediação, através das mídias locativas coletivas, acaba por criar novos pontos e conexões dentro uma rede de comportamento orgânico que abrange passado, presente e futuro, em busca da expansão e compartilhamento da memória. Pode-se assim constatar

a importância na reflexão sobre questões de mobilidade em espaços físicos e digitais associados a fenômenos culturais, comportamentais e sociais. O envolvimento com tais práticas, seja de forma ativa ou passiva, apresentam questões fundamentais para a construção da subjetividade coletiva, senso de privacidade e transformação da percepção das dimensões espaciais e temporais das culturas em geral.

Foi possível verificar claramente que a articulação tecnológica com a memória multicultural foi realizada de forma funcional, levando indivíduos e grupos com interesses semelhantes a buscarem, cada um com seu próprio ponto de vista, características intrínsecas da cultura em questão, criando uma memória mais rica e interativa. Neste contexto, fica evidente que a aplicação dos conceitos de geolocalização, nomadismo, realidade aumentada, ubiquidade, telepresença, camadas informacionais e hiperconexão podem ser aplicadas em contextos culturais de maneira híbrida, atuando nos espaços físicos e digitais. A articulação destes conceitos permite a concentração e difusão de conteúdo cultural por diversos meios de forma simples e gratuita, potencializado pela participação coletiva.

As relações em diversos âmbitos estabelecidas durante as captações na Avenida Paulista e Bom Retiro em São Paulo, Ouro Preto em Minas Gerais e Santa Maria no Rio Grande do Sul hiperconectadas em meios físicos e digitais criaram a oportunidade de transgredir certos limites de tempo/espaço para criar novas cartografias informacionais e assim atingir um público mais amplo e interessado em culturas específicas, ainda que com restrições dos aparatos tecnológicos.

Referências

- Araujo, Y. R. G. (2005). Telepresença: interação e interfaces. São Paulo: Edpuc.
- Beiguelman, G. (2013). Admirável Mundo Cíbrido. Disponível em <http://www.utp.br/artesvisuais/Docs/Bibliografias/cibridismo.pdf>
- Bulhões, M. (2011). Web Arte e Poéticas do Território. Porto Alegre: Zouk.
- Carrapatoso, T. (2013). A Arte do Cibridismo: as tecnologias e o fazer artístico no mundo contemporâneo. Disponível em <http://artedocibridismo.veredas.net>
- Castro, A. D. (2011). A ubiquidade da memória digital. In: BEIGUELMAN, Giselle. FERLA, Jorge La. Nomadismos Tecnológicos. São Paulo: Editora Senac.
- Duarte, F. (2009). Blast Theory em Santa Tereza. In: BEIGUELMAN, Giselle et al. Apropriações do (in)comum: espaço público e privado em tempos de mobilidade. São Paulo: Instituto Sérgio Mota.
- Filippo, D. (2007). Ambientes Colaborativos de Realidade Virtual e Aumentada. in: Realidade Virtual e Aumentada – Conceitos, Projeto e Aplicações, Cláudio Kirner e Robson Siscoutto (eds), Porto Alegre: Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação.
- Gabriel, M. (2013). Cibridismo: O mundo “ONE line”. Disponível em <http://perfilvirtual.com.br/blog/cibridismo-o-mundo-one-line>
- Plaza, J. (2011). Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. Disponível em: <http://www.alfredobraga.pro.br/ensaios/arteeinteratividade.html>
- Santaella, L. (2010). A ecologia pluralista da comunicação. São Paulo: Paulus.

Plano CEIBAL: Intervenção Audiovisual *Iluminando el Cabildo*

Helena Maria Cecilia Navarrete⁴³¹

Resumo: Este artigo analisa a intervenção audiovisual *Iluminando el Cabildo*, feita por 20 crianças da ONG Providencia, na Praça Matriz da cidade de Montevideo - Uruguai, em dezembro de 2012, com o objetivo de compreender os novos ambientes comunicacionais criados pela implantação do Plano CEIBAL: projeto de inclusão digital e social desenvolvido pelo governo uruguaio desde 2007 e que já entregou, nacionalmente, mais de 570.000 laptops com conectividade gratuita, a todos os alunos e professores da escola pública. A partir de uma postura metodológica fenomenológica e dialógica para se observar, descrever e compreender, este artigo registra que existem indícios de que o tipo de vivência cultural modifica a forma de apropriação da tecnologia, ou seja, indícios de que, quando a vivência com a tecnologia é realizada de forma comunitária e afetiva, a forma de apropriação possivelmente pode ser inclusiva e solidária.

Palavras-chave: Processos Midiáticos; Plano CEIBAL; Ecologia da Comunicação; Escalada da Abstração; Ambientes comunicacionais.

Introdução

Desde 2007, as crianças uruguayas estão sendo incentivadas a experimentar uma nova tipologia de mediação em função da implementação do projeto socioeducativo chamado Plano CEIBAL (Plan de Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea).

Hoje cada aluno uruguaio em idade escolar tem um laptop, que é seu, em domínio proprietário, com a possibilidade de conectar-se à internet em diferentes espaços públicos (escolas, praças, hospitais, ginásios, bibliotecas, etc.) do país.

O objetivo deste artigo, que faz parte de minha dissertação de mestrado, é poder compreender como a comunicação tecnificada, ou seja, a implementação do Plano CEIBAL, repercutiu no processo comunicativo, de forma a analisarmos se a tecnologia está incluindo ou excluindo as pessoas de um convívio tridimensional e comunitário, colocando em risco os contatos pessoais e os espaços públicos de convivência.

Para isso estaremos analisando a intervenção artística audiovisual *Iluminado el Cabildo*, realizada no dia 14 de dezembro, por 20 crianças da ONG Providencia de Montevideo (Uruguai), na Praça da Constituição, no centro histórico da cidade. Eles utilizaram para esta intervenção os computadores Magalhães do Plano CEIBAL.

Considerando a importância dos estudos da ecologia da comunicação (Romano), que alerta para os perigos da exagerada mediatização, partimos para a análise desta nova realidade comunicacional, tendo como base a noção de Harry Pross de que a

⁴³¹ Doutoranda do programa de Comunicação e Semiótica na PUC de São Paulo. Professora da Metrocamp e Anhanguera Educacional. Integrante do Grupo de Pesquisa “Comunicação e Cultura do Ouvir” da Faculdade Cásper Líbero e do “CISC - Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia”, da PUC de São Paulo.

comunicação começa no corpo e nela termina e de duas implicações levantadas por Baitello (2008): a presença do corpo cria processos de interação e vinculação com o meio e com os outros, que nos permitem contar histórias e projetar sonhos, diminuindo nossas carências e medos gerados pela nossa finitude, ou seja, “comunicar-se é criar ambientes de vínculos” (2008, p.100); a base do processo de comunicação é a atividade vinculadora e não a informação.

A compreensão da apropriação cultural realizada na convivência das crianças com o Plano CEIBAL exigiu determinadas metodologias: uma postura fenomenológica para ouvir crianças, professores, educadores, gestores e familiares; uma séria pesquisa bibliográfica em obras impressas e/ou disponíveis na internet; uma postura compreensiva ou dialógica para discernir entre as formas governamentais de se divulgar um projeto e as formas culturais de apropriação do mesmo; além do uso instrumentos de pesquisa como anotações das observações, registros fotográficos e entrevistas pessoais nos locais pesquisados ou via internet.

Para a compreensão do ambiente comunicacional criado nesta instalação são utilizadas, como quadro teórico, as noções de ecologia da comunicação de Vicente Romano, a escalada da abstração de Vilém Flusser, os estudos sobre os ambientes comunicacionais de Norval Baitello Junior e a teoria dos media de Harry Pross.

Plano CEIBAL e o Uruguai

O Plano CEIBAL (*Plan de Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea*), foi criado em 18 de abril de 2007, via decreto presidencial (144/007), com o objetivo de “(...) proporcionar a cada criança na idade escolar e a cada professor da escola pública um computador portátil, capacitar os docentes (...) e promover a elaboração de propostas educativas que sejam de acordo com as mesmas”⁴³² (URUGUAY, 2007).

Segundo o governo uruguaio, esse projeto era necessário para que o país pudesse “avançar na Sociedade da Informação e do Conhecimento, reduzindo a brecha digital” (URUGUAY, 2007).

O projeto é composto por objetivos educativos, sociais e tecnológicos, já que busca melhorar a qualidade de ensino, criar pontes entre a escola e a família e, ainda, possibilitar a equidade no acesso à tecnologia e ao conhecimento, entregando, massivamente, laptops aos alunos e seus professores.

O CEIBAL foi desenvolvido conjuntamente pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), pela Administração Nacional de Educação Pública (ANEP), pela Administração Nacional de Telecomunicações (ANTEL), empresa pública uruguaia de telecomunicações, e pelo Laboratório Tecnológico do Uruguai (LATU), ficando a cargo deste último a implementação técnica e operativa do projeto. Em janeiro de 2010 (Lei 18.640) foi criado o Centro CEIBAL de Apoio à Educação de Crianças e Adolescentes,

⁴³² Traduções livres do espanhol para o português sob responsabilidade da autora.

que passou a gerir o Plano CEIBAL.

Segundo dados fornecidos por Gonzalo Pérez Piaggio, gerente geral do CEIBAL, durante a palestra de abertura do Encontro *I.edu – Apropriación y Desarrollo: Modelos I a I*, realizado na Universidade da República, no dia 7 de maio de 2012, já haviam sido entregues, até a data, 570.000 laptops a alunos e professores, 6.000 pontos de acesso à internet, sendo que 2.600 pontos haviam sido disponibilizados em escolas públicas e o restante em praças, hospitais, ginásios, bibliotecas etc.

A ideia pedagógica do projeto seguiu o modelo proposto pela ONG *One Laptop Per Child* (OLPC), do Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT), com base nos estudos pioneiros realizados por Seymour Papert e Alan Kay, e baseia-se, fundamentalmente, na ideia de saturação, ou seja, toda criança tem seu próprio laptop em domínio proprietário, acesso gratuito à internet e a utilização de *software* livre e código aberto (UNESCO, 2010, p. 24).

Segundo a OLPC, as crianças dos países em desenvolvimento precisam de laptops porque esses computadores “são uma janela e uma ferramenta: uma janela para o mundo e uma ferramenta para pensar” (PORTAL OLPC, *online*). Através dessas ferramentas, a OLPC acredita que as crianças passam a estar “envolvidas em sua própria educação, em aprender, compartilhar e criar juntos”, ou seja, aprendem a aprender e a trabalhar de forma colaborativa (PORTAL OLPC, *online*).

Os laptops desenvolvidos pela OLPC são chamados de XO e armazenam o sistema operativo e os dados dos usuários em memória flash (não tem disco rígido), possuem alto-falante, microfone e câmera embutida (tiram fotos e gravam vídeos), controle para jogos, tela giratória, rede sem fio, conexões para fone de ouvido e microfone externo, além de portas USB.

Atualmente existem em funcionamento seis modelos diferentes de laptops: três modelos XO (1.0, 1.5 e 1.75) e três Magalhães (MG1, MG2 e MG3).

Todos os modelos dos laptops entregues pelo Plano CEIBAL trabalham com *softwares* livres de código aberto. O código aberto significa que a arquitetura do *software* está aberta, podendo ser mudada ou melhorada pelas pessoas que encontram novas e melhores aplicações.

Para os alunos da educação média, foram entregues laptops Magalhães⁴³³ que trabalham com o sistema operativo Ubuntu, que é da GNU/Linux, e a interface Gnome. Portanto, trabalham com *software* livre de código aberto.

As aplicações do Gnome permitem ao aluno criar documentos, trabalhar com planilhas de calculo, reproduzir e editar áudio e vídeo, fazer o tratamento de imagens, conversar com outros alunos (*chat*), navegar na internet, jogar etc. Na categoria

⁴³³ Características da Magalhães: Processador Intel Atom N450 1666 MHZ; Memória RAM de 1GB; Espaço de Armazenamento de 8GB; WIFI; Tela LCD 10 polegadas; 3 portas USB 2.0; 1 Leitor de cartão SD; 1 Conector VGA, Microfone e Fone de Ouvido.

Educação, este *software* permite programar com Etoys, fazer aplicações de matemática com Mathgraph32 e GeoGebra, desenhar e pintar com TuxPaint. Além disso, os alunos podem programar com Python e Scratch.

No Brasil (PROUCA) e em várias outras partes do mundo, foram e estão sendo implantados projetos de inclusão digital, mas, segundo o relatório do Bid de 2011, o Uruguai é o primeiro país na América Latina e Caribe “que conseguiu uma distribuição total em seu sistema público de escolas de Ensino Fundamental. O programa no Uruguai é um dos maiores programas Um para Um em nível mundial” (Bid, 2011, p. 27).

O Uruguai, considerado, até 1960, a Suíça da América por sua qualidade de vida e desenvolvimento econômico, foi um dos primeiros países latino-americanos a aprovar um sistema nacional de educação (Lei de Educação Comum, 1876) com base nos princípios de ensino laico, gratuito e obrigatório. Atualmente, tem a terceira maior renda per capita do MERCOSUL (US\$ 15,300), está no 48º lugar no IDH mundial e no 3º lugar na América Latina. Além disso, 94,66% da população moram em áreas urbanas e a expectativa de vida (2005) é de 77 anos (SITEAL, online).

O Banco Interamericano de Desenvolvimento (Bid), em seu relatório de abril de 2011, afirmou que o governo uruguaio gastou US\$ 82 dólares americanos com cada aluno por ano para implantar o Plano CEIBAL. Esse custo refere-se à compra dos laptops, instalação e manutenção de servidores, suporte, capacitação, conectividade e administração do projeto.

Ambientes Comunicacionais: A Praça

A comunicação, segundo Vicente Romano, tem uma dimensão ecológica e ética, já que cria vínculos entre os seres humanos e entre os humanos e as máquinas. Com isso, Romano propõe colocar a ecologia da comunicação no centro das preocupações de um novo saber científico, ou seja, a “relação dinâmica entre as tecnologias que regulamentam e desenham o mercado e os efeitos que têm na sociedade” (Romano, 2004a, p.155).

Portanto, para Romano é necessário investigar “a repercussão da técnica na índole da comunicação humana” e, também, os efeitos que a comunicação tecnicada tem na natureza humana, na sociedade e na natureza extra-humana (2004, p.151), deixando de lado, assim, teorias que separam a informação e a comunicação dos contextos social, cultural, temporal e sensorial, privilegiando a padronização que permite a legibilidade das máquinas (2004a, p.160).

A investigação é necessária, segundo Romano, porque a introdução das mídias terciárias “tem consequências para os indivíduos e para a sociedade” (Romano, 2004, p.11), já que, para ele, hoje temos mais aparelhos técnicos, mais comunicação tecnicada, mais informação e menos contato pessoal, o que acaba modificando a relação entre a função socializadora da comunicação e a sua função informativa.

Essa teoria, desenvolvida por Romano, tem seus fundamentos na proposta de Harry Pross sobre a comunicação e o corpo: “toda comunicação humana começa na mídia primária, na qual os indivíduos se encontram cara a cara, corporalmente e imediatamente, e toda comunicação retorna para lá” (Pross apud Baitello, 2005, p.80), ou seja, é no corpo que começa e termina a comunicação.

Ao colocar o corpo como mídia fundamental, ou seja, no centro da discussão da comunicação, passamos a compreender que este corpo, pela sua simples presença, gera vínculos, simbólicos ou materiais, que lhe permitem, segundo Baitello, apropriar-se do espaço e do tempo de sua própria vida e da vida de outros.

Para Baitello, portanto, os processos comunicativos são construções que pretendem estabelecer ou manter vínculos e, portanto, não podemos mais pensar a comunicação “como simples conexão ou troca de informações, mas necessariamente é preciso ver nela uma atividade vinculadora entre duas instâncias vivas” (Baitello, 2008, p.100).

Além de criar vínculos, o corpo, a primeira mídia, para Baitello, é “o catalisador inicial de um ambiente comunicacional” (2008, p.99), já que a sua presença possibilita processos de interação com trocas de informações visuais, olfativas, auditivas, táteis e gustativas. Este intenso processo de comunicação exige, porém, que, para funcionar, “estejamos no mesmo espaço e no mesmo tempo que o interlocutor” (2005, p.32), portanto compartilhando “a mesma presença e o mesmo presente” (Baitello, 2005, p.65).

O homem, como forma de vencer a morte (tempo) e a ausência (espaço), desenvolveu, ao longo de sua história, outras mídias (ferramentas e aparatos) que lhe permitem perpetuar-se no tempo e no espaço, construindo pontes com maior intensidade.

Harry Pross, em sua obra *Investigação sobre a Mídia*, publicada em 1972, classifica os diferentes meios de comunicação de acordo com os vínculos estabelecidos: a mediação primária ou mídia primária, a mediação secundária e a mediação terciária.

Na mídia primária, para Pross, o homem cria possibilidades de vínculos com pessoas que estão próximas dele, através do corpo, de sua presença, de sua expressividade corpórea, ou seja, através dos gestos, mímicas e movimentos.

Menezes, que trabalha com os conceitos de mídia de Pross em seu livro *Rádio e Cidade – Vínculos Sonoros*, alerta-nos para a importância de, ao pensarmos o corpo como mídia primária, não observarmos apenas as funções biológicas desse corpo, mas também a memória cultural que este comunica, ou seja, devemos tratar o corpo como texto da cultura:

“O homem não vive apenas no mundo biológico, mas sobrevive, repetimos, num universo simbólico permeado de crenças, narrativas, histórias, religiões, ciências e artes”, que influenciam a história do “uso” e expressões do corpo” (Menezes, 2007, p.28).

Portanto, usamos o corpo para nos comunicar com outros corpos e a forma como o fazemos, como gesticulamos, como falamos e como nos expressamos está influenciada

pela cultura na qual estamos inseridos.

A mídia secundária é constituída, para Pross, por

“aqueles meios de comunicação que transportam a mensagem ao receptor, sem que este necessite de um aparato para captar seu significado. Portanto, são mídias secundárias a imagem, a escrita, o impresso, a gravura, a fotografia, também em seus desdobramentos enquanto carta, panfleto, livro, revista, jornal (...)” (Pross *apud* Baitello, 2005, p.81).

O homem, portanto, quando utiliza um suporte, um aparato, para criar e ampliar o alcance de sua mensagem, no tempo e/ou no espaço e/ou na intensidade e, com isso, aumentar as possibilidades de vínculos com um número maior de pessoas, está usando uma mídia secundária.

A mídia terciária, para Pross, é constituída por aqueles meios de comunicação que precisam dos aparelhos técnicos de ambos os lados do processo, ou seja, é necessário um aparato para emitir e codificar e outro para receber e decodificar a mensagem. Desta forma, nas chamadas mídias eletrônicas (rádio, televisão e as redes de computadores), os “emissores e receptores precisam de equipamentos para criação de vínculos” (Menezes, 2005, p.27).

Para Baitello, as diferentes mídias não são excludentes, pelo contrário, são cumulativas e formam uma memória:

“o advento da mídia secundária não suprime nem anula a mídia primária que continua existindo enquanto núcleo inicial e germinador. Assim, também a mídia terciária não elimina a primária nem a secundária, mas apenas acrescenta uma etapa à anterior” (Baitello, 2005, p. 82).

Porém, se com a mídia secundária e terciária conquistamos uma vitória simbólica sobre o tempo, o espaço e a intensidade, elas também nos trouxeram, segundo Flusser, uma escalada de abstração de alguns sentidos, ou seja, a perda gradativa da presença do corpo nos processos comunicativos, construtores de vínculos com as coisas e com os outros.

Para Flusser, a escalada da abstração, da subtração dos sentidos, que vai do mais complexo ao mais simplificado, permite-nos experimentar quatro tipos de comunicação: tridimensional, bidimensional, unidimensional e nulodimensional.

A comunicação tridimensional, para Flusser, permite ao homem a experiência nas três dimensões: altura, largura e profundidade. Neste tipo de comunicação, estando face a face, o homem pode utilizar todos os seus sentidos para se vincular com os outros e com os fenômenos.

O segundo nível é o plano bidimensional, o das imagens (revistas, jornais, *outdoors*, cartazes), onde não teremos a presença da profundidade, já que esta comunicação, como afirma Menezes, “não ocorre na presença, mas na ausência do outro” (2009, p.107). O terceiro plano é o unidimensional: o traço e a linha da escrita. “Textos são cálculos e numerações da mensagem de imagens. São contas e contos” (Flusser *apud* Menezes, 2009, p.107).

A quarta comunicação, que aparece com a tecnologia binária/digital, é o plano nulodimensional, quando experimentamos um mundo abstrato, não material, construído por números e algoritmos, subtraído da espacialidade, onde o corpo passa a ocupar o espaço virtual do não-espaço, sendo um corpo não-corpo.

Estudando as diferentes e complementares formas de comunicação (com o corpo, com imagens, com linhas e com pontos), constatamos que, ao cunhar a noção de escalada da abstração, Flusser parece observar que ela permite aos homens transitar “entre o contato direto com as coisas – e os outros – na sua tridimensionalidade e o contato mediado por representações que sempre captam parte das coisas, isto é, subtraem, reduzem ou abstraem algum aspecto” (Menezes, 2008, p.113).

Para Menezes, ao desenvolver esta noção de escalada da abstração, Flusser pretendia “indicar o que ganhamos e o que perdemos no trânsito entre os diferentes processos” (2006, p.74) e não exaltar um tipo de comunicação em detrimento de outra, pois cada forma de comunicação tem suas vantagens e desvantagens, desafiando o homem a aprender a conviver e a se comunicar nessas diversas dimensões.

Todas estas noções são importantes para que possamos analisar, especificamente neste artigo, o ambiente comunicacional criado pelo Projeto *Ilumindo el Cabildo* na praça central de Montevideo.

Definimos ambiente como lugar, porque, segundo Sodré, lugar é “uma configuração de pontos ou de forças, é um campo de fluxos que polariza diferenças e orienta as identificações” (SODRE, 2012, p.75). Portanto, podemos afirmar que uma praça pode ser considerada um lugar que aponta para encontro, para permanência e não passagem.

Além disso, como afirma Freire, “O lugar (local) estabelece uma relação intrínseca com as formas educacionais propagadas culturalmente na sociedade” (Freire, 2012, p. 239). Portanto, podemos afirmar que na praça pode ser considerado um lugar onde se difundem os parâmetros educacionais de uma sociedade.

Importante ressaltar que a praça é um espaço público de importante vinculação social. Na praça podemos ver e sermos vistos, conhecer e reconhecer, dividir, aprender, usar coletivamente o tempo livre, ou seja, comunicar, lançar pontes, construir vínculos e afetos que nos permitam nos apropriar dos espaços e dos tempos de nossas vidas e dos outros (Baitello, 2005).

Para Hillman, a cidade está nas almas das pessoas. A alma adoce, segundo Hillman, com a vida urbana e as tensões, e somente é possível “restaurarmos a alma quando restauramos a cidade em nossos corações individuais” (Hillman, 1993, p.38).

Uma das ideias trabalhadas por ele em seu livro *Cidade e Alma* é a importância da “relação entre os seres humanos ao nível do olhar”, ou seja, “como nos olhamos uns aos outros, como olhamos a face uns dos outros, lemos uns aos outros” porque, para Hillman, é assim “que se dá o contato da alma” (Hillman, 1993, p.41).

Por isso, é necessário que existam, nas cidades, lugares para esses contatos. Lugares de pausa, lugar de se ver uns aos outros, de intimidade, de encontro. “Um encontro não

é somente um encontro público, é encontrar-se em público, pessoas se encontrando” (Hillman, 1993, p. 41).

Para Romano, os espaços públicos, como a praça, são essenciais para a “formação da identidade, da capacidade de relacionar-se com os outros e para a competência comunicativa”, ou seja, o homem necessita da vivência direta com o entorno social e natural, a vivência tridimensional não mediada que ocorre nesses espaços, nesses lugares de encontro, de contato, para poder aprender a ser.

Porém, para ele, esses cenários de comunicação social devem desaparecer em função da infraestrutura das telecomunicações, pois os “espaços de experiência humana definem-se cada vez mais de forma medial” (2004a, p.19), ou seja, existe uma profusão cada vez maior das relações comunicativas tecnológicas em substituição dos lugares de comunicação intensa. Por essa razão, segundo Romano, devemos “reivindicar, proteger e fomentar os espaços experimentais, os lugares públicos, contra a retificação telemática (rede, tecido) da sociedade” (2004a, p.19), pois são esses espaços que garantem a coesão social, a comunicação, o não isolamento e a qualidade de vida de uma comunidade.

Para Romano, é necessário misturar os espaços comunicativos mediais e não mediais, com ou sem acessibilidade, ou seja, devemos nos proteger da onipresente agressão medial das mídias terciárias, pois “a telecomunicação não é desejável a qualquer hora e nem em qualquer lugar” (2004, p.21). Segundo Romano, caso o homem não consiga reconhecer essa necessidade, incorrerá com “a comunicação o que seja tecnicamente factível, induzível” (2004, p.22), ou seja, uma comunicação descontextualizada e atemporal.

As praças uruguaias receberam, através do CEIBAL, antenas e servidores para a conectividade gratuita à internet, a partir dos quais os alunos podem, com seus computadores pessoais, isto é, com suas mídias terciárias, navegar e experimentar o mundo nulodimensional.

Além disso, o Plano CEIBAL desenvolve ações educativas e/ou recreativas nas praças, onde se misturam diferentes tipos de relações comunicativas, relações mediais e não mediais, permitindo a constituição de novos ambientes comunicacionais onde se pode transitar entre os diversos tipos de espaços: da comunicação com todos os sentidos do corpo até a comunicação abstrata, numérica.

Portanto, existem indícios de que o CEIBAL consegue construir na praça, ambientes comunicacionais, ou seja, lugares onde as pessoas podem se apropriar da tecnologia de forma ecologicamente vinculadora, contrariando, assim, as expectativas de não enraizamento levantadas por Muniz Sodré e também da destruição dos espaços públicos, de Vicente Romano.

Para Sodré, “o modo de produção capitalista anula progressivamente o espaço pelo tempo a partir dos meios de comunicação e de transporte, agindo contra as territorialidades culturais, que supõem o enraizamento ou relações físicas e sagradas entre os indivíduos e seu espaço circundante” (Sodré, 2012, p.83).

E, segundo Romano,

“A conexão aos meios, ainda que se chamem interativos, conduzem a desconexão do entorno próximo (...). A casa se converte em retiro, a vida pública se substitui pela fragmentada vida pública dos meios. O espaço público se apresenta como algo perigoso, ocupado pelos outros, seja a polícia, o exército, os sem-teto, os delinquentes etc.” (Romano, 2004a, p. 55).

Analisaremos, a seguir, a atividade cultural e recreativa *Iluminando el Cabildo* que foi organizada pelo Plano CEIBAL em parceria com a Divisão de Artes e Ciências do Departamento de Cultura da Prefeitura de Montevideo, a Escola Nacional de Belas Artes e o Centro Providencia (ONG). Para a realização desse projeto foram usados os laptops do Plano CEIBAL.

Projeto Iluminando el Cabildo

A intervenção *Iluminando el Cabildo*, realizada no dia 14 de dezembro por 20 participantes da ONG Providencia, consistiu na apresentação, às 20h, de paisagens sonoras e às 21h de projeções, em tempo real, de desenhos feitos pelas crianças na fachada do Cabildo, antiga sede do governo colonial, que, desde 1958, é o Museu e Arquivo Histórico Municipal Cabildo⁴³⁴.

A Praça Constituição, também conhecida como Praça Matriz, por localizar-se em frente à Catedral Metropolitana de Montevideo, é a praça mais antiga da cidade. Foi construída em 1726 e está situada no centro do bairro histórico, a Cidade Velha. Apesar de não haver sido construída perto do porto, como indicavam as Leis das Índias⁴³⁵, a praça tem ao seu redor importantes prédios, como a Igreja Matriz (1740) e o Cabildo de Montevideo (1804). “Com a independência (1825) e o mapeamento da Cidade Nova, em 1836, foi perdendo sua exclusividade como espaço público hierárquico e sua condição de sede dos atos oficiais” (INTENDENCIA DE MONTEVIDEO, *online*).

O objetivo desta intervenção era, segundo o CEIBAL, “que as crianças fossem protagonistas e produtores, apropriando-se da tecnologia e do espaço urbano” (PLAN CEIBAL, *online*).

Para a apresentação sonora, os alunos capturaram sons no bairro onde moram, nas instalações da ONG e nas ruas da Cidade Velha, onde fica a praça Matriz, com a utilização de microfones externos e dos seus laptops Magalhães. Além da captação do áudio, os alunos, durante quase dois meses, aprenderam a usar um *software* e uma mesa de áudio para poderem fazer a apresentação no dia da instalação. O objetivo específico da instalação sonora era compor e misturar os diferentes sons, criando peças sonoras que mostrassem e reinterpretassem as paisagens sonoras da cidade.

⁴³⁴ O prédio foi também sede do Poder Legislativo, Conselho Nacional de Administração e Ministério de Relações Exteriores. Desde 1975, é Monumento Histórico Nacional. Disponível em: <<http://www.montevideo.gub.uy/ciudad/arquitectura/edificios-y-espacios-calificados/el-cabildo>>. Acesso em: 10 fev. 2013.

⁴³⁵ Segundo a arquiteta Susana Antola, negou-se a Montevideo o direito a ser uma cidade porto, para que não competisse com Buenos Aires e, por esse motivo, construiu-se a praça, não perto do porto, mas sim como se fosse uma Cidade Mediterrânea (ANTOLA, 2012).

O laptop Magalhães, modelo MG3, vem, segundo o Manual, com quatro diferentes atividades para que os alunos possam trabalhar com áudio. São elas: Tam Tam Mini, Tam Tam Edit, Tam Tam Jam e Tam Tam Synth Lab. O programa TamTam é escrito em Python com algumas funções na Linguagem C.

O Tam Tam Mini é um programa de introdução para que crianças pequenas (dois anos) possam começar a explorar a música. Permite que o aluno possa “explorar, reproduzir e sincronizar sons em um entorno intuitivo e de fácil manuseio”. Os sons e efeitos sonoros estão já dados pela atividade (Ex.: trompete, buzina, etc.), podendo o aluno modificar o tempo, o volume, a complexidade do compasso e as pulsações; e, com isso, ir criando a sua melodia (MANUAL..., *online*).

O Tam Tam Edit é um sequenciador de música que permite “gravar em tempo real, editar e mesclar músicas em cinco pistas virtuais. Também podemos criar e exportar nossas próprias composições musicais para depois escutá-las numa XO ou outro equipamento” (MANUAL..., *online*). Centenas de sons estão já pré-definidos, podendo o aluno escolher com quais instrumentos e com quais notas criará a sua melodia.

A atividade Tam Tam Jam é para crianças mais novas, “podendo explorar sons e ritmos, mediante a combinação dos mesmos. Possui uma caixa de ritmos e um simples sequenciador musical com o qual podemos gravar melodias de curta duração” (MANUAL..., *online*). Além disso, os alunos podem gravar seus próprios sons, pois conta com um microfone.

O Tam Tam Synth Lab “é uma atividade avançada para jovens que estejam dispostos a aventurar-se no desenho do som, é um minilaboratório de circuitos acústicos eletrônicos, baseado nos processos de sínteses de som” (MANUAL..., *online*).

Além disso, podem ser instalados outros programas de edição de áudio. No caso desta intervenção, os alunos instalaram e aprenderam a trabalhar com o *software* livre de código aberto chamado Audacity.

Com este *software* pode-se, basicamente, segundo o site do Audacity⁴³⁶: gravar áudios, ao vivo; converter fitas e registros em gravações digitais ou CDs; editar arquivos em formatos Ogg Vorbis, MP3, WAV ou AIFF; cortar, colar, juntar, ou misturar sons; alterar a velocidade ou o timbre de uma gravação; e editar um grande número de faixas.

A parte visual da intervenção consistiu em projetar sobre a fachada do Cabildo desenhos feitos, ao vivo, pelas crianças. Para que as crianças pudessem criar, pintando e desenhando, sobre a fachada do Cabildo, foi, segundo o CEIBAL, plugado ao laptop Magalhães um tablete gráfico (PLAN CEIBAL, *online*).

⁴³⁶ Mais informações sobre este software: Audacity Source Forge. Disponível em: <<http://audacity.sourceforge.net/about/features>>. Acesso em: 10 fev. 2013.



Figura 1: Aprendendo a desenhar com tabletes gráficos para a instalação.

Na Figura 2 (abaixo), podemos ver os alunos trabalhando em seus laptops no dia do evento, absolutamente atentos para que tudo saísse da forma como havia sido preparado.



Figura 2: Alunos durante a instalação.

Na Figura 3 (abaixo), vemos um dos desenhos feitos com o tablete gráfico sendo projetado sobre a fachada do Cabildo.



Figura 3: Desenho feito sobre a fachada do Cabildo, durante a instalação.

A intervenção, portanto, criou duas possibilidades diferentes de interação e de vinculação entre os corpos: uma através da visão e outra através da audição. Essas duas interações que ocorreram como expressão da chamada mídia primária estavam mediadas por aparatos eletrônicos (laptops, caixa de som, projetor de imagens, mesa de som, etc.), o que acabou ampliando a capacidade comunicativa e vinculadora do corpo.

Para Menezes, estudioso da cultura do ouvir, “(...) todo som é um tipo de massagem que nos conforta ou nos impulsiona. Massagem que nos coloca no tempo e no espaço, nos permite compreender o corpo como mídia primária, vinculado a outros corpos” (Menezes, 2007, p.35).

As paisagens sonoras, os sons da cidade, captados, trabalhados pelos alunos e exibidos durante a intervenção, permitiram, portanto, que as pessoas presentes na praça pudessem criar vínculos sonoros com as outras pessoas e com a cidade, estendendo a sensorialidade para além da visão:

“Ir além da racionalidade que tudo quer ver, para adentrar numa situação onde todo o corpo possa ser tocado pelas ondas de outros corpos, pelas palavras que reverberam, pela canção que excita, pelas vozes que vão além dos lugares comuns e das tautologias midiáticas” (Menezes, 2008, p.117).

Menezes, que trabalha com a hipótese de que a “cultura do ouvir não é menos importante que a cultura do ver” (Menezes, 2007, p.83), relembra, em seu livro “Rádio e Cidade: vínculos sonoros” que, nas mídias sonoras, os cenários e as imagens não estão predefinidas ou prontas, permitindo, com isso, que o ouvinte construa, recrie e fantasie a partir de suas imagens endógenas.

As imagens endógenas e exógenas são conceitos desenvolvidos por Hans Belting e

apontados por Menezes em seu livro. As imagens exógenas, afirma Menezes, “estão montadas de forma que se impõem à nossa percepção e podem até congelar o mundo e obstruir a imaginação”. Já as imagens endógenas, aponta Menezes, “não precisam de suportes, estão presentes em nossa vida interior tanto quando estamos acordados, como quando estamos dormindo e sonhando” (Menezes, 2007, p.98).

Para Belting, o nosso corpo transforma e conserva em imagens endógenas “os lugares e as coisas que se nos escapam no tempo, imagens que armazenamos na memória e que ativamos por meio da lembrança” (Belting, 2009, p. 83).

Serão essas imagens armazenadas, as imagens endógenas, que as pessoas que estiveram ali, presentes tridimensionalmente, utilizaram em alguns momentos diante dos sons ouvidos. E não somente essas imagens, pois as paisagens sonoras captadas pelas crianças também foram trabalhadas para que se transformassem em peças sonoras, abrindo espaço para a imaginação do ouvinte. Como afirma Menezes, o rádio também consegue que o ouvinte gere imagens endógenas, onde temos “uma confluência de realidade e ficção, de realidade e fantasia” (Menezes, 2007, p.98). Portanto, os sons nos permitem relembrar e também criar imagens endógenas.

Permitir-se ir além, sincronizando a vida e a pausa, estando em pé numa praça à noite, junto com outras pessoas, em função do ouvir e ver, nos lembra, como afirma Menezes, que “cada indivíduo participa da comunicação, mais do que é a sua origem ou ponto de chegada” (Menezes, 2007, p.42).

Essa participação, que agrega os indivíduos e que nos insere numa teia de vínculos, é o que nos permite, por alguns instantes, sentir que controlamos o tempo e o espaço, pois conseguimos articular o sentido do “nós”.

Além disso, o caminhar pela cidade em busca de paisagens sonoras permitiu que as crianças desenvolvessem novas interações com a rua, com a cultura da cidade, com as pessoas e as coisas que nela vivem, permitindo uma ressignificação dos espaços públicos, além de realizar algo que hoje, para Hillman, está cada vez mais difícil para o homem, que é caminhar com os pés: “Caminhar hoje é principalmente um caminhar com os olhos. Não queremos labirintos, nem surpresas. Sacrificamos os pés pelos olhos” (Hillman, 1993, p. 55).

Os desenhos ao serem projetados sobre a fachada do Cabildo transformaram o prédio, ainda que por uma hora e utilizando uma mídia secundária, pois este passou a ser um suporte através do qual se conseguiu ampliar a força da mensagem, do desenho, no tempo e no espaço.

Importante também salientar que a intervenção visual permitiu que todos ali presentes ressignificassem aquele monumento histórico, aquele texto cultural, podendo construir juntos uma nova memória, uma nova experiência positiva daquele edifício. A partir desse momento, o edifício deixa de ser simplesmente o Museu e Arquivo Histórico Municipal Cabildo para passar a ser o lugar onde “fiz ou vi uma intervenção visual”. Isso ocorre porque, como afirma Baitello, um “texto da cultura troca informações com seu entorno e com sua história. Assim, ele se constrói a partir da rede

de informações que se tece a seu respeito, a partir da somatória de elementos de sua própria história” (Baitello, 1999, p.153).

Portanto, o laptop do CEIBAL serviu como ferramenta que potencializou a capacidade vinculadora dos envolvidos, tanto entre as pessoas que fizeram possível a intervenção (crianças, voluntários, CEIBAL, etc.), como entre as pessoas que lá estiveram no dia da apresentação artística. Assim, expressões da vida social criaram uma teia de vínculos, ou seja, “vínculos como articulações entre espaços” (Menezes, 2007, p.26), que permitiram criar e experimentar um ambiente comunicacional.

Também é importante salientar que as crianças tiveram, através desse projeto, a oportunidade de aprender a trabalhar com outros equipamentos (mesa de som e tabletes gráficos) e outros *softwares* (Audacity) e, através deles, recriar o mundo, desenvolvendo competências para a mídia e a alfabetização para as mídias (Bauer, 2011).

A ONG Centro Educativo Providencia atende, atualmente, 110 crianças e 60 adolescentes, os quais recebem apoio pedagógico especializado, oficinas de arte, informática, inglês e atividades esportivas e recreativas.

Desde 1996, a ONG está localizada na parte oeste do bairro Cerro, em Montevideo, e tem como missão oferecer às crianças e adolescentes do Cerro maiores oportunidades educativas e de emprego, acompanhando-os ao longo de suas vidas em seu desenvolvimento como pessoas livres e capazes de descobrir suas potencialidades” (CENTRO EDUCATIVO PROVIDENCIA, *online*).

O bairro Cerro é o décimo mais populoso da cidade. “... é um ‘bairro dormitório’, habitado por pessoas que trabalham longe da casa e encontram ali o que desejam a baixo custo”. A parte oeste do bairro tem muitos novos assentamentos e algumas regiões com “zonas vermelhas”, ou seja, de alta periculosidade (Arregui, *online*).

O Centro Educativo Providencia é promovido pela Associação Civil Providencia, que foi fundada por membros do Movimento Apostólico Schoenstatt, com o objetivo de apoiar obras sociais no Uruguai.

Considerações Finais

A análise das atividades desenvolvidas na praça durante o projeto *Iluminando el Cabido*, nos permitiu compreender que existem indícios de que é possível apropriar-se da tecnologia de forma vinculadora, num ambiente comunicacional onde os encontros presenciais e o mundo nulodimensional estejam misturados à cultura, à afetividade, a história, a uma rede tridimensional, criando uma identidade social comum.

Por este motivo, podemos dizer que foi criado, através do projeto *Iluminando el Cabildo*, um novo ambiente comunicacional na praça e que esse lugar permitiu, aos alunos, a reapropriação da tecnologia de forma ecologicamente vinculadora, pois as diferentes dimensões comunicacionais se misturam com um ambiente cultural, afetivo, de vinculações, de história, construindo o sentido do “nós”.

Portanto, a existência de este novo ambiente comunicacional na praça central da cidade de Montevideo, nos permite acreditar que existem indícios de que é possível trabalhar a favor das territorialidades culturais (Sodré), ou seja, de desenvolver atividades em lugares públicos que permitam ao indivíduo criar ou intensificar vínculos com os outros e com o lugar, deixando de lado o perigo ou alerta, de que os meios estão acabando ou diminuindo os espaços públicos de convivência (Romano), o que nos conduziria a desconexão do entorno próximo.

Podemos afirmar, também, que este novo espaço comunicacional permitiu que os alunos pudessem aprender a transitar nos diversos espaços (da comunicação com todos os sentidos do corpo até a comunicação abstrata, numérica) e a trabalhar com os diversos tipos de mídias, possibilitando, assim, que as crianças cresçam aprendendo as vantagens e as desvantagens de cada ambiente comunicacional.

Portanto, existem indícios de que esta atividade educativa e recreativa, que foi desenvolvida na praça, criou um ambiente comunicacional, um lugar ecologicamente vinculador, onde as crianças puderam se apropriar culturalmente da tecnologia, não somente experimentando os diferentes tipos de comunicação, mas também ressignificando e reapropriando-se de um espaço público e da história de sua cidade/país.

Referências

- Arregui, Miguel. El Cerro, un viejo barrio en retirada. Villa del Cerro.Ciudades. El País Digital. Retrieved jun 16, 2013. from: <http://www.elpais.com.uy/120429/pciuda-638685/ciudades/el-cerro-un-viejo-barrio-en-retirada/>>
- Baitello Jr, N. (1999). *Sistemas de comunicação na natureza e na cultura*, In: Silva, D.F. & Vieira, R., (Orgs.). *Ciências Cognitivas em Semiótica e Comunicação*. São Leopoldo, RS: Unisinos.
- Baitello Jr., N. (2005). *A era da Iconofagia*. Ensaios de Comunicação e Cultura. São Paulo: Hacker.
- Baitello Jr., N. (2008). *Corpo e imagem: comunicação, ambientes, vínculos*. In: Rodrigues, D. (Org.) *Os valores e as atividades corporais*. São Paulo: Summus, p. 95 – 112.
- Bauer, T. A. (2011). O valor público da Media Literacy. São Paulo: *Revista Líbero*, v.14, n°27, p.9-21.
- Belting, H. (2009). *Antropologia de la imagen*. Katz Editores, Madrid.
- Bid (2011) Modelos Um para Um na América Latina e no Caribe. Retrieved jun 24, 2013.From: <http://idbdocs.iadb.org/wsdocs/getdocument.aspx?docnum=36855293>.
- CENTRO EDUCATIVO PROVIDENCIA. Retrieved jun 26, 2013. From: <http://www.providencia.org.uy/Providencia/site/quienes>.
- Freire, C.(2012). O bios virtual, o local e o papel da diversidade na educação. *Matrizes*. São Paulo, v.6, n.1, jul/dez. p. 237-242.
- Hillman, J. (1993). *Cidade & Alma*, Studio Nobel: São Paulo.
- INTENDENCIA DE MONTEVIDEO. Portal Montevideo de Todos. Retrieved jul 2, 2013. From: <http://www.montevideo.gub.uy/ciudad/arquitectura/edificios-y-espacios-calificados/plaza-matriz>.
- MANUAL BÁSICO DE MAGALHÃES-UBUNTU. Retrieved jul 7, 2013. From: <http://www.ceibal.edu.uy/Articulos/Paginas/manuales-plan-ceibal.aspx>.
- Menezes, J. E. O. & Martinez, M. (2009). As narrativas da contemporaneidade a partir da relação entre a escalada da abstração de Vilém Flusser e as pinturas rupestres da Serra da Capivara. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*, v. 11, n.º 2.
- Menezes, J. E. O. (2005). *Incomunicação e Mídia*. In: Baitello, J. et al. (Org.) *Os meios da Incomunicação*, São Paulo: Annablume, p.25- 33.
- Menezes, J.E.O. (2007). *Rádio e cidade: vínculos sonoros*. São Paulo: Annablume.
- Menezes, J.E.O. (2008). *Cultura do ouvir: os vínculos sonoros da contemporaneidade*. São Paulo: *Revista*

- Líbero*, v.11, n.º 21.
- PLAN CEIBAL. Portal Educativo. División Artes y Ciencias del Departamento de Cultura de la Intendencia de Montevideo. Escuela Nacional de Bellas Artes, Museos en la Noche - Montevideo de los Niños. Retrieved jun 26, 2013. From: <http://www.ceibal.edu.uy/Articulos/Paginas/museos-en-la-noche---montevideo-de-los-ninos.aspx>
- PORTAL OLPC. Retrieved jun 25, 2013. From: <http://one.laptop.org>
- Romano, V. (2004a). *Ecología de la comunicación*. Hondarribia: Editorial Hiru.
- Romano, V. (2004b). *La formación de la mentalidad sumisa*. España: El Viejo Topo.
- SITEAL (Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina/OEI). Uruguay. Perfiles de Países. Retrieved jul, 4, 2013. From: http://www.siteal.iipe-oei.org/sites/default/files/perfil_uruguay.pdf
- Sodré, M. (2012). *Reinventando a Educação: diversidade, descolonização e redes*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- UNESCO (2010). *Mobilización social para CEIBAL*. Montevideo.
- URUGUAY. Decreto presidencial 144/007, de 18 de abril de 2007. Ley de creación Plan CEIBAL. Retrieved jun, 22. 2013. From: http://www.ceibal.org.uy/index.php?option=com_content&view=article&id=46&Itemid=65.

A hegemonia visual das telas e o anestesiamiento dos sentidos corporais para a comunicação

Fabio Henrique Ciquini⁴³⁷

Resumo: Este artigo indica reflexões sobre a presença massiva das telas (delimitação visual) no cotidiano e possíveis consequências para a comunicação. Percebe-se atualmente um incremento na utilização de aparelhos que privilegiam a imagem, como *gadgets*, que carregamos conosco ou telas espalhadas em espaços diversos. Nossa intenção é exemplificar que as telas mais limitam espacialmente do que mostram e, principalmente, contribuem para o fenômeno da hipertrofia visual, anestesiando outros sentidos do corpo, que é aqui considerado como matriz de todos os processos comunicacionais. A título de exemplificação, realizamos uma visita fotográfica à estação de metrô Butantã (São Paulo) a fim de registrarmos e contabilizarmos a quantidade de telas presentes neste local. Apontamos, dessa forma, que as telas contribuem para a saturação do sentido da visão e que podem alçar os corpos à condição de imagens.

Palavras-chave: Comunicação; tela; imagem; corpo; sentidos.

Introdução

Como eixo central deste artigo, refletiremos sobre a escalada da comunicação à distância, exemplificada com o aumento quantitativo das telas, associado ao hábito de sentar e algumas possíveis consequências. Partimos do pressuposto da máxima proferida pelo comunicólogo alemão Harry Pross (1972) de que “toda comunicação começa e termina no corpo”, sendo este uma mídia primária, contínua e continuará constituído como tal, a despeito de quaisquer avanços tecnológicos que profetizem a inutilidade do corpo para os processos vinculatorios de comunicação, que, desde a mais tenra infância não prescindem do tocar e das estimulações táteis (Montagu, 1988).

Para se ter uma ideia da permeabilidade das telas na contemporaneidade, recentemente, uma das gigantes da internet anunciou como grande novidade, para o próximo ano, um óculos capaz de tirar fotos e enviar mensagens apenas com comando de voz, realizar videoconferências, fazer chamadas telefônicas, responder e-mails e outras atividades que há pouco tempo precisaríamos de vários aparelhos. Quando se coloca o produto, uma tela é projetada virtualmente à sua frente e, com comandos específicos, seleciona-se o que quer fazer. Novos televisores também surgem cada vez maiores e com múltiplas funcionalidades, e rapidamente viram alvo de desejo de consumo pelas pessoas, que, nos dias atuais, carregam consigo seus *displays* onde quer que vão, já que a mobilidade dos aparatos aumentou consideravelmente.

A aclamada tecnologia atual desses aparelhos obviamente traz benefícios importantes para os processos comunicativos, em especial o encurtamento de longas distâncias espaciais que dificulta a comunicação. Outra face, no entanto, menos luminosa desse processo – sabiamente escondida pela mídia –, também diz respeito à distância física, ao seu alongamento, sua ampliação. Com a proliferação das telas e a hipertrofia da mídia terciária - conceito elaborado por Harry Pross (1972) -, há atrofia da mídia primária,

⁴³⁷ Doutorando no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP.

menos *tête-à-tête*, contato físico e tatilidade dos sentidos.

As telas - que não são novidade recente como relataremos neste artigo ancorado por Leroi-Gourhan (1990) - são suportes que privilegiam a comunicação à distância, elas tele-projetam imagens visuais e simulam as mais variáveis atividades como um bate-papo, viagens, brincadeiras e contatos corporais distintos, até mesmo sexo. Há uma fetichização das telas que se tornam amplamente presentes nos espaços públicos e privados sob forma de computadores, televisores, *smart phones*, *tablets*, câmeras fotográficas e outros inúmeros mecanismos que surgem por nossa avidez pela tecnologia recente e principalmente pela volúpia das empresas em lucrar com esses eletrônicos.

A ampliação quantitativa dos *ecrãs* e sua fetichização impulsiona uma restrição de visibilidade. A denominada função janela que as telas desempenham são inflacionadas pelas imagens que lá estão e, tendencialmente, nos esquecemos que elas limitam e escondem muito mais do que mostram, já que se trata de um recorte específico que priva o olhar àquela circunscrição (Manovich, 2006). Além dessa limitação espacial imposta pelas telas, geralmente, o hábito de olhá-las está também associado ao sentar do corpo, que, como mídia primária, fica amputado de muitas de suas capacidades comunicativas, de explorar seus outros sentidos além de unicamente a visão (Baitello Jr, 2012).

Apenas para exemplificar e corroborar a reflexão elaborada no artigo, realizamos uma visita fotográfica na estação de metrô Butantã e em uma viagem de trem pela linha 4-amarela do metrô da capital paulista, considerada a “mais moderna” da cidade. Esses lugares foram escolhidos, pois há uma quantidade grande de telas tanto no espaço da estação quanto nos trens da linha e, com isso, pudemos observar situações em que as telas “hipnotizam” os olhares das pessoas sedando os corpos (Baitello Jr. 2012). Alertamos que esta atividade não tem como pressuposto ser um caso *strictu sensu* de estudo, mas sim ilustrar e reforçar a reflexão proposta.

Mídias primária, secundária e terciária e a importância dos vínculos na comunicação

Ao abordarmos o tema comunicação, nos deparamos com uma vasta bibliografia que permite tratá-la sobre diferentes prismas. Há trabalhos cujo viés são os estudos funcionalistas, em que as “funções exercidas pela comunicação de massa interessam mais do que os efeitos” (Wolf, 2009, p.25). Neste artigo, entretanto, partimos da premissa de que comunicação é o estabelecimento de vínculos, de pontes entre as partes, da vinculação de, no mínimo, dois corpos. Para o cientista político e jornalista alemão Harry Pross citado por Menezes (2005), toda comunicação começa e termina no corpo, pois o estabelecimento de vínculos de diferentes ordens (primário, secundário e terciário) impescinde dele.

Na chamada mídia primária, segundo Pross, nossos gestos, o falar, a postura, expressão corporal e linguagem nos vinculam às pessoas. É imprescindível a presença

do corpo com sua complexidade comunicativa, o *tête-à-tête*, posturas do andar e do falar, sons, odores, “expressividades dos olhos, testa, boca, nariz, postura da cabeça e movimentos dos ombros [...] são infinitas e ricas possibilidades comunicativas da mídia primária” (Pross, *apud* Baitello Jr, 2000). Segundo Menezes *in* os meios da incomunicação (2005, p.26), conforme ampliamos a necessidade de nos comunicarmos (e por consequência nos vincularmos) amplia-se a complexidade do processo, pois aumenta-se a quantidade de aparatos necessários para a efetividade comunicacional. Trata-se de um prolongamento, suportes que transportam a mensagem visando aumentar o “tempo de emissão, espaço de alcance ou impacto sobre o receptor” (Baitello Jr, 2000). Dessa maneira, a pintura, o vestuário, máscaras, adereços corporais, a escrita e a imagem são exemplos da chamada mídia secundária, pois transportam mensagem para uma quantidade maior de receptores, sem que estes tenham a necessidade de um aparato específico para captar seu significado.

No contexto das mídias eletrônicas, está a denominada mídia terciária, como por exemplo, a televisão, o rádio, a internet, redes de computadores, entre outros, que necessitam de equipamentos e disponibilidade tecnológica tanto para que emissores e receptores criem os vínculos. A presença constante de telas de transmissão em diferentes ambientes são exemplos de mídia terciária, que, teoricamente, atinge maior número de pessoas e espaços em comparação às mídias primária e secundária. A eletricidade é protagonista na mídia terciária, os cabamentos de fibra óptica e a transmissão de ondas permitem ganhos como a transmissão e a conservação da mensagem, diminuindo ou mesmo anulando os espaços entre as partes.

Baitello Jr. (2005) reflete sobre os processos primário, secundário e terciário de comunicação e toda a complexidade circunscrita ao tema, interrelacionando ideias de outros autores.

“Há nisso (transmissão social de técnicas) uma chave para a complexificação do sistema comunicativo humano: o uso de ferramentas comunicativas com a finalidade de amplificar suas mensagens no tempo, no espaço ou na intensidade [...]. Em princípio, cores e pinturas corporais, máscaras e vestimentas festivas, adornos e outros objetos com a função de acrescentar ao corpo uma informação, são um prolongamento da mídia primária e assim se constituem na inauguração da mídia secundária, o que significa, segundo Pross, a presença de um aparato mediador entre receptor e emissor” (Baitello Jr. 2005, p.73).

Mesmo na complexificação do processo descrito por Pross, o corpo ainda é peça chave. Em frente a uma tela de computador, televisão ou alto-falante de um rádio, temos “ao menos um corpo na frente dos equipamentos”, confirmando Pross *apud* Menezes (2005, p.27) de que “toda comunicação começa na mídia primária, na qual os indivíduos se encontram cara a cara, corporal e imediatamente, e toda comunicação retorna para lá”. A prevalência de um processo comunicativo sobre o outro (terciário sobre secundário por exemplo) não caracteriza a supressão ou anulação deste, são acúmulos de etapa e cujo centro germinador reside na mídia primária, no corpo, que necessita de procedimentos vinculadores para a comunicação.

Além de Harry Pross, na área da comunicação, estudiosos da etologia têm se debruçado sobre a importância do corpo para o estabelecimento dos vínculos primários. Ashley Montagu (1988) analisa a importância do gesto de tocar, relatando que o sentido

do tato e a propriocepção (sentido do próprio corpo) para os bebês são fundamentais para os primeiros gestos comunicativos, e que o estímulo tátil “seja de significado indispensável para o desenvolvimento de relacionamentos emocionais e afetivos saudáveis” (Montagu, 1988, p.52). O biólogo austríaco Eibl-Eibesfeldt (1972) também enuncia a importância de gestos vinculatorios primários e sua importância na arqueologia da comunicação, como por exemplo o gesto do beijo, no qual uma das raízes reside nos cuidados alimentícios das chimpanzés mães com os filhotes, que ficam de boca aberta para receber o alimento da boca de sua genitora.

Desta feita, pensamos os processos comunicacionais como estabelecimento de pontes, de vínculos entre seus participantes. Na aclamada mídia terciária, seus *displays* gigantes e luminosos presentes em celulares, *tablets*, computadores, televisores entre outros, esses vínculos são muitas vezes esquecidos ou considerados menores frente à tecnologia avançada dos aparatos, mas não devemos nos esquecer de que os extremos desse processo ainda são corpos que permanecem complexos em sua multissensorialidade.

Esse processo hipertrófico dos dispositivos de mídia terciária tem como uma das causas a celebração tecnicista contemporânea (em que novos aparatos surgem em substituição a outros numa velocidade vertiginosa e são minimamente melhores que os anteriores), a avidez das empresas que desejam vender rapidamente esses aparatos para incrementar seus lucros, e conseqüentemente, com esses fatos, há um ofuscamento crítico das opiniões e a atrofia dos sistemas primários. Acompanhando essa celeridade, está o aquecimento dos ritmos das “sincronizações sociais” (Baitello Jr, 2000, p.6). O tempo lento e reflexivo da escrita e leitura perde espaço para a instantaneidade e para a urgência do olhar impostos pela mídia. A maneira como navegamos pela internet quase sempre com muitas janelas abertas é um desses sintomas. Não há o tempo de contemplação, apenas uma voracidade do olhar à espera da próxima imagem; acostumamo-nos à velocidade dos filmes de ação e queremos esse ritmo em nossas vidas. As telas, espalhadas em diversos lugares e que carregamos conosco, exibem imagens e roubam nossa atenção, somos quase escravizados por elas: respondemos mensagens de texto enquanto dirigimos, fotografamos ou gravamos um show em vez de “presenciá-lo”, assistimos à televisão nos carros e colocamos telas para as crianças também fazê-lo, ou, apenas por dependência, olhamos, devoramos imagens em qualquer *ecrã* que esteja à nossa frente.

Sobre as telas

Muito comuns nos dias correntes nos quais a imagem tem importância exacerbada, as telas estão presentes em grande parte dos lugares, como bares, restaurantes, estações de metrô, além dos espaços privados sob as mais distintas formas. A tecnologia recente permitiu também que pudéssemos carregá-las para quaisquer lugares, tornando-as acessórios “indispensáveis” para a comunicação. Falamos com amigos e familiares, acessamos textos e imagens, assistimos a filmes, lemos jornais, trabalhamos ou simplesmente apenas olhamos para a superfície luminosa das telas, tudo isso, por meio da visão, um sentido da distância.

Para melhor compreensão deste dispositivo, não devemos esquecer que o homem ancestral já utilizava a superfície ou teto das cavernas como aparato para suas representações, uma espécie de tela rudimentar, como na grande quantidade de pinturas rupestres nas cavernas de Altamira, na Europa, entre outras. Segundo Andre Leroi-Gourhan em “As religiões da pré-história” (1990), o homem do paleolítico superior desenhava cenas cotidianas e dos sonhos, externando assim, uma capacidade de abstração, pois representava simbolicamente o gênero masculino e feminino através de figuras de bisões e cavalos, respectivamente, numa superfície que servia de anteparo, de tela.

Quando o homem nômade do deserto se sedentariza e passa a cultivar plantas e animais, constrói “habitações fechadas e, para ver o mundo, abre janelas” (Baitello Jr, 2012, p.50), que são pontos de vista, recortes de tempo e de espaço simplificados, restritos àquele espaço. Ainda de acordo com Baitello Jr, as janelas/telas são domesticações do mundo, elas trazem o que está longe para perto, de maneira tal que este “trazer” vem processado, reduzido e recortado, é uma subtração do todo.

Essa superfície plana, retangular, “pensada para uma visão frontal” (Manovich, 2006, p.147), uma janela capaz de trazer o olhar para aquelas dimensões e perspectivas circunscritas, como mencionada, é extemporânea à nossa época. Além de utilizada pelo homem do paleolítico superior, artistas de distintos períodos utilizaram-na em diversos tamanhos e orientações – paisagem e retrato - como principal meio de exibição para suas pinturas. Ainda de acordo com este autor, as telas podem exibir imagens estáticas e dinâmicas, como por exemplo o cinema, a televisão e o vídeo:

“La nueva modalidad (pantalla dinámica) conserva todas las propiedades de la pantalla clásica, pero añade algo nuevo: puede mostrar una imagen que cambia en el tiempo. Es la pantalla del cine, el vídeo y la televisión. La pantalla dinámica trae también consigo una determinada relación entre la imagen y el espectador; un cierto *régimen visual*, por decirlo así. Esta relación ya estaba implícita en la pantalla clásica [...] Aunque la pantalla sólo es en realidad una ventana de dimensiones limitadas que está ubicada en el espacio físico del espectador, se espera que éste se concentre por completo en lo que ve en ella, fijando la atención en la representación mientras hace caso omiso del espacio físico exterior. Este regimen visual es posible por el hecho de que la imagen individual, ya sea de la pintura, del cine o de la televisión, llena por completo la pantalla” (Manovich, 2006, p.148).

Mais importante do que nos atentarmos para classificações sobre tipos de tela, propomo-nos aqui a pensar o espaço do dispositivo como lugar restrito e limitado para o espectador, onde se estabelece atenção na representação, é uma “janela limitada”, como explica acima Manovich, e, como tal, exclui o espaço físico do exterior, é uma mídia que privilegia a distância. Limita e restringe mais do que propriamente oferece, e isso não se estende unicamente à questão física do espaço, mas também a qualquer ideia que esteja dentro do limite da tela; o que nela está contido é muito pouco em relação ao que está excluído.

Apesar dessa limitação retangular das telas, aqui no Brasil, segundo dados oficiais do IBGE⁴³⁸, o número de televisores nas residências brasileiras tem aumentado

⁴³⁸ Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, dados disponíveis em <http://www.ibge.gov.br> .

consideravelmente. De acordo com o último censo demográfico realizado em 2010, o número de televisores já era maior do que a quantidade de geladeiras: 95,1% dos domicílios possuíam o aparelho, contra 93,7% de casas com refrigeradores. Chama atenção, inegavelmente, o fato de que há mais televisores no país do que um eletrodoméstico considerado de importância primária, usado para conservar alimentos.

A pesquisa ainda não levou em conta os outros inúmeros *displays* que carregamos conosco como celulares, aparelhos mp3, máquinas fotográficas e *tablets*, e também não há estatísticas a respeito da quantidade de telas em locais públicos. Não é necessário, porém, pesquisa quantitativa para se perceber uma dependência em relação às telas. Um exercício de atenta observação pode confirmar como os *ecrãs* são devorados pelas pessoas enquanto almoçam, esperam ser atendidas no consultório médico, dirigem ou viajam de metrô. As telas se multiplicam nos lugares e crescem em tamanho à mesma proporção que as valorizamos.

Com essa hipertrofia da mídia terciária, que é por excelência tele-comunicativa, nota-se também que o hábito de sentar em frente às telas torna-se consequência quase imediata, uma espécie de acomodação do corpo que pode passar horas assistindo ou navegando pelas telas. O gesto antropológico do caminhar, tão importante para a comunicação e seus sentidos, é praticamente esquecido ou posto unicamente como exercício físico e não é levado em conta como prática de conhecimento.

Sobre o caminhar e os passeios visuais sentados de hoje

Quando o homem habitava as copas das árvores há milhões de anos, sua percepção espacial era diferente da que conhecemos hoje. Parentes de grandes primatas, o hominídeo saltava de uma árvore a outra, e mesmo com olhos dispostos frontalmente, uma característica da espécie, percebia seu habitat esfericamente, pois, com garras e ainda provavelmente uma cauda, rotacionava seu corpo em todas as direções, e já enxergava estereoscopicamente. O alto das árvores era o paraíso, lá ele comia folhas e frutos e descansava. O grande temor era o chão, pois havia o risco de predadores e insetos, argumento reforçado também pelos estudos em etologia - disciplina que estuda o comportamento animal – que reiteram nossa ligação filogenética ao passado arborícola⁴³⁹.

Vilém Flusser *apud* Baitello Jr., (2012, p.27) nos diz que quando o homem desce das árvores, episódio que ele chama de primeira catástrofe, “mantém sua inquietude característica e inicia uma nova jornada: o nomadismo”. Agora sem a necessidade de saltos entre as árvores, o homem passa a andar bípede e ereto, a colocar um pé em frente ao outro e dessa forma construir um caminho frontal, abrindo espaço para a noção de horizonte e futuro. Caminhar, dessa forma, segundo o filósofo tcheco-brasileiro, é tomar conhecimento, reunir experiências e saberes. Para Montagu (1977), o caminhar ereto do *australopithecus* foi possível graças à evolução dos ossos do quadril e das pernas, comparavelmente maior ao dos antropóides. Continua o antropólogo inglês que a busca

⁴³⁹ Trecho baseado na palestra proferida pelo Prof. Dr. Norval Baitello Junior em 07/12/2008 no Sacolão das Artes em São Paulo-SP, disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=QXwdk2zE7zE>.

à comida também auxiliou no processo do caminhar, pois, com o fim das florestas tropicais na região da África ocidental e oriental e o surgimento da savana, o homem tem que caçar seu próprio alimento, liberando suas duas garras dianteiras “para seu emprego mais eficiente em conexão com a caça” (Montagu, 1977, p.62).

Vilém Flusser fala ainda da segunda catástrofe, denominada civilização, que faz com que o homem altere sua natureza de forma radical, pois ele agora está fixo em aldeias, se sedentariza, passa a domesticar animais e cultivar vegetais. Explica Norval Baitello (2012, p.21) que as palavras ‘sentar’ e ‘sedar’ são irmãs íntimas. “filhas da mesma palavra-mãe latina. Ambas vêm de *sedere*, que significava, ao mesmo tempo, ‘sentar’ e ‘acalmar’. Dessa forma, não há mais a necessidade de sair à caça e, segundo o autor, “[...] no aconchego e na proteção das habitações, surgem a escrita e os sistemas lógicos dela advindos, sistemas numéricos e de cálculo que permitiram o desenvolvimento da ciência e da técnica” (p.27).

Já na segurança da casa, uma espécie de entorno protetor e simulação uterina, o homem encontra reminiscências do passado arborícola, cuja proteção estava nas copas das árvores. A proteção física contra as intempéries e todo tipo de insetos e animais perigosos não é extensivo, entretanto, para um tipo de invasão cada vez mais comuns em nossas vidas nos dias de hoje: a ocupação das telas, que se apresentam sob a forma de *gadgets* diversos e que transmitem imagens que prendem nossos corpos a cadeiras por longas horas. Essa permeabilidade das casas aos “furacões da mídia” é denominada por Flusser como a terceira grande catástrofe, ainda sem um nome específico, que nos obriga, a um novo nomadismo, estático, pois, sentado e sedado, e, corrente, posto que há passeios e perambulações no ambiente do ciberespaço. Uma reunião paradoxal de “imobilidade com fluidez” (Baitello Jr., 2012 p.27).

Enfatizamos, porém, como proposta principal dessa reflexão, o lado inerte da estrutura. A sedentarização do corpo e do pensamento, que assiste passivamente a um oceano de imagens que passam em frente. James Hillman (1993) alerta que, dos movimentos humanos básicos, como o deitar-se, sentar-se, ficar de pé, correr, etc, só o caminhar mudou radicalmente. O autor afirma que “não só andamos menos que nossos ancestrais, mas quase eliminamos a necessidade de caminhar. A locomoção tornou-se mecanizada, desde os dispositivos de controle remoto até, claro, os automóveis” (Hillman, 1993, p.51).

Segundo o autor, em vez do caminhar, utilizamos os carros, nos enfiados atrás do volante e mantemos uma expressão congelada, inerte, pois não encontramos outros rostos, não encaramos os outros “envolvendo-os com nossa expressão” (p.52), dessa forma, como não encarnamos o espírito genuíno da *polis*, que é o ajuntamento e o vaivém de pessoas comuns nas ruas, não mostramos nossos rostos e não vemos outros, perdemos o “sentido” da face. Nos automóveis, “flanamos” apenas com o olhar, o corpo permanece sentado, vemos paisagens rapidamente, uma em seguida da outra, a janela servindo como *frame*, como tela, para as imagens que passam aceleradamente.

O caminhar foi fundamental para a chamada escola de Aristóteles, a “Peripatética” que pregava o pensar e o discursar enquanto se caminha, e que o filósofo Nietzsche valorizava somente ideias que ocorriam ao caminhar “*laufenden* – ideias correntes e não

sentadas” (p.53). Durante o Iluminismo, atingiu-se o apogeu na arte da jardinagem, que deveria satisfazer tanto os pés quanto os olhos: os primeiros percorreriam, atravessariam e fariam que os olhos conhecessem o todo, caminhar, como mencionado anteriormente, é reunir conhecimento, pés e olhos não necessitam percorrer o mesmo caminho, visto que terão sensações diferentes e conhecimentos distintos.

Quando pensamos nos atuais shopping centers e suas vitrines como dispositivos visuais limitados – telas – andamos por construções que privilegiam o olhar, os pés andam pelo mesmo caminho já experienciado pela visão.

“Caminhar hoje é principalmente um caminhar com os olhos. Não queremos labirintos, nem surpresas. Sacrificamos os pés pelos olhos. Cidades mais antigas quase sempre cresciam em torno dos rastros dos pés: trilhas, esquinas, caminhos, entroncamentos, cruzamentos. Essas cidades seguiam os padrões inerentes aos pés, em vez de plantas desenhadas pelos olhos” (Hillman, 1993, p.55).

Gilberto Freyre (1983) define a civilização contemporânea como uma “civilização do homem sentado”, pois a maior parte do tempo seus participantes estão sentados em “bancos escolares, nas fábricas e escritórios, nos tratores e nos campos, sentados como passageiros em aviões, ônibus e carros, sentados em movimento e repouso e até na hora da morte, em alguns casos, na cadeira elétrica” (Freyre, 1983, p.216). Explica ainda o antropólogo pernambucano, que, para psicólogos, higienistas e sociólogos da medicina, tanto repouso e ausência de tensões causados pelo sentar é prejudicial ao desenvolvimento do homem, que, dessa maneira desenvolve doenças como estresse, úlceras gastroduodenais, doenças hipertensivas e arteriosclerose, moléstias de “comandantes que trabalham sempre sentados” (idem, p.219). Nesta importante abordagem antropológica sobre o sentar, o autor aponta que o homem urbano-industrial:

“Anda a pé muito pouco. Deita-se só para dormir. Realiza, em numerosos casos, a maior parte do seu trabalho, ou o seu trabalho, sentado. Repousa em casa, sentado. Viaja quase sempre sentado [...] Estuda sentado. Ensina sentado: havendo até a circunstância de um indivíduo ser catedrático do mesmo modo que, no mundo desportivo, ser dono de cadeira cativa. A poltrona tornou-se quase parte física do seu corpo. Ou seu corpo tornou-se quase parte física desta soberana moderna: a poltrona, a cadeira, a cátedra. E, sendo assim, não é possível que essa associação constante, íntima, do homem urbano médio de hoje, com a cadeira, não esteja ligada à sua psicossociologia de modo tal que essa associação ou ligação se reflita também nas relações desse homem moderno com os estados de saúde e de doença; com a sua higiene quer do corpo, quer mental.” (Freyre, 1983, p. 228-29).

O sentar-se em frente às telas que transmitem imagens em fluxo quase contínuo, certamente é um dos fenômenos mais presentes em nossa sociedade hoje, causando um hipnotismo do olhar e sedação do corpo. Baitello Jr.(2012) explica que o caminhar está nas raízes filogenéticas do homem, e que, quando sentados, “quebramos artificialmente em pontos estratégicos nossa inteligência mais profunda [...] a inteligência primata e a inteligência nômade” (Idem, p. 69), e, com a fratura do corpo que pede sedação, as imagens se instalam neste, pois precisam de um corpo sentado para sedar.

Dessa maneira, o corpo é transformado em imagem, as pessoas desejam viver no mundo das telas, transferem sua existência para uma dimensão abstrata e sem corpo, passam a existir *in effigie*. Dietmar Kamper (1997, p.233) fala em imaterialização do

mundo pelas imagens e aponta, poeticamente, que “o sujeito que senta e se vê confrontado a uma tela onde aparece ou desaparece a imagem do mundo conforme a pressão de um botão, é a própria metáfora de uma perda desmedida”.

Andando entre telas

Como mencionado na introdução, realizamos uma visita fotográfica na estação de metrô Butantã e uma viagem de trem pela linha 4 amarela do metrô da capital paulista, a fim de registrar, ilustrativamente, e não como estudo de caso *strictu sensu*, a disposição das telas nesses lugares e de que forma elas corroboram alguns dos pontos desta reflexão.

É perceptível que as telas possuem grande importância no local, pois, logo na entrada principal da estação, há um telão fixado na parede de aproximadamente cinco metros de largura. Observamos que é comum as pessoas pararem em frente ao *display*, que veicula principalmente informações sobre trânsito, previsão meteorológica, curiosidades diversas sobre animais e lugares, dicas de moda e assuntos sobre celebridades televisivas, tudo com muitas imagens, que são alternadas a cada quinze segundos aproximadamente.

Hilman (1993) explica que o andar, o flunar hoje é principalmente com os olhos, em vez do gesto antropológico do caminhar que tanto auxiliou o homem nômade a conhecer. A hegemonia da visão sobre os outros sentidos corporais causa atrofia destes, fadiga e seda os olhos pelo excesso (Kamper, 1997), pois há uma guerra pela visibilidade, “tudo o que não for visível tem que ser descartado como objeto sem valor” (Kamper, Mersmann & Baitello Jr, 2000).



Figura 1: Telão na entrada principal da estação Butantã de metrô disputa atenção com *smartphones*.

Apenas na estação Butantã, contabilizamos 23 telas espalhadas pelo local. São 3 telões semelhantes aos da entrada e 20 televisores próximos às escadas e principalmente

à plataforma de embarque no trem. Dentro dos trens do metrô, existem ainda, afixadas na parte superior, 4 *displays* por vagão totalizando 48 telas na composição, gerando um efeito de “hipnotismo do olhar” de parte dos passageiros, que, em pé ou sentados, fixam-se nas imagens que pipocam nas telas uma após a outra. “Visitamos” paisagens presos e sedados às cadeiras e poltronas. “Somos neonômades que deixamos o corpo nos depósitos de corpos, as cadeiras, e viajamos ilimitada e irrestritamente” (Baitello Jr, 2012, p.45).

Hans Belting (2007) aborda esse deslocamento entre imagem e lugar, o que é perceptível nessa relação de “visitar” lugares por meio de imagens nas telas. Explica o autor que, na Modernidade, “el museo se convirtió en un refugio para imágenes que habían perdido su lugar en el mundo” (p.77), visitávamos os museus a fim de ver aquelas imagens e lugares, o mesmo era válido para peregrinações, visitas a locais “sagrados” que abrigavam imagens de deuses. Atualmente, continua o autor, essas fronteiras e lugares são voláteis, perderam suas limitações fixas, pois as substituímos pelas imagens dos locais que captamos ou vemos nas telas.

“Conocemos muchos lugares solamente en imagen, con la que han ganado para nosotros una presencia de tipo distinto. Con esto ocurre un desplazamiento en la relación entre imagen y lugar. En vez de visitar las imágenes en lugares determinados, en la actualidad preferimos visitar los lugares en imagen” (Belting, 2007, p.77).

Sentados aguardando o trem, ou viajando dentro dele, os olhos buscam as telas, “medio dominante en el que en la actualidad son puestas las imágenes para su manifestación” (p.39).



Figura 2: Além das telas, há imagens publicitárias brigando por espaço e visibilidade.

Considerações finais

O aumento exponencial quantitativo das telas continua seu percurso. Novos aparatos são inventados ou sofrem pequenas modificações para que obedeçam ao mantra do “sempre novo” e à voracidade pelo lucro das empresas. Além dessas constatações mais aparentes, propomo-nos a refletir sobre a distrofia do corpo e seus outros sentidos além da visão, a submissão da mídia primária aos mecanismos da mídia terciária.

A hipertrofia das máquinas de imagens potencializa a mídia terciária, que, como mencionado necessita de equipamentos e disponibilidade tecnológica para operar. A eletricidade, nesse sentido, segundo Flusser, é a grande responsável pelos furacões midiáticos, pela “terceira grande catástrofe do homem”, pois é o principal alimento para os mecanismos da mídia terciária. A celebração tecnológica que envolve tais aparatos é visível na contemporaneidade, corpos são transformados em imagens, como por exemplo cantores mortos que realizam shows, pois seu holograma, a imagem de seus corpos são projetados nos espetáculos com - dizem os grandes entusiastas da tecnologia - grande perfeição. Além do holograma, ainda pouco acessível à maioria das pessoas, existem muitos suportes da mídia terciária populares, como os computadores, *smartphones*, *tablets* e televisores que estão por toda parte, em espaços privados e também públicos onde há grande circulação de pessoas, como no exemplo demonstrado.

Algumas consequências podem já ser aferidas diante desse cenário, como a hipertrofia do sentido da visão em detrimento dos outros sentidos como audição, tato e paladar, sentidos corporais tão importantes quanto o primeiro para as estratégias vinculadoras da comunicação. Com o excesso de visualidade, os olhos tornam-se cansados e fatigados, pois com imagens em demasia não se melhora a comunicação, pelo contrário, no exagero ela se torna menos efetiva, menos visível, haja visto um exemplo recente, a criação da lei “cidade limpa” no município de São Paulo, que limita o tamanho e quantidade de imagens publicitárias na cidade, pois foi constatado que os gigantescos anúncios não auxiliavam adequadamente a venda dos produtos, além de encobrir a cidade, seus monumentos e arquitetura.

Este fato em especial é interessante, pois ilustra exemplarmente o conceito de “iconofagia impura” descrita por Norval Baitello Jr (2005): As imagens passam a devorar os corpos, que desejam viver no mundo próprio e auto-referente das imagens. Cirurgias plásticas modelam corpos para que fiquem parecidos aos das modelos nos anúncios, empresas e políticos preocupam-se com sua imagem. Tornar-se imagem é uma subtração do corpo que é expropriado da sua tridimensionalidade e complexidade e passa a viver em superfícies bidimensionais, em telas de computadores ou páginas de revista. Se o corpo está em todas as pontas do processo comunicacional, já que é mídia primária, como enunciou o pensador Harry Pross, ao transferirmos nossos corpos para as telas, minimizamos e subtraímos sua complexidade, hipertrofiamos a visão, que é um sentido da distância, e esquecemo-nos, literalmente, do corpo a corpo.

Além dessa subtração corporal, ao tentarmos minimizar a importância dos processos primários de comunicação, sedamos o corpo também quando nos sentamos para assistir às telas. Como já mencionado, as palavras sentar e sedar vem do latim *sedere*, que

significa ao mesmo tempo sentar e acalmar. Disponibilizamos longas horas sentados em cadeiras e poltronas em frente aos mecanismos de imagem e, lembramo-nos do corpo, muitas vezes, apenas quando sentimos dores. Essa associação entre ver imagens e sentar é um dos sintomas contemporâneos mencionados por Hilmann (1993) quando explica que, nos dias atuais, o conhecimento das coisas dá-se muito mais pelo visual – a ideia da pessoa sentada no carro vendo paisagens – do que propriamente pelo gesto crucial do caminhar desenvolvido pelo homem nômade. Para Freyre (1983), o gesto do caminhar é tão importante para a fisiologia do homem que o sentar - uma das marcas da civilização atual - é responsável por doenças como úlceras gastrointestinais e estresse, moléstias, de fato, muito comuns nos dias correntes.

No calor atual de desenvolvimento tecnológico dos aparatos comunicacionais, é comum observarmos pesquisas que tendem a enaltecer demasiadamente os processos recentes e digitais que se desenvolvem. Obviamente não se deve fechar os olhos e manter opiniões radicalmente contra às facilidades e melhorias trazidas por esses suportes, principalmente o encurtamento de distâncias espaciais. Há que se reafirmar, porém, a vital importância do corpo e sua complexidade para os processos de comunicação e de vinculação como demonstram os estudos em etologia de Montagu (1988) e Eibesfeldt (1972), cujos direcionamentos apontam para a importância do sentido tátil nesses processos. Enxergar os processos comunicacionais além da visibilidade ofertada pelas imagens e seus aparatos torna-se imprescindível para que não haja o recrudescimento da valorização excessiva do olhar e toda aparelhagem restrita à mídia terciária.

Referências

- Baitello, Jr., N. (2012). O pensamento sentado; sobre glúteos, cadeiras e imagens. São Leopoldo: Unisinos.
- Baitello, J. N. (2005). A era da iconofagia. São Paulo: Hacker editores.
- Baitello, N, Contrera, M.S & Menezes, J.E.O. (2005) Os meios da incomunicação. São Paulo: Annablube & Cisc.
- Baitello, N. (2001). O tempo lento e o espaço nulo. Mídia primária, secundária e terciária. Disponível em <http://www.cisc.org.br/biblioteca> . Acesso em 15/06/2013.
- Belting, H. (2007). Antropología de la imagen. Buenos Aires: Katz editores.
- Eibesfeldt, I. E. (1972). Amor y Odio. Madrid: Siglo veintiuno editores.
- Freyre, G. (1983). Médicos, doentes e contextos sociais: uma abordagem sociológica. Rio de Janeiro: Globo.
- Gourhan, A. L. (1990). As religiões da pré história. Lisboa: Edições 70.
- Hilmann, J. (1993). Cidade Alma. Tradução de Gustavo Barcellos e Lúcia Rosenberg. São Paulo: Studio Nobel.
- Kamper, D. Mersmann, B. & Baitello, N. (2000). Imagem e violência: sobre o futuro da visibilidade. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/biblioteca>. Acesso em 08/04/2013.
- Kamper, D. (1997). A estrutura temporal das imagens. Disponível em <http://www.cisc.org/biblioteca>. Acesso em 15/06/2013.
- Manovich, L. (2006). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Montagu, A. (1977). Introdução à Antropologia. Tradução de Octavio Mendes cajado. 2ª edição. São Paulo: Cultrix.
- Montagu, A. (1988). Tocar, o significado humano da pele. 6ª edição. São Paulo: Editora Summus.
- Wolf, M. (2012). Teorias das comunicações de massa. 6ª edição. São Paulo: WMF Martins Fontes.

Imagens eletrônicas e as subversões dos sentidos nos videoclipes

Sílvio Antonio Luiz Anaz⁴⁴⁰

Resumo: Este artigo faz uma análise de como as imagens criadas para os videoclipes impactam nos sentidos construídos pela linguagem original da canção. No processo de criação dos videoclipes ocorre uma tradução intersemiótica das linguagens verbal (letras) e sonora (música) da canção popular para a linguagem audiovisual do videoclipe com resultados que podem amplificar, reduzir e subverter os sentidos estabelecidos pela interação original entre letra e música. Para analisar esse processo, recorreremos aos conceitos da semiótica peirciana na análise dos processos de construção dos sentidos expressos pela mesma canção em diferentes modos de fruição e também à semiologia de Roland Barthes, para estudar os sentidos que são construídos pelos elementos da canção. A conclusão apresenta o potencial de transformações – limitadoras ou expansivas – dos sentidos expressos pela canção midiática quando ela é associada a imagens na linguagem audiovisual do videoclipe.

Palavras-chave: semiótica; tradução intersemiótica; canção popular; videoclipe.

Introdução

A fruição da canção midiática⁴⁴¹ ganhou novos contornos a partir da década de 1980, com a massiva veiculação de videoclipes principalmente com o surgimento da Music Television (MTV), canal a cabo norte-americano especializado em música. A popularização do videoclipe adicionou à letra e à sonoridade – que compõem a essência da canção midiática – mais um elemento: a imagem, transformando esse tipo de canção em um produto audiovisual.

Essa transformação trouxe como consequência alterações na semiose da canção. Enquanto na canção original, a interpretação dos sentidos lida com as interações entre letra e música, nos videoclipes essa interação passa a incluir também as imagens. Um dos principais impactos disso é que as imagens trazem geralmente uma interpretação “pronta” dos sentidos potenciais da canção original.

A tradução intersemiótica representa a transposição de uma linguagem artística para outra. Ele é comum, por exemplo, na produção de versões cinematográficas de narrativas literárias. Nelas, as várias possibilidades imagéticas do texto literário que surgem na mente de cada leitor ganham uma concretização imagética que vem da interpretação dada pela equipe de produção e direção da película (roteirista, diretor, produtor etc). Esse processo pode subverter, ampliar, reduzir os sentidos possíveis da obra original.

No caso da canção midiática, a alteração de sentidos já ocorre na interação entre

⁴⁴⁰ Doutorando em Comunicação e Semiótica na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (e-mail: sanaz@uol.com.br).

⁴⁴¹ Consideramos como canção midiática o conjunto de gêneros da canção popular produzido, distribuído e veiculado pela indústria fonográfica e pelos meios de comunicação de massa, a partir da segunda metade do século 20.

letras e música, quando esta é alterada. Assim, uma mesma letra ganha diferentes sentidos em função da música (ritmo, melodia e harmonia) que a acompanha. Exemplo disso são duas versões da canção *Geração Coca-Cola* (1985), da Legião Urbana. A versão original traz uma sonoridade acelerada e crua, construída pelos instrumentos e pelo vocal, típica do punk-rock, que enfatiza a agressividade e a crítica social da letra. Na versão feita pelo grupo Paralamas do Sucesso, que aparece no disco *Combate Rock – O Grande Encontro do Rock* (2001), a sonoridade agressiva se dilui em função de uma condução e de um vocal mais contidos, criando sentidos diferentes do construído pela versão original.

Neste artigo, partimos da hipótese de que a introdução de um novo sistema de signos, o das imagens, transforma o processo de semiose da canção, a ponto de alterar os sentidos gerados em uma interpretação baseada no plano lítero-musical original. Assim, o imaginário de uma determinada canção pode ganhar ou perder elementos simbólicos em função da narrativa imagética apresentada no videoclipe. Dessa forma, em um processo da análise semiótica da canção midiática na sua versão em videoclipe, além da análise de seu conteúdo poético (verbal) e musical (sonoro), há um terceiro plano a ser considerado que é o visual. Com os videoclipes, a análise dos sentidos gerados pelas canções que utilizam essa linguagem (e na canção pop, por exemplo, a partir dos anos 1980 essa é uma linguagem quase que obrigatória do ponto de vista comercial) passa a ocorrer em três planos: verbal, sonoro e visual.

Para fazermos isso e compararmos as transformações que podem ocorrer do plano lítero-musical para o do audiovisual, desenvolvemos no capítulo a seguir uma proposta de análise semiótica aplicada à canção, baseados nos elementos da gramática especulativa desenvolvida por Charles Sanders Peirce e também nas ideias sobre interpretação textual que advém da semiologia de Roland Barthes.

Análise semiótica da canção

A canção é um signo. Entendida a partir da natureza triádica do signo da semiótica peirciana, a canção é um signo que se refere a algum fenômeno (objeto) e que tem um potencial de provocar determinados efeitos de sentido (interpretante) na mente do seu apreciador. O fenômeno ou objeto do signo "canção" pode ser um sentimento, um fato ou uma narrativa, observada, experimentada ou imaginada pelo compositor ou pelo apreciador da canção. A representação clássica de signo de Peirce:

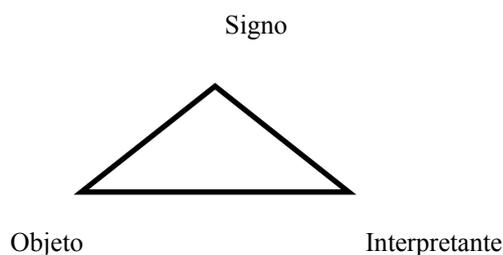


Figura 1: diagrama geral do processo semiótico

- quando aplicada à canção estabelece as seguintes relações:
- canção = signo: signo formado pelas linguagens musical e verbal
- assunto = objeto: sentimento, fato, história, fantasia, aquilo a que se refere a canção
- efeitos de sentido = interpretante: efeitos interpretativos e impacto que as linguagens musical e verbal da canção provocam no ouvinte

Na semiótica peirciana, a relação do objeto com o signo se dá por meio do objeto dinâmico e do objeto imediato. O objeto dinâmico é o objeto tal qual ele é, é "o objeto último da investigação, que é buscado através do processo de pesquisa contínuo e ilimitado" (Johansen, appud Santaella, 2005, p. 163). O objeto imediato é a maneira como o signo representa o objeto dinâmico.

Quando transferimos esse esquema para a relação da canção (signo) com aquilo sobre o qual ela canta (objeto dinâmico), temos que o objeto imediato na canção é a sonoridade (linguagem musical) e a poética (linguagem verbal) usadas para representar o objeto dinâmico. A relação na qual nos concentramos neste estudo é a estabelecida entre o signo e o interpretante. No processo de significação da canção, o interpretante imediato é o potencial interpretativo que está contido em sua música e em sua letra e o interpretante dinâmico é o efeito de sentido que a canção de fato produz na mente e no corpo do ouvinte.

A canção é essencialmente constituída por duas linguagens: musical e verbal, que atuam simultânea e conjuntamente na produção dos sentidos. A fruição da sonoridade da canção, de forma isolada de seus elementos verbais, pode construir sentidos diferentes daqueles que surgem na fruição das duas linguagens simultaneamente. Por conta disso, nas análises empreendidas busca-se identificar se a sonoridade (linguagem musical) reforça ou subverte os sentidos que emergem das letras (linguagem verbal) e vice-versa. Baseamos essa ideia no conceito de interpretantes imediato e dinâmico da semiótica peirciana.

Análise da sonoridade das canções

Considerando a tríade signo - objeto - interpretante, no ato de fruição da sonoridade de qualquer canção, o interpretante imediato é o potencial que essa sonoridade tem de produzir um determinado efeito de sentido na mente do ouvinte e o interpretante dinâmico é a realização desse potencial, isto é, o efeito corporal-sentimental-intelectual que a sonoridade efetivamente produz no ouvinte. No processo normal de apreciação de uma canção não há o isolamento de música e letra, pois geralmente a interpretação dos sentidos de uma canção ocorre a partir da fruição simultânea das duas linguagens. Para efeito da análise semiótica aqui proposta, no entanto, entender os sentidos provocados pela parte musical da canção de forma isolada é importante para compreendermos com

quais significados ela impregna as letras da composição, pois, o tom emocional sugerido pela música pode reforçar ou subverter determinados sentidos expressos na linguagem verbal.

Na trajetória da canção midiática, a sonoridade das canções tem um papel fundamental na determinação do ethos dos principais gêneros e movimentos que se estabeleceram. Enquanto as letras de canções de diferentes gêneros podem trazer semelhanças temáticas e de conteúdo, é predominantemente a sonoridade de cada uma que define a identidade de cada canção com um gênero específico (rock, punk, disco, rap, funk, eletrônica etc). Baseados na combinação feita por Peirce (Peirce appud Santaella, 2001, p. 110) entre a doutrina da cognição representativa com a da percepção imediata do objeto, pensamos que no processo de percepção cognitiva e representativa da canção popular é, geralmente, a sonoridade o elemento icônico que dá partida ao processo semiótico de construção dos sentidos da canção em nossa mente.

Nessa etapa, primeira e imediata da percepção da canção, à qual a semiótica peirciana classifica como de reação aos quali-signos, dentre os elementos que compõem a sonoridade das canções – ritmo, melodia e harmonia – é o pulso rítmico o mais determinante. Consideramos que é essencialmente o padrão rítmico das canções o elemento que impacta na interpretação imediata de seus sentidos. Santaella afirma que “além de primordial em relação à melodia e harmonia, o ritmo musical se apresenta como imediaticidade sensível, em sintonia com ritmos vitais, biológicos e naturais, numa abertura e indefinição de sentidos que são próprios da primeiridade” (Santaella, 2001, p. 168). O processo de fruição (interpretação) dessa sonoridade pelo ouvinte não se dá, no entanto, de forma isolada em relação ao contexto sociocultural em que ele e a canção estão inseridos. Assim, a sonoridade da canção popular opera como um legi-signo (terceiridade), isto é, um símbolo em relação ao seu objeto, uma vez que ela incorpora o emocional (quali-signo, primeiridade), a referência indicial a um tipo específico de música (sin-signo, secundidade) e o significado convencional que esse tipo de sonoridade tem em sua cultura (legi-signo, terceiridade). Apesar da preponderância do ritmo, a melodia e a harmonia exercem uma forte influência na determinação do sentido da musicalidade da canção. Como elementos da secundidade e da terceiridade, o ritmo, que é primeiridade, está contido nelas, e elas têm o potencial, algumas vezes, de alterar os sentidos inicialmente propostos pelo pulso rítmico.

Análise das letras das canções

Como signo complexo, a canção é formada por signos que estão presentes na sonoridade e nas suas letras. No universo de signos presentes nas letras das canções, focamos a análise naqueles que são "pontos de partida" de sentidos. A ideia dos pontos de partida de sentidos faz parte do conceito de "avenida de sentido", desenvolvido por Roland Barthes (2001) em seus seminários e textos entre 1963 e 1973. Barthes aponta que os textos contêm pontos de partida de sentidos e constituem "avenidas" que, no subjetivo processo de interpretação do texto pelos interlocutores, os conduzem a outros textos:

“a análise textual procura dizer, não mais de onde vem o texto (crítica histórica), nem como ele é

feito (análise estrutural), mas como ele se desfaz, explode, se dissemina: segundo que avenidas codificadas ele se vai” (Barthes, 2001, p. 287).

Na análise textual proposta por Barthes, uma "avenida de sentido" sustenta-se no isotopismo de seus índices que a direcionam a desembocar em determinadas conotações. Nos versos que compõem a letra de uma canção, entendemos esses índices como os elementos simbólicos que emergem nessas avenidas de sentido.

Esses elementos simbólicos abrem e pavimentam determinada(s) avenida(s) de sentido ao estabelecerem uma coerência semântica em direção a uma determinada significação. Cada avenida de sentido é assim aberta e sustentada a partir de elementos simbólicos que produzem a reiteração e recorrência de uma mesma característica semântica. Esse fenômeno de coerência semântica foi definido por A. J. Greimas como isotopia, "um complexo de categorias semânticas múltiplas que possibilitam a leitura uniforme de uma história" (apud Fiorin, 2002, p. 81).

A análise que propomos não pretende esgotar os sentidos construídos por uma canção, mas apontar, a partir de uma interpretação sustentada (isotópica) de alguns de seus sentidos possíveis, como os elementos simbólicos presentes nela compõem, criam e reproduzem um determinado imaginário. A semiose desses elementos se faz, assim, não isoladamente mas em um "pacote" de significações que a canção estabelece, incluindo a influência que a sua sonoridade exerce sobre o(s) sentido(s) construído(s).

Antes de avançarmos para o próximo capítulo, no qual aplicamos a metodologia aqui apresentada na análise da canção “Stylo”, do grupo Gorillaz, é importante ressaltar que:

- a análise desenvolvida não pretende esgotar as possibilidades de efeitos de sentidos (ou interpretantes dinâmicos) que a música e a letra da canção apresentam; e

- a semiose da criação (compositor) difere da semiose da fruição pela audiência, e este artigo concentra-se unicamente na análise desta última: na análise da semiose da fruição da canção popular pelo ouvinte (neste caso, o autor deste artigo).

Narrativa visual e a subversão dos sentidos na canção “Stylo”

O grupo britânico Gorillaz surgiu no final dos anos 1990 como uma “banda virtual”, em que seus reais integrantes (músicos de outros grupos consagrados, como o Blur) apareceriam ao público representado por personagens (alter egos) em formato de animação. A questão da imagem, assim, sempre foi muito cara ao grupo e os videoclipes de suas canções trazem narrativas predominantemente com elementos da linguagem de animação, como é o caso de “Stylo”, lançada em 2010, que analisamos a seguir.

pontos de partida de sentidos	efeitos de sentido produzidos
<p><i>Love, electricity, shock wave central</i></p> <p><i>Power on the motherboard, yes</i></p> <p><i>Push up, overload, legendary heavy glow</i> <i>Sunshine, thunder roll, keep this all together</i></p> <p><i>Lantern burn, burn that easy</i></p> <p><i>And broadcast, so raw and neatly</i></p> <p><i>Thunder roll, sunshine, work it out</i></p> <p><i>Overload, overload, overload</i></p> <p><i>Coming up to the</i></p> <p><i>Oh stylo</i></p> <p><i>Go forth, blossom in your soul</i></p> <p><i>When you know your heart is light</i></p> <p><i>Electric is the love</i></p> <p><i>When the mako flies</i></p> <p><i>Up from the bottom in your eyes</i></p> <p><i>Then I know the twilight skies</i></p> <p><i>Not so broken-hearted</i></p> <p><i>Yes, this love is electric</i></p> <p><i>It'll be flowing on the streets</i></p> <p><i>Night after night</i></p> <p><i>Just to get through the week, sometimes it's hard</i></p>	<p>amor/ energia</p> <p>excesso de energia</p> <p>natureza</p> <p>luz</p> <p>florescer / alma</p> <p>coração / luz (iluminar)</p> <p>olhos</p> <p>natureza (crepúsculo)</p> <p>coração partido / desencanto</p> <p>errância</p> <p>noite</p> <p>vida cotidiana / dificuldade</p>

<p><i>Right now</i></p> <p><i>Sing yourself out of depression, rise above</i></p> <p><i>I'll be searching if I know your heart</i></p> <p><i>Electric is the love</i></p> <p><i>There's only one way</i></p> <p><i>(Overload, overload, overload)</i></p> <p><i>Let it pray a little while longer</i></p> <p><i>(Coming up to the overload, overload, overload)</i></p> <p><i>It's got a way of passing</i></p> <p><i>(Coming up to the)</i></p> <p><i>Through man and woman in another world</i></p> <p><i>(Overload, overload, overload)</i></p> <p><i>In another world, in the universe</i></p> <p><i>(Coming up to the overload)</i></p> <p><i>Oh</i></p> <p><i>(Overload, overload, coming up to the)</i></p> <p><i>Right now</i></p> <p><i>Here's what we got to do</i></p> <p><i>Yes, this love is electric</i></p> <p><i>(Overload, overload, overload, coming up to the)</i></p> <p><i>It'll be flowing onto the street</i></p> <p><i>(Overload, overload, overload, coming up to the)</i></p> <p><i>Night after night</i></p> <p><i>(Overload, overload, overload, coming up to the)</i></p> <p><i>Just to get through the week</i></p> <p><i>(Overload, overload, overload)</i></p> <p><i>Sometimes it's hard</i></p>	<p>canção / depressão</p> <p>excesso</p> <p>súplica (oração)</p> <p>fuga / esperança</p>
---	--

<p><i>(Coming up to the)</i></p> <p><i>That's what I'm talking about</i></p> <p><i>Love, electricity, shock wave central</i></p> <p><i>Pummel on the motherboard, yes</i></p> <p><i>Push up, overload, legendary heavy glow</i> <i>Sunshine, thunder roll, keep this all together</i></p> <p><i>The lantern burn, burn that easy</i></p> <p><i>And broadcast, so raw and neatly</i></p> <p><i>Thunder roll, sunshine, work it out</i></p> <p><i>Right now</i></p>	
---	--

A canção “Stylo” tem uma construção poética extremamente fragmentada e polissêmica. Nesta análise, optamos por seguir uma avenida de sentido que conduz ao tema da fuga e da busca por uma saída (para sua vida e/ou desesperança). Nessa interpretação, o protagonista da canção – narrada em terceira pessoa, o que revela a percepção do narrador sobre o protagonista – segue de forma errante por um mundo superpovoado, em um cotidiano maçante (*It'll be flowing on the streets / Night after night / Just to get through the week, sometimes it's hard*) e cheio de excessos (ênfatisados pelo refrão *Overload, overload, overload*) em busca da energia do amor, com a esperança de encontrar isso em outro mundo, já que neste ele parece estar totalmente desencantado (*When the mako flies / Up from the bottom in your eyes / Then I know the twilight skies / Not so broken-hearted*).

Uma das possíveis imagens construídas pelos versos é de um protagonista solitário e desiludido em busca de uma fuga que o leve a um outro lugar, sendo o sentimento amoroso a causa e talvez a solução para sua situação.

A sonoridade da canção traz referências da música eletrônica e do rap. O pulso acelerado e a repetitividade da música contrastam com um dueto de vozes em que uma delas traz um tom melancólico enquanto a outra traz dramaticidade à narrativa, em uma espécie de diálogo de impressões sobre a vida do protagonista, sobre um coro de fundo que enfatiza o refrão (*Coming up to the / Overload, overload, overload*). A sonoridade cria uma atmosfera séria (de gravidade) e de urgência (pressa ou emergência). Essa atmosfera reforça os sentidos de dramaticidade da situação do protagonista construída na narrativa da letra.

Na perspectiva da análise semiótica peirciana, baseada nessa interpretação da canção, temos a seguinte representação da semiose gerada no processo de fruição de “Stylo”:

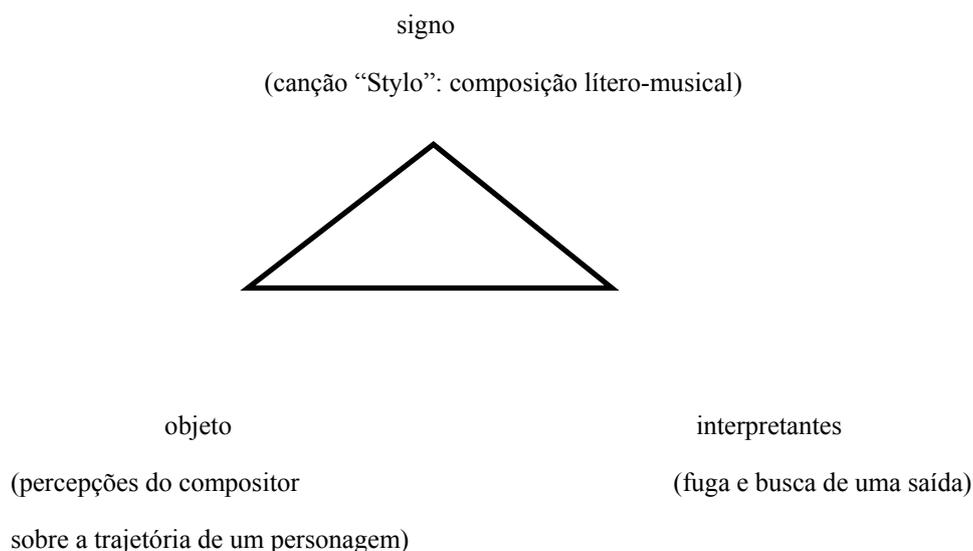


Figura 2: Diagrama do processo semiótico na linguagem verbal-musical, a partir do ponto de vista do ouvinte

Ainda em 2010 a canção ganhou um videoclipe. Entendido o videoclipe como um processo de tradução intersemiótica⁴⁴² da canção de sua linguagem original, a lítero-musical, para a linguagem audiovisual, as imagens passam a exercer no processo de fruição um papel preponderante na semiose do ouvinte. Elas materializam uma interpretação da canção a partir do ponto de vista do diretor e do roteirista e, muitas vezes, também dos artistas que compuseram a canção, dos produtores e da gravadora.

No videoclipe de “Stylo”, a narrativa visual mostra uma perseguição de carros em uma estrada no deserto. Um veículo (um Chevrolet Camaro, ícone dos carros esportivos norte-americanos, em más condições e com marcas de ter sido alvo em um tiroteio) com a marca Stylo em sua grade frontal, ocupado pelas três representações em animação de três dos quatro integrantes do Gorillaz, é perseguido em alta velocidade primeiro por um veículo policial e depois por um veículo (Chevrolet El Camino, outro ícone dos carros esportivos norte-americanos) conduzido por um personagem interpretado pelo ator Bruce Willis. A perseguição é marcada pela troca de tiros, primeiro com o policial, que sofre um acidente é colocado “fora do jogo” (o policial ferido morre ao tentar alcançar os *donuts* que estavam no carro e se espalharam pelo asfalto com o acidente) e depois com Bruce Willis. A perseguição resulta na queda do carro ocupado pelos integrantes do Gorillaz no mar e na transformação do carro em um peixe (tubarão).

⁴⁴² Definimos tradução intersemiótica como a tradução de um determinado sistema de signos para outro sistema de signos. Neste caso, a tradução intersemiótica se dá na passagem da combinação dos signos verbais e musicais da canção original para a combinação dos signos verbais, musicais e visuais da sua versão em videoclipe.



Figura 3: Imagens de cenas do videoclipe “Stylo”, do Gorillaz

Assim como é na canção, a fuga surge como tema central da narrativa imagética do videoclipe. Mas, enquanto na canção esse tema surge relacionado a questões existenciais do protagonista (amor, rotina, desilusão), no videoclipe a fuga assume uma concretude nas imagens que mostram a perseguição de um grupo “fora da lei” (caracterizado pela expressão “malvada” dos personagens, pela máscara na cabeça de um dos personagens e pelas armas que possuem) pela polícia e por um personagem solitário representado por Bruce Willis, cuja imagem de “mocinho durão” foi consagrada por seus principais personagens no cinema e na TV.

No plano das imagens, podemos identificar, ao menos, quatro pontos de partida desses sentidos:

- cena inicial mostrando o grupo no carro com a marca Stylo na grade frontal andando em alta velocidade por uma estrada no deserto;
- a perseguição policial e a reação violenta do trio de personagens no Camaro, que resulta no acidente como carro policial – o policial é estereotipado negativamente (fora de forma física, comedor de *donuts*);
- a perseguição de Bruce Willis, que aparentemente surge como um justiceiro ou um caçador de recompensas e
- a queda do carro perseguido no mar e a sua transformação em um enorme peixe (aparentemente um tubarão cibernético).

Sob a perspectiva da análise semiótica da linguagem audiovisual do videoclipe, podemos estabelecer o seguinte diagrama representativo das semioses geradas no seu processo de fruição:

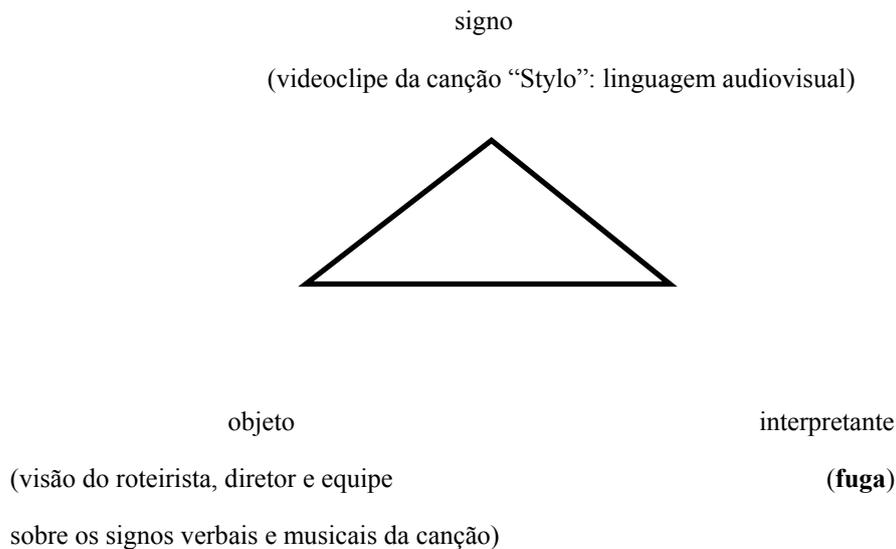


Figura 4: Diagrama do processo semiótico na linguagem audiovisual, a partir do ponto de vista do ouvinte

Em “Stylo”, quando comparamos o processo semiótico no videoclipe e na canção em sua forma original, identificamos que na linguagem audiovisual o interpretante coincide de forma geral com aquele que surge na fruição da canção sem a narrativa imagética. Mas essa coincidência do tema não significa a construção dos mesmos sentidos que surgiram na canção original. As imagens do videoclipe impõem novas possibilidades de interpretação, como:

- o reforço do tema da “fuga” expresso na canção original, mas através de imagens que materializam o tema por meio da metáfora da perseguição policial;
- a transformação das questões metafísicas da canção original em um dualismo da narrativa imagética que retrata o bem x mal ou os bons x os maus – representando opções éticas feitas pelos protagonistas;
- a narrativa do videoclipe, que remete a do gênero *road movie*, assume um ritmo similar ao da canção, enfatizando elementos como a velocidade, a errância e a dramaticidade.

A versão audiovisual de “Stylo” impõe efeitos de sentido (interpretantes dinâmicos) que reforçam alguns dos principais elementos da canção original – o tema da “fuga” e o ritmo da narrativa – mas traz também uma delimitação às possibilidades de interpretação ao concretizar esse tema em uma perseguição policial e construir uma ideia dualista, encarnada nos protagonistas do videoclipe, do “bem” versus o “mal”.

Considerações finais

A partir do estudo da canção “Stylo” (2010), do grupo britânico Gorillaz, verificamos alguns dos impactos que a narrativa imagética do videoclipe provoca nos sentidos da canção quando comparada com sua forma original (letra + música). A análise baseou-se em metodologia desenvolvida a partir de elementos da semiótica peirciana e da análise textual de Roland Barthes.

Considerada a versão em videoclipe da canção como uma tradução intersemiótica, já que ela é transposta da linguagem lítero-musical para a audiovisual, a primeira constatação é a do tipo de impacto nos sentidos que os elementos da narrativa imagética provoca. A introdução de um novo sistema sógnico, o da imagem, introduz também uma fonte potencial de geração de novos interpretantes dinâmicos pela canção. Neste estudo de caso, especificamente, a narrativa imagética produz um interpretante que enfatiza alguns dos elementos que surgem na fruição sem imagens e também estabelece limites em relação àquela fruição ao materializar ou metaforizar o tema original da “fuga” em uma perseguição policial.

Na comparação dos efeitos de sentidos gerados pelas duas linguagens (lítero-musical x audiovisual), verificamos que para o ouvinte que conhece a canção “Stylo” apenas através da linguagem audiovisual do videoclipe há a possibilidade dos efeitos de sentido serem diferentes daqueles que surgem na fruição puramente auditiva. Já para aqueles que conheciam previamente a canção em sua versão original, o videoclipe enfatiza o tema central sugerido na linguagem verbo-musical, mas faz isso concretizando as possibilidades do sentido da “fuga” em uma narrativa de perseguição policial, que insere na interpretação o dualismo “bem” versus “mal”. Entendemos que em ambos os casos o videoclipe reduz as possibilidades dos sentidos gerados na fruição da canção.

Entre as razões para tal fenômeno, além da introdução de um novo sistema sógnico (o da imagem) na versão audiovisual, está também a diferença entre os objetos dessas semioses, como pode ser observado na comparação dos diagramas das semioses da linguagem verbal-musical (Figura 2) e da audiovisual (Figura 4). Na linguagem verbal-musical original, o objeto representado pelo signo é o conjunto de sentimentos e pensamentos do compositor da canção em relação à trajetória de um personagem. Já na linguagem audiovisual do videoclipe, o objeto não é mais essa trajetória em si (a partir do ponto de vista do compositor da canção), mas sim a visão e a interpretação do diretor e do roteirista em relação à canção.

Outra conclusão diz respeito à força que as imagens têm no processo de fruição da canção por meio do videoclipe. Essa variável abre várias possibilidades nas análises comparativas da canção entre sua fruição verbal-musical e a fruição audiovisual. Uma dessas possibilidades, apontada neste estudo de caso, é de que a narrativa imagética é capaz de distanciar-se dos elementos simbólicos presentes na poética da canção, mas não dos elementos sonoros que dão o tom emocional à canção. É possível supormos também que, em algumas canções e respectivos videoclipes, há a possibilidade das imagens reforçarem os elementos simbólicos presentes na poética, corroborando com os efeitos de sentido que dela emergem. Assim, consideramos haver indicações de que o

sistema sócio das imagens acaba exercendo um papel tão preponderante como o da sonoridade no processo de fruição da canção popular por meio do videoclipe.

Os resultados apresentados, longe de esgotarem os desdobramentos que esse tipo de análise pode proporcionar, encorajam uma investigação de um universo representativo da canção midiática e respectivos videoclipes originais para uma compreensão ampliada das semioses da canção em suas diferentes formas de fruição.

Referências

- Barthes, Roland. *O grau zero da escrita* (2000). São Paulo: Martins Fontes.
_____. *A aventura semiológica* (2001). São Paulo: Martins Fontes.
Eco, Umberto. *Interpretação e superinterpretação* (2001). São Paulo: Martins Fontes.
_____. *Tratado geral de semiótica* (2005). São Paulo: Perspectiva.
Morris, Charles W. *Fundamentos da Teoria dos Signos* (1976). São Paulo: Edusp.
Peirce, Charles S.. *Semiótica* (2003). São Paulo: Perspectiva.
Santaella, Lucia. *Semiótica aplicada* (2004). São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
_____. *Matrizes da linguagem e pensamento* (2001). São Paulo: Iluminuras.
Shuker, Roy. *Vocabulário de música pop* (1999). São Paulo: Hedra.

Imaginação e sonoridades do *videomashup*: ritornelos do audiovisual nas redes midiáticas

Rodrigo Fonseca e Rodrigues⁴⁴³

Resumo: Viabilizadas pela informática e pela frequência às redes digitais, nestas últimas décadas vêm surgindo modalidades de expressão audiovisual que exploram os próprios repertórios culturais midiáticos e respectivos regimes de experiência como materiais de invenção. Este artigo aborda, a título de *corpus* empírico, os *videomashups* da dupla *Eclectic Method* como uma proposta de pastiche com um cariz concretista que se vale de discursos, imagens e sonoridades recorrentes na cultura das mídias e na internet. Os conceitos filosóficos do “ritornelo” e do “corte” desenvolvidos por G. Deleuze e F. Guattari (1997) serão revisitados para se problematizarem o *groove*, o *cut'n'paste* e o *videoscratch* como métodos de invenção a partir dos quais os “*vjays* de *mixtape*” capturam das redes midiáticas seus materiais audio-*logo*-visuais e, igualmente partindo da própria experiência saturada, provocam experimentações para a visualidade, a escuta, o pensamento e a imaginação.

Palavras-chave: audiovisual; internet; *videomashup*; experiência; ritornelo.

Introdução

A prática do *videomixtape* ou *videomashup* disseminada pela internet e pelas performances ao vivo - não é uma novidade em termos históricos, tecnológicos, estéticos ou culturais. A este respeito se realizam, de início, inúmeros debates sobre direitos autorais, *copyright*, *creative commons*, pirataria etc. No campo da filosofia da arte, problematiza-se a originalidade da criação poética, trazendo à baila a pertinência estética do pastiche, da paródia, da citação, da apropriação – ou “destruição” – criativa na modernidade e na atualidade. A história do pensamento da arte, por seu turno, busca detectar os liames entre as colagens modernistas, a *pop art* e a bricolagem digital. Este assunto também provoca, nos estudos culturalistas e da comunicação, especulações teóricas a respeito da experiência e das expressões criativas com o audiovisual em contextos midiáticos digitais. Este artigo tentará, apoiado nos conceitos filosóficos de “ritornelo” e de “corte” reimaginados por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997), examinar os métodos de experimentação dos *videomashups*, tendo como *corpus* empírico o trabalho da dupla *Eclectic Method*. Mais do que meramente recensar experimentações poéticas ou estilos na história da arte da colagem e do pastiche instaurada pelos modernistas, inferindo destas uma linhagem de procedimentos inventivos que culminaram nos *videomashups*, abordar-se-ão neste artigo as estratégias de criação dos *vjay's* antes como um pretexto oportuno para se demonstrar que a força da arte - o que ela pode mover em nós - não reside apenas nos materiais ou métodos empregados no processo inventivo. O repertório saturado das imagens, textos e sons no contexto midiático contemporâneo são materiais escolhidos pelos artistas do *video mixtape*, porém, a singularidade de suas ideias encontram-se sobretudo nos desarmes de hábitos da percepção e de memória, na provocação de hesitações e esperas sobre os regimes de sensibilidade e pensamento.

⁴⁴³ Rodrigo Fonseca e Rodrigues, Doutor, Universidade FUMEC, Pós-Graduação *Stricto Sensu* Tecnologias da Informação e Gestão do Conhecimento.

O ritornelo como chave conceitual para o pensamento da experimentação da arte

A fluidez evanescente do som motivou, na história da cultura musical ocidental, estratégias que adotaram uma espécie de memorização que criava retenções e expectativas para a escuta. Os “ritornelos” se tornaram recursos que operavam por meio de formas – métricas e melódicas – reiterativas, com durações perceptíveis e memorizáveis que, sobretudo a partir dos motetos medievais, passaram a condicionar a composição cancional e musical no Ocidente. Estes estratagemas de passagem, retenção e desenvolvimento dos elementos sonoros vão criando um sentido formal intrínseco para escuta. Na música europeia dos últimos séculos, o ritornelo tornou-se um termo que passou a indicar formas de retornar à introdução, aos temas, refrões, às estrofes, seções ou a toda extensão de uma peça. Todos estes recursos foram, nem sempre conscientemente, “sub-ritornelizados” por meio de ínfimas variações ao redor de um “eixo magnético” mnemônico, tais como as cadências de acordes em torno da tônica (daí o nome “sistema tonal”), as vibrações dos “harmônicos”, que geram os timbres singulares de cada instrumento, entre muitos outros “micro-ritornelos” subjacentes, implícitos, como o reconhecimento de elementos que remetem a certo gênero, a uma época, a um lugar (ritornelos da memória cultural).

O conceito de *ritornelo* reimaginado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997) assume uma outra compreensão que redimensiona o termo tradicional. Para tanto, os autores diferenciaram três regimes de ritornelo, todos, porém, inseparáveis entre si: o primeiro ritornelo, dos devires do Tempo; os ritornelos segundos, criados pela cultura humana; e os terceiros ritornelos, que se reinventam por meio da arte. O primeiro ritornelo supõe a autodiferenciação primordial do mover-se do Tempo, como uma perpétua transiência modulatória pela qual o mundo se recomeça continuamente e, por isso, se recria sem parar. Os ritornelos primeiros são inexpressos e não têm forma nem substância, mas é por eles que, pela sua perseverança duracional, tudo se expressa e se realiza materialmente. Esse modo do ritornelo seria justamente a força vibrátil do Tempo, imaterial, *insistente*, virtual, mas pela qual tudo se processa ritmicamente a ponto de se tornar material (*existente*). É graças a esse misterioso movimento que tudo na realidade perdura, se conserva e, paradoxalmente, se renova e se recria, como um eterno recomeço de mundo. Esse ritornelo é, para Deleuze e Guattari, uma repetição *diferenciante*, com uma face estável (ritmos do passado, em marcha) e outra imprevisível (forças do devir, “presentificando-se”). O ritornelo entrelaça, portanto, *linhas* costumeiras do passado em andamento a *linhas* erráticas e incógnitas do futuro. Esses ritornelos já existem a despeito de nós (por isto, ontológicos), já que preexistem à própria matéria. De seus ritmos, contudo, somos naturalmente co-participantes.

Os segundos ritornelos são especialmente humanos e se produzem pelos hábitos de memória (*anamnese*, lembrança), pelos modos de organizar a vida íntima e coletiva, sejam nas relações de poder (micro ou macropolíticas), sejam nas convenções, nos pactos sociais implícitos ou nas leis explícitas, na conduta pessoal, nos campos profissionais, nas instituições, na ciência, nos valores culturais, na religião, nos rituais, no imaginário, na linguagem, na tecnologia etc. Estas maneiras de o homem lidar com o impulso vital do ritornelo primeiro - a irrefreável diferenciação do mundo -, são

dispositivos para se domesticar o futuro, o novo, o acaso e o imprevisto, codificando o devir imponderável do mundo em repetições padronizadas controláveis. Todo esse onipresente mundo de clichês cria, explícita ou implicitamente, um "véu semiótico" que nos impede de sermos quase sempre afetado por sensações "virgens". E todo artista, no processo de criação, também já se encontra assomado de antemão pelos ritornelos segundos: toda uma gama de percepções já feitas, de lembranças já figuradas, de sentidos e sentimentos já culturalmente estabilizados a povoarem a sua realidade. Os ritornelos segundos - da memória, do corpo, da cultura, da educação – são, por fim, respostas a infinitas modulações imperceptíveis e inconscientes que nos afetam (os primeiros ritornelos). Estes recursos que utilizamos são uma espécie de retenção mnemônica para enfrentarmos a renovação contínua do mundo, que não cessa de bater à nossa porta. Sem esses ritornelos habituais, talvez não estivéssemos sequer aptos à vida social. Mesmo na criação e no pensamento, o ritornelo segundo é um recurso fundamental pelo qual se "desenham" ideias e ritmos, se criam e se conservam sensações que, sem esta síntese de apreensão da memória, estariam perdidos para sempre.

O movimento fundador do ritornelo terceiro, presente na invenção da arte e do pensamento, exprime-se quando um novo ritmo circulante crava um eixo que se vale de certos movimentos que estão ali por perto. É este o momento mais decisivo da composição e aqui reside a singularidade do terceiro ritornelo. O recurso inicial da criação é este ritornelo que faz com que as coisas girem, primeiramente, como numa pequena roda de tempos. Daí emergem escapadas nem sempre previstas pelo gesto inicial. São ritmos que o artista insere nas cadências dos regimes de sentido e que podem descortinar o real em seu ritornelo primeiro, inovativo. Esse processo consiste em se desarmarem justamente os ritornelos segundos. O ritornelo criado pelo trabalho do artista nos arrebatava dos ritornelos do hábito e das gramáticas e rasga os véus da memória, da percepção, da linguagem e de seus movimentos estáveis. O ritornelo da arte é um "retornar-para-o-devir", um retornar diferenciado e *diferenciante*. A tarefa do artista é a de tentar desestabilizar as tramas de redundâncias dominantes na linguagem e de desorganizar o regime de signos já estabelecido na experiência. Trata-se de implodir algo no clichê (ritornelos segundos) e dele extrair alguma sensação singular. Tal tarefa demanda que o artista se coloque em condição de embate com forças sedentárias de sentido. Parece que toda arte nasce desses jogos de fazer e de desfazer ritornelos de tempos. Trata-se de fazer com que a experiência viva um pouco em durações familiares da memória, mas que ela também se sinta arrastada para fora destas durações previsíveis e não seria mais convocada apenas a identificar uma forma.

O videomashup e o vjaying mixtape: experimentações audio-logo-visuais na internet

Os argumentos críticos acerca da produção audiovisual contemporânea denunciam, como sabemos, a miscelânea e a mixórdia de conteúdos midiáticos redundantes. E, a despeito de lidar com tecnologias que propiciam um aumento exponencial de acesso a obras e informações, a experiência na internet, submetida às arquiteturas do marketing digital, pode se reduzir a uma atividade pré-dirigida. Há ainda um outro problema que

atravessa o nosso contato com as redes digitais: os tempos de fluxificação ostensiva de signos que podem conduzir-nos a uma fadiga sensitiva e a uma inibição de nossas aptidões imaginativas. Será, não obstante, que tal excesso informacional poderia, em contrapartida, suscitar circunstâncias de contágio entre ideias para a experimentação diante de materiais tão saturados?

Estas últimas décadas presenciaram, de fato, reconfigurações das mídias audiovisuais a partir da informática e, potencializada pela internet, a prática ancestral de reunir empiricamente materiais de naturezas heterogêneas vislumbrou possibilidades imaginativas para a experiência da escuta visualizada. Elegemos neste texto a emergência dos *videomashups*, originados no embalo do aparecimento dos *bootleg mashups* ou *bastard pop*.⁴⁴⁴ O *Eclectic Method*, formado por Geoff Gamlen e Johnny Wilson em Londres, desde 2001, é um projeto que se dedica a *remixes* audiovisuais. Os seus *video mixtapes* e suas performances ao vivo a partir do emprego de duas *video turntable Pioneer DVJ-1000* criaram circunstâncias em que a cultura midiática passou a ganhar uma espécie de curatela digital. Inicialmente, na esteira dos *bootleg mashups*, o grupo explorava exclusivamente mesclas entre videoclipes.⁴⁴⁵ No decorrer dos últimos anos, os materiais de criação atualmente empregados pela dupla passaram a abarcar temáticas do repertório cultural midiático, imagético, discursivo, sonoro, cancional, musical, publicitário. Atualmente, nada escapa ao escopo de fontes provocativas para a invenção *videomashup*: quaisquer clichês gestuais, cênicos e coloquiais do cinema (como sestros de atores, p. ex.), performances típicas ao gênero dos musicais, conversações e narrativas, estereótipos da programação televisiva, do universo videográfico e do videoclipe, excertos de concertos de música, discursos políticos, imagens jornalísticas etc. Algumas singularidades se notam nas sonoridades, que se valem desde colagens de sons derivados da trilha original do material em jogo, até músicas, canções, diálogos, fonações, timbres eletrônicos, enfim, sonoridades e vocalidades do cotidiano midiático.⁴⁴⁶

⁴⁴⁴ O princípio de composição do *bootleg mashup* consiste em acoplar o *playback* de uma canção ao canto “a capela” de outra, conduzem a escuta a desestabilizar-se frente a frase melódica da voz que soa sob uma cadência harmônica diferente. Entre os projetos do gênero mais conhecidos pelo público figuram *Osymyso*, *Go Home Productions* e *Hextatic*.

⁴⁴⁵ São exemplos a cena clássica protagonizada por Gene Kelly no musical *Singing in the Rain* (1952) mixada a um videoclipe de Iggy Pop; ou o clipe *Hey Ya!*, do *Outkast* com *Paperback Writer*, clipe dos Beatles. O *groove* audiovisual concretista é a tônica desta fase criativa do *Eclectic Method*.

⁴⁴⁶ O imaginário cinematográfico e televisivo futurista ligado à ficção científica é apresentado em *Future e Robots* cuja rearticulação musical dos sons do robô de *Star Wars*, *R2D2*, é mesclada a fragmentos da canção *Robots*, do Kraftwerk. Para além de recortes de cenas clichês do cinema catástrofe (como em *Apocamix*), há videoclipes de grupos do hip hop que se fundem a cenas de filmes de luta, ao estilo *kung fu* dos anos setenta (há inclusive um *mixtape* só com cenas de Bruce Lee). Golpes de luta no cinema e nas animações, como um *mashup* dos desenhos animados da *Dysney*. Outras peças jogam com cenas emblemáticas de filmes de diretores como Tarantino, Almodóvar e Tim Burtom. Nota-se uma verve de humor nas escolhas, por exemplo, de interjeições de atores como as de Bill Murray, os sestros de Charlie Sheen, as frases-clichê de Arnold Schwarzenegger, a risada de Eddie Murphy. Noutra composição, o material de imagens e sons vêm dos videogames dos anos oitenta, com a sonoridade típica (timbres e melodias características). No vídeo *mixtape Cultural Funking Overload*, a dupla faz uma aproximação entre excertos de performances ao vivo de músicos do rock, do jazz, do soul etc., cujas sonoridades, sob o *groove*, recriam uma outra composição. Mais recentemente, certos

Seus estratagemas de intervenção nas imagens adotam a dispersão, a fragmentação, a politopia (heterogeneidade espacial), a sobreimpressão de múltiplas camadas, jogos de janelas, incrustações e transparências, tais como “palimpsestos” digitais. Também se empregam efeitos de espessura estratificada, por meio da sedimentação de camadas em sucessão, como um folheado de tempos, imagens e sons. Toma igualmente parte dos procedimentos da dupla o *scratch* audiovisual. Ou seja, tais como os sons, as imagens sofrem aqueles recuos e avanços rítmicos característicos do *scracth* do vinil.

Uma ressalva deve-se fazer no que tange à invenção musical dos *videomashups*, da qual não se furta o trabalho do *Eclectic Method*: a prioridade de suas experimentações não reside na inovação estritamente idiomática da música. As sonoridades geradas pelo áudio dos trechos são ora derivados de *grooves* videográficos, ora transformados em células de som que sofrem intervenções posteriores de equalização e efeitos. Criam-se *loopings* interessantes a partir de timbres pitorescos, como aqueles empregados em videogames ou originados por sintetizadores e *drum machines vintage*. Talvez o imperativo das performances ao vivo da dupla, bastante requisitadas, afetem as escolhas iniciais pelas batidas dançantes recorrentes nas suas peças, de modo geral. O mérito experimental ligado às sonoridades emerge principalmente das texturas resultantes das sobreposições entre as faixas de áudio do material videográfico, inteligentemente exploradas como *grooves*. Configuram, por fim, os *videomashups*, certa desnarrativização do conteúdo original implícito nos materiais, em prol da composição de ritmos plásticos-sonoros. A captura e escolha dos trechos de música, áudio e imagens, posteriormente postas em *grooves* são orientadas pelo método de paradoxal adesão e desmontagem de conteúdos da cultura midiática.

Os ritornelos do groove e do cut'n'paste no videomashup

Um artista do *videomashup* pode escolher, como materiais, quaisquer ritornelos: uma imagem, um tema, discursos, rimas, escansões, uma batida, o uso trivial de um dispositivo técnico, reiteraões, reverberações, jogos de ressonância, um gesto fortuito, um contexto, uma lembrança, sensação ou reminiscência, a língua e seus atos ilocutórios, o repertório midiático das canções, dos filmes, produtos televisivos e assim por diante. Ao servir-se das produções midiáticas como materiais primordiais, o *vj mashup* pode fazer deles apenas estágios. Pode-se então redefinir o *groove* no processo do *videomashup* como ritornelo receptivamente aberto ao acréscimo de outros eventos e a intervenções, criando polirritmias plásticas, verbais e sonoras, cuja indecidibilidade indefine o destino da memória. A experiência quiçá poderá, por algum tempo, se desprender dos hábitos mnemônicos que estorvam seu contato com a novidade. A singularidade na sensação somente se fará na condição de se ativar uma restituição do paradoxo, do oxímoro nos regimes da percepção e da significação.

projetos audiovisuais preexistentes na internet e *hits* virais são reconfigurados, como é o exemplo dos vídeos infantis em *Baby Beats*. Uma palavra ou uma expressão pronunciada em filmes, cantada em canções (por exemplo, “summertime” e “dream”) também podem se tornar materiais para as colagens e os *grooves*. Há também vídeos metadiscursivos, que recortam frases em filmes e entrevistas cujo conteúdo trata de nossas próprias relações cotidianas com imagens, discursos e sons.

Para encaminhar a abordagem desta questão que liga a experiência (ritornelos segundos) à experimentação (ritornelos terceiros) baseada no *cut'n'paste*, faz-se necessário repensar o significado que Deleuze e Guattari (1997) atribuíram ao conceito bergsoniano de “corte”. A noção comum que se tem da palavra “corte” leva a imaginá-la, numa dada continuidade, como uma fissura, uma disjunção. Em termos tradicionais, toma-se o corte como uma figura negativa, como uma interrupção, um acidente, um ruído na comunicação, qualquer unidade fendida por uma incisão. O corte não significa, porém, o contrário de continuidade, uma vez que a própria noção de “contínuo” começa por se definir justamente a partir de alguma ruptura. Henri Bergson (*apud* Deleuze, 2004) antecipou uma noção afirmativa (não negativa) à *imagem* conceitual de “corte”. Segundo ele, qualquer movimento só passa a existir, para a nossa percepção, a partir dos cortes que a memória faz sobre a torrente das sensações. Toda continuidade só se define como um movimento, precisamente, por uma cisão das suas linhas anteriores, que já vinham carregadas de sentido e, por isso, estabilizadas como um regime mnemônico, linguístico, imaginário. No trabalho da arte, o criador precisa inventar cortes para interferir nos escoamentos da existência condicionada pela cultura. A cesura é um gesto cindidor do artista que poderá desestabilizar o sentido estável. No processo da criação, um corte traçado pelo artista fará cruzarem-se algumas durações do tempo cujas passagens não se notavam anteriormente. Cortar e colar podem ser pensados como modos de mostrar as durações diferentes que o tempo pode assumir. E o que faz o artista, de um corte a outro, é transformar o seu material (concebe-se aqui o material como a matéria injetada de experiência).

É preciso apreender conceitualmente o *videomashup* como uma prática de montagem que não vive só de cortar e colar imagens, sons e vozes, mas principalmente de cindir os regimes habituais da experiência. O que se corta e se edita são, afinal, durações e não materiais ou formas. O artista interfere, pelos cortes, sobre as expectativas da experiência. E o que a criação deve desarmar, a cada corte e a cada colagem, são os sentidos codificados e os regimes perceptivos. A montagem audiovisual, em vez de ser uma articulação de materiais (amostras de imagens, sons, falas etc.), deve ser antes uma “mostragem” de durações novas que afrontam o conforto de nossas percepções e cognições. No *videomashup*, os cortes feitos sobre os materiais preexistentes, ao reinvesti-los de indeterminação, podem forçar a memória, a percepção ou o pensamento a agirem diferentemente.

E é precisamente a partir das percepções sedimentadas pelos hábitos sociais que a experimentação com o *videomashup* produz a sua força inovadora. Buscando, por assim dizer, des-conotar o audiovisual de sua carga de sentidos, no inescapável encontro com os estereótipos da cultura midiática, é que a interferência dos artistas de *desktop* poderá talvez restituir alguma novidade. E o trabalho criativo em circunstâncias em que predominam o excesso informacional e a fadiga das sensações pressupõe encontrar um caminho por entre tantos ritornelos redundantes e torná-los materiais prenes para a invenção. O *vj* de *desktop* transpõe para seu trabalho as relações com a realidade virtual saturada e instaura algum paradoxo nos enunciados já estabilizados. São estes artistas da internet que se liberam das restrições normativas das narrativas do audiovisual e se convertem em frequentadores inventivos da rede. Estes artistas parecem comungar entre si a compulsão de agirem como uma espécie de curadores, de colecionadores, de

antologistas, de espectadores singulares que promovem experimentações criativas com os discursos imagéticos, sonoros e textuais midiáticos.

Considerações finais

Aproximando o *videomashup* do horizonte especulativo de G. Deleuze e F. Guattari, pode-se afirmar que o contexto midiático seriam os ritornelos segundos (valores, modelos, produtos culturais etc.) trespassados por todos os ritornelos (ontológicos, psicológicos e das sensações inventadas pelo artista). Para os autores, esta seria a força inovadora da criação: o artista inventa ou reapresenta ritornelos paradoxais valendo-se dos ritornelos estabilizados da cultura, da linguagem e da comunicação. Ao implodir, com cortes e novos ritornelos, o artista instaura diferenciações ínfimas e oblíquas que desarmam os apoios cognitivos da memória e dos regimes triviais da experiência perceptiva. Desse “desamparo semiósico” é que renasce o novo, que revirgina-se o futuro-do-devir (ritornelos primeiros), desinibido das balizas criadas pelos códigos e hábitos da lembrança (ritornelos segundos).

A criatividade na arte não propõe, entretanto, um abandono literal dos nossos hábitos de percepção já instalados. Ao contrário, ela deve mesmo pressupô-los. O impulso da criação é que vai, imaginativamente, enxertar uma dose de indeterminação no que já está sobredeterminado, inserindo distúrbios no cerne das estruturas estáveis das codificações. Como diria, por outras palavras, Paul Klee (2001), o compromisso do artista é, por fim, o de desestabilizar as convenções humanas a fim de tornar visíveis, sonoras, sensíveis e pensáveis as potências irrefreáveis e criativas do devir. Os artistas do audiovisual na internet também se interessam pelas potencialidades do impensável e do indizível, do silêncio e do invisível.

Referências

- Deleuze, G. *Bergsonismo*. (2004). Rio de Janeiro: Ed. 34
_____. ; Gattari & Felix. (1997). *O Ritornelo. Mil Platôs n. 4*. São Paulo: Ed. 34.
_____. *O que é a filosofia?* (1997). São Paulo: Ed. 34.
Klee, Paul. *Sobre a Arte Moderna e Outros Ensaios*. (2001). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
Rodrigues, Rodrigo Fonseca e. (2005) *Música eletrônica: a textura da máquina*. São Paulo: Annablume.
Vertov, D. (1972) *Résolution Du Conseil dès Trois Du 10 avril 1923, Articles, Journaux, Projets*, Paris: Cahiers Du Cinéma.

O *cruising* como regime ótico e epistemológico: vigilância, voyeurismo, encenação e performance na obra de Alvin Baltrop

Icaro Ferraz Vidal Junior⁴⁴⁷

Resumo: O presente ensaio analisa algumas fotografias de Alvin Baltrop (1948-2004), tiradas no píer de Nova York (entre 1975 e 1986) como emblemas de um modo ambivalente de olhar, que articula vigilância e voyeurismo, encenação e performance. As imagens produzidas por Baltrop nos anos 70 e 80 instalam o espectador em um lugar ambivalente, a partir do qual uma tomada de posição conclusiva quanto ao “conteúdo” da imagem é impossibilitada, na medida em que o prazer do voyeur - ora retratado em terceira pessoa (diante de uma cena), sempre encarnado no fotógrafo (enquanto performer) – interpõe hapticidade e desejo a uma racionalidade ocularcêntrica baseada em princípios de transparência.

Palavras-chave: fotografia; vigilância; voyeurismo; performance; Alvin Baltrop.

Introdução

Propomos, no presente ensaio, uma análise das fotografias de Alvin Baltrop (1948-2004) como emblemas de um modo ambivalente de olhar, que articula vigilância e voyeurismo, encenação e performance, desdobrando-se a partir de regimes escópicos que marcaram a modernidade: o panoptismo, tal como trabalhado por Michel Foucault (1987), e a noção de sociedade do espetáculo, formulada por Guy Debord (1998).

Na esteira de teóricos como Martin Jay (1988) e Jonathan Crary (1992), adotamos o princípio de que os limiares entre vigilância e espetáculo na modernidade são mais porosos do que Foucault e Debord puderam vislumbrar. Deste modo, as imagens voyeurísticas e vigilantes produzidas por Baltrop nos anos 70 e 80 instalam o espectador em um lugar ambivalente, a partir do qual uma tomada de posição conclusiva é impossibilitada, na medida em que o prazer do voyeur - ora retratado em terceira pessoa, sempre encarnado no fotógrafo – interpõe hapticidade e desejo a uma racionalidade ocularcêntrica baseada em princípios de transparência.

Tendo esta tensão entre vigilância e voyeurismo, já consistentemente apresentada por Jay e Crary como pressuposto, interessou-nos desenvolver nossa análise evocando uma outra tensão, contemporaneamente elaborada a partir da recorrência de conceitos do das artes cênicas e performativas no campo da Antropologia. Assim, à articulação vigilância/voyeurismo viemos sobrepor o par encenação/performance, no intuito de lançar um olhar para esta série de fotografias de Alvin Baltrop que, para além do campo de significação que desencadeia, parece desvelar, ainda em germen, um regime ótico e epistemológico no qual o sujeito contemporâneo estaria se enredando.

⁴⁴⁷ Doutorando em Teoria da Literatura e Literatura Comparada na Universidade de Santiago de Compostela e em Comunicação e Cultura na UFRJ, onde é bolsista da CAPES e pesquisador do MediaLab.UFRJ.

Representação e presença

José A. Sánchez, no artigo “Dramaturgia en el campo expandido”, fornece algumas pistas importantes para o esboço de nossa hipótese. Primeiramente porque evoca as teses de Erving Goffman e Victor Turner como uma espécie de atualização dos teatros de Antonin Artaud e Bertolt Brecht, sobretudo no que diz respeito à incorporação do espaço da rua por estes teatros, que diferiram do teatro corrente à época, que era referenciado pela casa burguesa. Este duplo movimento que conta, por um lado, com a entrada da vida urbana pública no espaço cênico e, por outro, com uma formulação teórica do ser social baseada em categorias do universo teatral parece-nos privilegiada para dar conta do tipo de produção artística aqui analisada, uma vez que as fotografias de Baltrop parecem inscrever-se nos limiares entre o mundo como espaço cênico (espaço fotográfico) e o espaço cênico (espaço fotográfico) como mundo.

O trabalho de Goffman “analizaba el comportamiento social de los individuos entendido como 'actuación' (performance) y el de los grupos como una actuación sometida a ciertos acuerdos implícitos” (Sánchez, 2011, p. 21). Esta definição de Goffman poderia nos encaminhar para uma interpretação das personagens presentes nas fotografias de Baltrop como performers sociais, na medida em que somos capazes de intuir toda uma codificação das ações sociais que atravessam a sociabilidade nos piers de Nova York. Sánchez prossegue apresentando uma definição do próprio Goffman daquilo que ele entende por performance, nomeadamente, “la actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes” (Goffman, 1959 apud Sánchez, 2001, p. 21).



Ilustração 2: Alvin Baltrop, Untitled (1975-1986)

A perspectiva de Goffman, embora viabilize uma leitura destas fotografias no sentido de fornecer uma chave para o que podemos figurativamente vislumbrar, parece não dar conta de uma dimensão que talvez fique evidente quando focamos nossa atenção no que

satura o gesto de mediação do fotógrafo: o desejo. Essa espécie de sociologismo radical implicado na perspectiva dramatúrgica acerca do social de Goffman, embora forneça o ganho epistemológico da retomada, em uma perspectiva sociológica, de um elogio radical da máscara, que podemos remeter a Nietzsche, já que não haveria ação no mundo exterior à lógica do *theatrum mundi*, parece não dar conta de nosso fenômeno, por partir de uma concepção de dramaturgia que supõe um texto escrito a priori e em torno do qual a vida social se estruturaria.

Embora possamos intuir, e concordar com Goffman, que as ações (performances) desempenhadas nos espaços de *crusing* sejam alterdirigidas, no sentido de haver a necessidade de influir sobre o desejo do outro, não podemos perder de vista uma dimensão profundamente encarnada de tais práticas, que escapariam ao reconhecimento consciente dos dramas sociais. O próprio gesto de captura em imagem destas práticas nos inscreve na obra como seres desejantes, mais do que como espectadores, em uma acepção mais tradicional deste termo. Algumas imagens, ao capturarem planos mais abertos, afastando as personagens de nós, desencadeiam um olhar voyeurístico que, mais do que uma visada etnográfica, que enquadraria para analisar a uma certa distância, satura nosso corpo, no movimento de ajuste do olhar à cena, de incerteza, indeterminação e desejo, os mesmos afetos que atravessam este modo de sociabilidade que tem lugar nos espaços urbanos e que são marcados pelo acaso (fotografia 2). É preciso ressaltar, portanto, que o que diferencia o gesto de Baltrop do das pessoas fotografadas não está na posição, respectivamente, de sujeitos e objetos (como se suas fotografias fossem um registro da performance do sexo em espaços públicos), mas em uma condição, inerente à fotografia – segundo Walter Benjamin (1994) –, de inseparabilidade entre o produto fotografia e o gesto que o produziu.



Ilustração 3: Alvin Baltrop, sunbathers at Gordon Matta-Clark's Day's End, Chelsea Piers, 1975

As fotografias que apresentam planos mais abertos, inscrevendo os corpos em cenários urbanos desertificados e abertos ao fluxo, encaminha-nos mais à perspectiva de Victor Turner do que à de Goffman. Turner, segundo Sánchez, entende que na performance cultural (rito, teatro, dança, televisão etc) “la relación entre estructura y transformación presente em cualquier organización social humana adquiere una visibilidad especial; no sólo eso, sino que en muchos casos, la actuación cultural es el espacio cerrado en que el cambio social se visibiliza o escenifica” (Sánchez, 2011, p. 21). Parece-nos eloquente que tais imagens *aconteçam* em estruturas urbanas abandonadas, que passam, através das práticas do cruising, a acolher novos fluxos de desejo (o porto é, por definição, um local de fluxo).

A concepção de Toyo Ita evocada por Sánchez da “ciudad como fenómeno” ilumina estas séries de fotografias ao apontar para fluidez na constituição de espaços relacionais no interior da cidade moderna. A casa familiar, como espaço de fixação, seria o avesso destes espaços cruising (cruising places). A partir desta mutação na relação do estatuto do espaço, e considerando que a casa burguesa ancorou a constituição do drama burguês, Sánchez indaga a respeito de que dramaturgias a cidade fenómeno ou a casa expandida estariam produzindo? No desenvolvimento desta questão emerge, no pensamento do pesquisador espanhol, a diferença entre teatralidade e performatividade, estando a primeira noção vinculada à constituição consciente de representações, enquanto a performatividade seria definível por uma ênfase na ação, e uma inscrição no exterior da representação, em um território no qual se observa uma grande mobilidade e porosidade entre ficção e realidade.

Deste modo, o alcance da hipótese de Goffman nas fotografias que propomos analisar só pode estar inscrita no domínio representacional das concepções teatrais, ao passo que os gestos de Baltrop, atualizados a cada visualização de suas fotografias, consistiriam em performances propriamente ditas, na ressonância produtora de importantes mutações no estatuto das relações entre o corpo e o espaço.

Máscara pré-individual



Ilustração 4: Alvin Baltrop, Untitled, 1975-1986

O que sobra dessas fotografias quando empreendemos nossa *leitura* para além, ou mesmo, parafraseando Susan Sontag (1987), contra a interpretação? Qual é o privilégio, na ilustração 3, do fragmento da *cena* de sexo oral a que temos acesso através das frestas no inóspito armazém desmoronado? Uma possível leitura é, como mencionamos no item II, aquela de viés antropológico que adotaria tal fotografia como indício ou prova de um modo de ocupação do *bas-fond* da cidade. Mas reivindicar esta fotografia, em particular, e a obra de Baltrop em geral, como arte, requer uma ultrapassagem do modelo epistemológico moderno, por excelência, da primazia textual. Mesmo que, por fim, evoquemos o encontro re-significante entre encenação e performance (Mendonça, 2011).

Os quatro personagens da fotografia 3 (os dois homens, o fotógrafo e a própria arquitetura) configuram uma paisagem heterocrônica, na medida em que suas temporalidades, que podem, no interior de um paradigma hermenêutico, ser lidas narrativamente, interceptam-se em um mesmo plano. Ao lermos tal plano à luz da noção de acontecimento, e não de representação, nos vemos confrontados com a necessidade de pensar a partir de categorias que não estão contempladas no interior do pensamento representacional, tais como, por exemplo, uma nova concepção do corpo, o conceito de transindividual e o de presença.

José A. Sánchez, em artigo já citado, sublinha a diferença na evocação do corpo entre os registros da performatividade e da teatralidade. Segundo Sánchez “La teatralidad es el territorio de la máscara. La performatividad lo es del enmascaramiento,

del tránsito constante de la sinceridad a la máscara y de la máscara a la sinceridad” (Sánchez, 2011, p. 28). Nas fotografias de Baltrop, todos os corpos (os humanos e os não-humanos) parecem inserir-se no segundo registro, onde é impossível diagnosticar as numerosas camadas de máscaras que os recobrem. No gesto de apagamento da clivagem entre sujeito e ambiente (tanto do sujeito que aparece na fotografia, quanto do próprio Baltrop), que passam a aparecer como zonas de um campo de forças e já não mais como indivíduos de contornos demarcados, os limites dos papéis representados (as máscaras) perde consistência e o que podemos intuir é um campo de ressonância aproximável ao que Gilbert Simondon (1964) chamou de pré-individual.

Parte da proposição de Simondon consiste na consideração da individuação como uma resolução parcial e relativa. Os princípios de unidade e identidade aplicam-se, nesta perspectiva, a apenas uma fase do ser: aquela posterior à individuação, de modo que não auxiliam na descoberta do princípio mesmo de individuação, e não se aplicam à ontogênese plenamente entendida, ou seja, “au devenir de l'être en tant qu'être qui se dédouble et se déphase en s'individuant” (Simondon, 1964, p. 6). O que faltou para uma compreensão e uma descrição adequadas da individuação, segundo Simondon, foi o conhecimento de uma forma de equilíbrio que não fosse o equilíbrio estável, pois embora os antigos intuissem o equilíbrio metaestável, o filósofo francês atrela grande parte do incremento desta noção ao desenvolvimento das ciências. Toda a ontologia pensou o ser em estado de equilíbrio estável, que exclui o devir,

“parce qu'il correspond au plus bas niveau d'énergie potentielle; il est l'équilibre qui est atteint dans un système lorsque toutes les transformations possibles ont été réalisées et que plus aucune force n'existe; tous les potentiels se sont actualisés, et le système ayant atteint son plus bas niveau énergétique ne peut se transformer à nouveau” (Simondon, 1964, p. 6).

A realidade, no sistema de Simondon, é pensada como uma solução supersaturada e, mais ainda no regime pré-individual, ela é “plus q'unité et plus qu'identité” (Simondon, 1964, p. 7). A individuação não esgota toda a realidade pré-individual, “l'individu constitué transporte avec lui une certaine charge associée de réalité préindividuelle, animé par tous les potentiels qui la caractérisent”. Uma vez que o indivíduo porta essa dimensão pré-individual, o estatuto da relação entre termos na filosofia simondoniana será profundamente abalado, já que tais termos não estão já dados como indivíduos. A relação é entendida como a “résonance interne d'un système d'individuation” (Simondon, 1964, p. 11). Com base neste conceito de relação, a individuação psíquica e coletiva serão pensadas como processos recíprocos que permitem definir uma categoria do *transindividual*, capaz de dar conta de “l'unité systématique de l'individuation intérieure (psychique), et de l'individuation extérieure (collective)” (Simondon, 1964, p. 12). O coletivo intervém como resolução da problemática individual, uma vez que o psiquismo não pode ser apreendido no nível do ser individual. Na esteira deste pensamento, reivindicamos as imagens de Baltrop como esta zona de ressonância onde os corpos e as máscaras estão *em aberto*, ainda atravessados por variados potenciais energéticos.

Cumpre, ainda neste ponto, explorar a noção de presença que, na esteira do pensamento de Hans Ulrich Gumbrecht (2010), assinala uma ruptura com uma espécie de obsessão hermenêutica que, a despeito de toda a complexidade deste campo

filosófico, é apresentada pelo autor como uma busca incessante por um sentido “imaterial” dos textos. A crítica de Gumbrecht está orientada, sobretudo, para o fato de que as materialidades dos meios, através das quais se produz presença (e não este sentido -significado- que estaria por detrás de algo) são negligenciadas no interior disso que ele está chamando de “culturas de sentido”.

Historicamente, a fotografia pôde ser lida, dentro do paradigma hermenêutico, a partir de seus possíveis sentidos. Mas reivindicaremos aqui as fotografias de Alvin Baltrop como dotadas de uma camada suplementar, inesgotável pelo gesto interpretativo. Esta característica, presente nas três fotografias já apresentadas, consiste justamente na inserção do fotógrafo, enquanto voyeur, em um campo de forças reais do qual a fotografia propriamente dita é um efeito, um sintoma, um traço. Ou seja, é porque re-presentifica a presença desejante do fotógrafo enquanto voyeur e, assim, nos inscreve neste mesmo lugar, que essas fotografias performam uma ação: a ação mesma de olhar. Ao coincidirmos com o olhar de Baltrop, somos lançados para dentro dos armazéns do porto de Nova York dos anos 70 e, neste procedimento, a racionalidade ocularcêntrica, que está na gênese mesma da fotografia e é indissociável de sua vinculação originária aos estudos científicos acerca do movimento, apresenta sua fraqueza. Apesar do automatismo que alicerça o dispositivo fotográfico, a linha de força do desejo, que atravessa de fora-a-fora o contexto de produção das fotografias de Baltrop, não se deixa estabilizar na película fotográfica, e repercute, em sua potência originária, naqueles que olham para elas.

Forma, força e meta-estabilidade

O apagamento, acima mencionado, da clivagem entre seres individuados e ambiente na série de fotografias realizadas por Alvin Baltrop de 1975 a 1986 merece algumas notas suplementares, que são aqui desencadeadas, sobretudo, a partir da ilustração 4.

Esta imagem chama atenção, especialmente, em função da série na qual ela está inserida e de onde parece ser difícil destacá-la. A incomum ausência de figura humana nesta imagem vem corroborar, em certa medida, a hipótese que formulamos no ponto acima de que o que nos chega através das fotografias de Baltrop não é uma narrativa ou um significado que estaria acima delas, mas que a própria fotografia presentifica e performatiza um gesto primeiro, que é o olhar desejante do fotógrafo. Na foto 4, a despeito de seu vazio antropomórfico, a paisagem presentifica uma tensão, já formulada por Nietzsche (2000) em seu “O Nascimento da Tragédia” entre o apolíneo (forma) e o dionisíaco (força), tensão que opera, nesta imagem, como uma espécie de metonímia da complexidade forma-força que atravessa os corpos fotografados por Baltrop, o corpo de Baltrop e nossa própria experiência com estas imagens.



Ilustração 5: Alvin Baltrop, Untitled, 1975-1976

O desmoronamento do Armazém, enquanto processo não concluído e dotado de uma duração própria, apresenta aquele sistema de equilíbrio de que falava Simondon: um equilíbrio metaestável, no qual as potencialidades do devir não foram esgotadas de todo. Aqui podemos, ainda, atribuir ao próprio meio fotográfico este tipo de equilíbrio, na medida em que, na série de Baltrop, nem mesmo a fotografia de um corpo morto (ilustração 5) está isenta de ressoar a própria morte, não como esgotamento, mas como radicalização da manifestação de uma potência dionisíaca. Novamente aqui, a despotencialização da performatividade que seria própria a este corpo antropomórfico, outrora vivo, e que agora se encontra no centro da fotografia desprovido de ação (entendida em sentido aristotélico), vêm inscrever no gesto do fotógrafo esta condição de tradutor das potências disruptivas do mundo (sendo o desejo aquela que conduz à mais radical das experiências: a morte) em um suporte de aparência estável, que é a própria fotografia.

Um pensamento que vêm elucidar o que viemos reivindicando até aqui a partir da série de imagens do Pier de Nova York de Alvin Baltrop, é o do pensador alemão de princípios do século XX, Carl Einstein. O gesto de *conceitualização* em Einstein é bastante elucidativo deste percurso, em direção a uma estética da imagem pós-hermenêutica, que aqui tentamos delinear. Segundo o pensador de começos do século XX, “Conceptualization means to fend off what is deadly and vital, the immense coercive power of the world” (Einstein, 2004, p. 170). Assim, também ele reconhece como anterior à formulação dos conceitos (enquanto instâncias individuadas que servem à compreensão do mundo) um poder coercivo imenso, que ele conceitua como “Gestalt”.

O conceito de “Gestalt” em Einstein é, em certa medida, intraduzível já que se opõe à noção de forma, tal como a corrente tradução da palavra do alemão para o português nos faz pensar. Na nota de Charles Haxthausen à tradução inglesa do fragmento “Gestalt e conceito” - que nunca foi concluído ou publicado durante a vida de Einstein e aparentemente integraria sua estética (de acordo com algumas cartas trocadas entre ele e Ewald Wasmuth entre 1930-31).

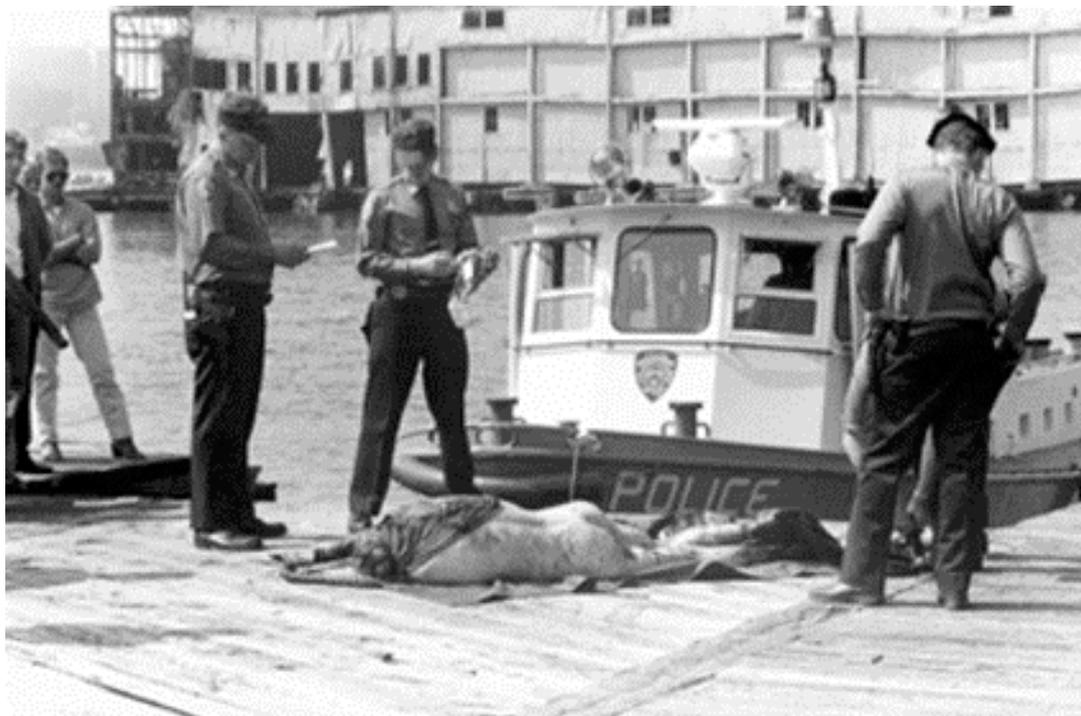


Ilustração 6: Alvin Baltrop, Untitled, 1975-1986

“The German word “Gestalt” has been left in the original because no common English translation of it seemed entirely satisfactory given its somewhat idiosyncratic meaning for Einstein. It is not synonymous with “form,” “structure,” or “figure”; as Einstein writes in a passage of the essay not excerpted here, form, in contrast to the amorphous, dynamic richness of gestalt, “means delimitation, impoverishment, exclusion of the Real.” Gestalt denotes the opposite of these attributes; it signifies the raw, unmediated subjective experience of inner and outer phenomena prior to any articulation in form or concept; it signifies process as opposed to fixity, thinking as opposed to knowing” (Haxthausen, 2004, p. 169).

O percurso que tentei apresentar aqui, e não foi à toa evoquei algumas noções de Gilbert Simondon e de Carl Einstein, desemboca em uma concepção da fotografia, dos corpos e da cidade exterior às ontologias imobilizadoras que, herdeiras da tradição socrático-platônica, vêem o movimento e o devir do mundo como manifestações, “passivas” e desqualificadas, do não-ser. Na contra-mão desta perspectiva, que investe em um suposto imobilismo da fotografia o valor da verdade, venho reivindicar alguma verdade, mas afirmando a tese oposta, nomeadamente a de que a fotografia, a cidade ou os corpos não seriam estáveis mas, quando em equilíbrio, seriam sempre meta-estáveis.

Considerações Finais ou os três tempos da fotografia

Para concluirmos, desaceleramos a radicalidade de nossa resistência ao âmbito representacional ou hermenêutico, evocando a reaproximação, proposta por Carlos Mendonça (2011), entre encenação e performance. A partir de realidades cênicas contemporâneas, Mendonça identifica um movimento não dualista, mas de recíproca abertura entre cena e performance, a partir de um deslocamento do lugar do texto dramático enquanto eixo estruturante da experiência de criação teatral. Este deslocamento é emblematizado por Mendonça, no discurso de Marco Aurélio Pires de Almeida, encenador, que diz que “o palco passa a ser o texto, não a literatura” (Almeida, 2008 apud Mendonça, 2011). Esta des-hierarquização dos processos de construção cênica, que passam a integrar, não sob formas idealizadas, mas a partir de realidades concretas, categorias como o corpo, o tempo, o espaço – reais -, resignifica a cena sem abrir mão dela.

No desdobramento de seu ensaio, Mendonça fornece mais duas pistas interessantes para nossa análise das imagens de Baltrop. A primeira delas, tem a ver com a diferença na incorporação do cotidiano na construção da cena realista e no processo do que eu chamaria, apenas para enfatizar a superação da dicotomia erigida no começo deste ensaio, de “cena-performance”. Neste ponto, o autor evoca a antropologia da experiência de John C. Dawsey, que “relembrou que Victor Turner utilizou o termo experiência a partir de sua raiz indo-européia *per*, que significa, dentre outras acepções, aventurar-se. *Per* deu origem também à palavra perigo. Sob esta angulação, experimentar é correr risco, colocar-se em perigo” (Mendonça, 2011, p. 47).

O olhar hibridamente voyeur e vigilante de Baltrop atualiza, em suas fotografias, de modo radical e quase literal, esta dimensão “perdida” da experiência. Se tais fotografias podem ser lidas como cenas, tais cenas precisam ser pensadas a partir da realidade corporal, espacial e temporal que nelas está inscrita. A fotografia 6, por exemplo, parece acolher a experiência *cruising* através de uma mediação que não se encontra fora dela. A subversão da distância que caracteriza “representações” cênicas organizadas por um “diretor” que estaria “fora de perigo” e que é, em certa medida o traço definidor da poética de Baltrop, dá-se na medida em que a performance do fotógrafo-voyeur só existe a partir desta distância. Tal distância, neste sentido, não é aquela que garante a segurança do sujeito que olha, mas aquela onde o gozo se faz possível.



Ilustração 7: Alvin Baltrop, Untitled, 1975-1986

A última pista que seguimos, e com a qual encerramos este breve ensaio, Mendonça foi buscar em Jean Alter que, ao explorar as relações entre encenação e performance, aponta uma “natureza dupla do teatro”, que consistiria no fato de que o acontecimento do teatro teria lugar, simultaneamente, no tempo da encenação e no tempo da recepção, o que implicaria uma pluralidade de procedimentos de significação. No caso das fotografias de Alvin Baltrop, que nos interessou analisar aqui, e no caso da fotografia em geral, essas duas temporalidades parecem persistir: por um lado, o tempo dos acontecimentos que constroem o que já podemos chamar, sem medo, de uma “cena fotográfica”, por outro, o tempo no qual determinada foto “acontece” para quem a vê. Mas parece haver, ainda, um terceiro tempo, entre um, e outro, que é o tempo do disparo, do clique. Este terceiro tempo vem despejar sobre o mundo uma camada suplementar de performatividade, através da atividade de subversiva manutenção do potencial dionisíaco do mundo.

Referências

- Benjamin, W. (1994). *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura* (Obras escolhidas vol. I). São Paulo: Brasiliense.
- Crary, J. (1992). *Techniques of the observer: On vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press.
- Debord, G. (1998). *A Sociedade do Espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Einstein, C. (2004). “Gestalt and Concept (Excerpts)”. *October*, 107, Winter, pp. 169-76.
- Foucault, M. (1987). *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes.
- Gumbrecht, H. U. (2010). *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto/PUC-Rio.

- Haxthausen, C. W. (2004). Introdução e notas a “Gestalt and Concept (Excerpts)”. October, 107, Winter, pp. 169-76.
- Jay, M. (1988). Scopic regimes of modernity in: FOSTER (Org.). Vision and visuality. Seattle: Bay Press.
- Mendonça, C. M. C. (2011). “Um espectador ordinário entre a crítica e a representação”. In: Aletria. Revista de Estudos Literários. Fale UFMG. V. 21, n. 1, jan.-abr.
- Nietzsche, F. (2000). *O nascimento da tragédia* ou Helenismo e Pessimismo. São Paulo: Companhia das Letras.
- Sánchez, J. A. (2011). Dramaturgia en el campo expandido in: BELLISCO Et alii (Orgs.). Repensar la dramaturgia: Errancia y transformación. Murcia: Centro Párraga.
- Simondon, G. (1964). L'individu et sa genèse physico-biologique. Paris: Presses Universitaires de France.
- Sontag, S. (1987). Contra a interpretação. Porto Alegre: L&PM.

A estética da floppy disk music: programa, esquizofonia e materialidade

Lucas C. Meneguette⁴⁴⁸ e Sergio R. Basbaum⁴⁴⁹

Resumo: Este artigo levanta e discute tópicos gerais sobre a estética envolvida na música tocada por aparelhos constituídos por motor de passo, como os disquetes e os scanners. Contextualiza o movimento na teoria de Flusser (2002) sobre instrumentos e aparelhos. Também problematiza a materialidade sonora evidenciada por esse cenário, em contraponto aos conceitos de contorno contínuo e de esquizofonia de Schafer (2001).

Palavras-chave: música; instrumento; aparelho; esquizofonia; materialidade.

Introdução

As comunidades de compartilhamento de vídeos em redes sociais parecem constantemente confirmar que há na sociedade digital uma cultura do deslumbre ou do fascínio tecnológico: frequentemente se encontra interesse e entretenimento nos feitos prosopopeicos que refletem a ilusão de autonomia das máquinas e aparelhos⁴⁵⁰. Esse fetiche de novidade tecnológica é bem conhecido e não é privilégio da era digital: atravessa toda a Modernidade, especialmente após a revolução Industrial, quando a potência das máquinas passa a provocar um misto de fascínio e temor. Walter Benjamin (1985, pp.95-99), em sua *Pequena História da Fotografia* comenta sobre o desconforto que sentiam, diante da câmera, os membros da elite europeia, e a ficção científica fartou-se de explorar a ideia de máquinas que se rebelam contra os seus criadores – da qual o exemplo mais óbvio talvez seja *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), embora também possa ser incluído aí *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Em *Cinema, vídeo, Godard*, ao fazer um inventário das máquinas de imagem, desde a Renascença, Philippe Dubois (2004, pp.34-36) descreve bem como a história do cinema valeu-se muitas vezes do fetiche da novidade – a própria imagem em movimento, depois o som, depois a cor, e sempre os “efeitos especiais” constituíram um atrativo em si para as plateias do cinema. Já no contexto da música e da tecnologia, poder-se-ia traçar um longo percurso da evolução técnica dos instrumentos musicais na cultura ocidental, até um quase esgotamento das possibilidades puramente acústicas da sonoridade. Isso levaria primeiro à ampliação e diversificação dos conjuntos instrumentais⁴⁵¹, depois, à apropriação de recursos em princípio alheios ao fazer-música, como o maquinário

⁴⁴⁸ Lucas Correia Meneguette é Mestre e Doutorando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Docente na Fatec Tatuí, no curso superior de Tecnologia em Produção Fonográfica, e na FMU, em Tecnologia em Jogos Digitais.

⁴⁴⁹ Sergio Roclaw Basbaum é Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, com Pós-Doutorado em Filosofia pela UNESP. Atualmente é docente da PUC-SP, onde leciona no Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital.

⁴⁵⁰ Sobre o fascínio mágico, por vezes até espiritual, do projeto tecnológico, vale ler o livro de Erik Davis (1998) *Techgnosis – Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information*. Uma versão mais utópica é a de Ray Kurzweil (2007), *A era das máquinas espirituais*.

⁴⁵¹ Englobando mesmo pesquisas etnomusicais e folclóricas, como demonstra a busca de Rimsky-Korsakov por inspiração na tradição musical russa, bem como a influência da música japonesa e dos gamelões na obra de Claude Debussy.

industrial, na música futurista, os gravadores de fitas – que deixam de ser apenas dispositivos de registro para tornarem-se aparelhos de manipulação do som –, a partir da *musique concrète* e da *elektronische musik*.

Há uma relação sempre horizontal entre vários territórios da cultura, às vezes aparentemente distantes considerando-se procedimentos técnicos ou estratégias estéticas. Por exemplo, aquilo que nesse texto se chama de estética da *floppy disk music*, que emerge como brincadeira num terreno universitário, encontra precedentes em procedimentos de apropriação de sucata tecnológica que, nas periferias do primeiro mundo, deram origem ao movimento hip-hop. Tal deslocamento de procedimentos é análogo à liberdade do solista nos cantos gregorianos medievais, sobretudo nas formas de responsório: esse voo do cantor reflete a emergência de uma cultura do indivíduo no pré-renascimento europeu.

Re-apropriação estética do obsoleto

Um dos cenários que têm conquistado *geeks* e amadores da sonoridade tecnológica é a *floppy disk music*, ou “música de disquete”. Trata-se, em geral, de música tocada por sucata tecnológica: sem utilidade numa época de memórias flash, discos blu-ray e nuvens de dados, os leitores de disquetes passam a servir de instrumentos musicais, não pela leitura de dados guardados em disquete, mas por serem barulhentos.

O vídeo mais popular do gênero, *Floppy Music DUO – Imperial March*⁴⁵², foi lançado em setembro de 2011 e contabilizou, em menos de três meses, quase 4 milhões de visualizações. Nele, o *leitmotiv* já clássico do “lado negro da força” de *Star Wars* (George Lucas, 1977) é tocado por dois leitores de disquete 5¼. Em um site pessoal, o autor do vídeo, Paweł Zadrożniak (2011), descreve como surgiu o projeto:

“Summer holidays are coming to an end, I have passed all september exams and now I am procrastinating doing some dumb things instead finishing two other, more serious projects. Here’s what polish AGH University of Science and Technology students do in their free time. I’d like to introduce my another, totally useless device – a musical floppy drives. It’s nothing new and it’s very simple. The sound comes from a magnetic head moved by stepper motor. To make a specific sound, head must be moved with appropriate frequency”.

Esse depoimento apresenta alguns aspectos que parecem interessantes para uma discussão preliminar de possíveis questões estéticas relacionadas à música de disquetes: 1) a classificação do objeto estético em questão como algo “inútil”; 2) o fato de isso não ser algo “novo”; 3) a descrição do funcionamento do aparato. Começemos de trás para frente.

O pivô desse tipo de sistema é o motor de passo, que é um “tipo especial de motor elétrico que roda em passos discretos”, em geral com precisão e velocidade (Whiteside, 2011a, tradução livre). Usado em drivers de disquetes, impressoras e scanners, é interessante para aplicações de música e tecnologia por emitir um ruído característico ao funcionar – daí o barulho típico desses aparatos.

⁴⁵² Floppy Music DUO – Imperial March: http://youtu.be/yHJOz_y9rZE

Modificações nos drivers originais permitem, inclusive, que o leitor de disquetes opere segundo o protocolo MIDI, controlado por um teclado musical. George Whiteside (2011b), autor de outro vídeo famoso, *Phantom of the Floppera*⁴⁵³, criou o (d)iskette (O)rgan, instrumento composto por quatro leitores de disquete que tocam, como demonstração, *Tocata e Fuga em Ré Menor* de Bach. Ele descreve o sistema detalhadamente em seu site⁴⁵⁴: a teoria, as limitações, os componentes, a placa controladora, o firmware, os erros de afinação, além de disponibilizar o código-fonte de sua aplicação. Outros sistemas MIDI para leitores de disquete são o aplicativo Moppy⁴⁵⁵ e MoppyAdvanced, para a placa Arduino UNO, este permitindo entrada e saída MIDI para múltiplos dispositivos. Outro sistema, FloppyMIDI⁴⁵⁶, para BeOS, é um pouco anterior, publicado no site BeBits (Cyan, 2007).

Aparentemente, o que pode ter inspirado esse movimento foi um software para Commodore 64, *Drivemusic.prg*⁴⁵⁷, escrito em BASIC, provavelmente na década de 1980⁴⁵⁸, de autoria de Christopher C. Capon / Clockwork Computing. O programa tocava a música *Sing Song Serenade* através do leitor de disquetes Commodore 1541. No vídeo *The Singing 1541 Floppy Drive*⁴⁵⁹ é possível vê-lo em funcionamento.



Figura 1: Sing Song Serenade no CBM 1541.

O motor de passo também gerou música em scanners. Em um artigo de 1997 que descreve o scanner HP ScanJet 3C/4C, existe um anexo intitulado “Sing to Me”, que apresenta uma funcionalidade secreta, um “*easter egg*” colocado no aparelho. Trata-se do comando “Play Tune (Esc*u0M)”, em SCL (Scanner Control Language), que “pode ser usado para fazer com que o scanner toque qualquer som carregado em seu buffer” (Webb et al, 1997, tradução livre). O vídeo *Beethoven's Für Elise on a PC Scanner*⁴⁶⁰ apresenta o aparelho tocando o clássico dos pianos.

⁴⁵³ Phantom of the Floppera: <http://youtu.be/dmoDLyiQYKw>

⁴⁵⁴ (d)iskette (O)rgan: <http://georgewhiteside.net/projects/diskette-organ/>

⁴⁵⁵ Moppy: <https://github.com/SammyIAm/Moppy>

⁴⁵⁶ FloppyMIDI: <http://www.bebits.com/app/4510>

⁴⁵⁷ Drivemusic.prg: <http://www.commodore.ca/manuals/funet/cbm/c64/demos/generic/index-t.html>

⁴⁵⁸ Na página dedicada à Christopher C. Capon no site CSDb (Commodore 64 Scene Database), encontra-se uma versão “melhorada” do software, datando de 1989. A versão original não está datada. Ver: <http://csdb.dk/scener/?id=14485>

⁴⁵⁹ The Singing 1541 Floppy Drive: http://youtu.be/5gnMgmlKi_o

⁴⁶⁰ Beethoven's Für Elise on a PC Scanner: <http://youtu.be/kj7-Bev6HuY>

Finalmente, música feita exclusivamente com motores de passo, desacoplados de um aparelho-leitor próprio, também existe. No vídeo *musica com motor de passo*⁴⁶¹, um brasileiro apresenta seu projeto de disciplina do Mestrado CIn-UFPE. E em outro vídeo, ainda que com motores mais “convencionais”, há uma *Renault F1 Tocando Aquarela do Brasil*⁴⁶².

“Dispositivo totalmente inútil” e a brincadeira tecnológica

O último aspecto a ser analisado do comentário citado acima é mais complicado: a inutilidade do sistema-instrumento ou, por extensão, a utilidade do objeto enquanto objeto estético. Primeiramente, parece não haver muita dúvida de que a apropriação dos leitores de disquetes para que se toque música envolve questões estéticas, ligadas ao Sentir, mesmo que não se tenha a pretensão de pensar em uma “arte dos disquetes”. Embora experimentos desse tipo até possam ser contextualizados a partir das características de *intervenção* e *apropriação* sobre o suporte técnico típicas do território comumente chamado Arte e Tecnologia, esses vídeos aparentemente se enquadram melhor em um outro aspecto: o da *brincadeira tecnológica*.

Descompromissada e definida como passatempo por seu próprio autor, a construção do sistema não serve a outro propósito senão brincar com a aparelhagem tecnológica no escopo da Engenharia da Computação. Enquanto cria um novo instrumento musical, o programador não está ainda preocupado em criar propriamente música – e aquela que se tornara emblemática desse movimento, *Imperial March*, é tocada automaticamente por diversos aparelhos, em tom de piada interna. Não é mesmo, porém, pela composição musical que o sistema se destacaria, mas pela própria brincadeira. Esse brincar, entretanto, não desqualifica de modo algum o aspecto criador e o potencial poético ali implícito, pois o que na aparência é simples brincadeira oculta uma ação mais profunda – ainda que a poesia, bem como a música, possa pairar muito mais na intenção do espectador do que na do autor, como ensinou John Cage.

Sobre instrumentos e aparelhos

Flusser (2002), em sua teorização acerca das imagens técnicas e dos aparelhos, faz distinção entre duas espécies de objetos culturais: os *bens de consumo* e os *instrumentos*, que são bons para produzir os primeiros. Para ele, os instrumentos “têm a intenção de arrancar objetos da natureza para aproximá-los do homem” e, assim, “modificam a forma de tais objetos”. O resultado de seu “trabalho”, que se dá ao produzir e informar, chama-se “obra”. Adicionalmente, coloca que os instrumentos são “prolongações de órgãos do corpo” e simulam o órgão que prolongam. Por isso mesmo, “alcançam mais longe e fundo a natureza”, pois essa simulação amplifica a potência e aumenta a eficiência do trabalho.

Claro é que os instrumentos musicais convencionais obedecem a essa descrição:

⁴⁶¹ musica com motor de passo: <http://youtu.be/M31HEnRJE4M>

⁴⁶² Renault F1 Tocando Aquarela do Brasil: <http://youtu.be/Tb9e3UVh3m8>

assim como o tambor e a baqueta são extensões dos pés e das mãos, a flauta e a viola prolongam o trato vocal. Com isso, amplificam a intensidade e aumentam sua tessitura; tornam o trabalho mais poderoso e eficiente; concretizam obras mais complexas.

Os primeiros instrumentos, segundo Flusser (2002), são “empíricos”. Conforme recorrem às teorias científicas para serem construídos, passam a ser “técnicos”. Logo, ficam maiores e mais caros, produzindo obras mais baratas e mais numerosas – são chamados de “máquinas”⁴⁶³. Iremos analisar, mais tarde, as implicações dessas transformações na sonoridade.

Contrastante em relação a esses instrumentos, há o *sintetizador*, o *aparelho de gravação* e o *alto-falante*, que se mantêm em outra “posição ontológica”. Todos esses se enquadram no que se categoriza como “aparelho”⁴⁶⁴. Na linha de pensamento traçada por Flusser (2002), aparelho é diferente de máquina, pois esta é um instrumento – ele não. Enquanto a máquina se contextualiza no “terreno industrial” e, portanto, tem como “categoria fundamental” o trabalho, os “aparelhos não trabalham”. Segundo esse paradigma, não há relação de proletariado em torno do aparelho como há nas máquinas industriais, uma vez que a maior parte das pessoas está envolvida com aparelhos. Desse modo, as categorias marxistas fazem pouco sentido na era pós-industrial: o operador de um aparelho não trabalha, mas *age*, “produz símbolos, manipula-os e os armazena”.



Figura 2: Flauta de osso de cisne, da Idade da Pedra, e um piano de armário, moderno.

Assim, o que caracteriza o aparelho, para o autor, é o “estar programado”. Há, no aparelho, um *texto de fundo*, um conhecimento ocultado que lhe dá potencialidade e certa autonomia. As potencialidades inscritas no aparelho equivalem à determinação daquilo que ele pode fazer. No caso de um aparelho fotográfico, seu *programa* define “a soma de todas as fotografias fotografáveis por este aparelho”. Semelhantemente, o programa de um estúdio de gravação designa todos os seus possíveis fonogramas. Ao gravar um som, o operador do estúdio realiza uma potencialidade de seu aparelho.

⁴⁶³ Tentamos aqui fazer uma aproximação dos conceitos flusserianos com as espécies de instrumentos musicais. Em termos gerais, ela parece possível, porém, sua exatidão poderia ser investigada em outro estudo.

⁴⁶⁴ Chagas (2008) parte da teoria flusseriana e define dois tipos de aparelhos usados na música eletroacústica: aparelhos de “reprodução de som” e de “geração de som”, que incluem nossos exemplos.

Particularmente, o que mais nos interessa para compreender a utilização dos aparelhos de disquete como instrumentos musicais é o seguinte: o programa subjacente a um aparelho, embora finito, sempre é muito mais “rico” do que é possível realizar, portanto nunca é esgotado. De forma que se constitui entre o aparelho e seu operador um *jogo*:

“Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais homo faber, mas homo ludens. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. De maneira que o “funcionário” não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submetido à máquina (como o proletário industrial), mas encontra-se no interior do aparelho. Trata-se de função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho. Em toda função aparelhística, funcionário e aparelho se confundem.” (Flusser, 2002, p.24).

Pois bem: assim como todo aparelho, o leitor de disquetes foi criado com uma certa intenção, a partir de certo conhecimento. Sua função é ler e escrever dados sobre a superfície de seu disco magnético removível. Em seu uso normal, o jogo constituído entre operador de disquetes e leitor é simples: insere-se a mídia a fim de produzir, manipular e armazenar informações digitais. O gesto de acionar o aparelho parece causar o efeito de leitura dos dados. Todavia, isso é uma ilusão: a causa do comportamento não é o gatilho do operador, mas sim o programa interno do aparelho. Como o operador não tem acesso ao seu interior, este se obscurece e se complexifica – aparelho torna-se *caixa-preta*.

Essa brincadeira aparelhística do *esgotamento do programa* poderia ser talvez chamada de *ingênua* ou *prática*, já que a relação se dá em função das funcionalidades do aparelho. O operador, na verdade, apenas joga o jogo das permutações de possibilidades já previstas. Assim, torna-se *funcionário* do aparelho. Porém, em nossa análise, a tentativa de *programação* do aparelho de disquetes, transformando-o em instrumento musical, não apenas subverte seu uso normativo, como tenta inverter sua posição ontológica. Segundo Chagas (2008, pp.9-10),

“Se nos limitarmos a desempenhar as funções determinadas pelo modo de operação dos aparelhos, tornamo-nos “funcionários” dos aparelhos. Para se criar novas informações é necessário realizar combinações improváveis, possibilidades que não estão previstas nos programas dos aparelhos. Essa utilização subversiva dos aparelhos pode ser observada em toda a evolução da música eletroacústica, desde o início da era analógica até a presente era digital”.

Curiosamente, no contexto da produção musical, eletroacústica ou não, os aparelhos – e sobretudo o computador – exercem, no fim de uma cadeia de eventos, a função que era antes atribuída aos instrumentos musicais: a de gerar e organizar som ao modular as vibrações do ar. Esse aspecto em nada espanta e passa despercebido, como mostraremos a seguir. Entretanto, a estética da música com motor de passo chama atenção ao transformar aparelhos inutilizados e fora do contexto musical, dando-lhes utilidade ao cumprirem a função de instrumentos musicais. O que nos interessa, no entanto, não é a musicalidade envolvida nessa brincadeira programadora: a subversão do uso do aparelho perturba sua identidade e gera, através de seu som, o fenômeno da percepção de uma certa materialidade do aparelho, que já não era percebida. Pode-se tomar como hipótese que não há sintoma mais evidente de uma mudança de contexto

sócio-histórico (ou *epistemológico*, como se queira) do que essa re-apropriação de aparatos para usos diversos das funções originalmente a eles atribuídas⁴⁶⁵.

Esquizofonia e linha contínua na paisagem sonora

A Revolução Industrial, com o advento das máquinas e, depois, a Elétrica, com os aparelhos, acrescentou e amplificou um elemento inédito à paisagem sonora urbana: a *linha contínua no som*. Enquanto os sons naturais e humanos têm um perfil biológico – “nascem, florescem e morrem” –, os sons pós-industriais possuem aspecto contínuo e indiferenciado. O nome que se dá para designar esse movimento sonoro de ataque, corpo, mudança e queda é *envelope*. Na análise sonográfica do ruído produzido por uma máquina, a assinatura típica do envelope sonoro é uma “longa linha horizontal”, prolongada, imutável e “suprabiológica” (Schafer, 2001, p.116).

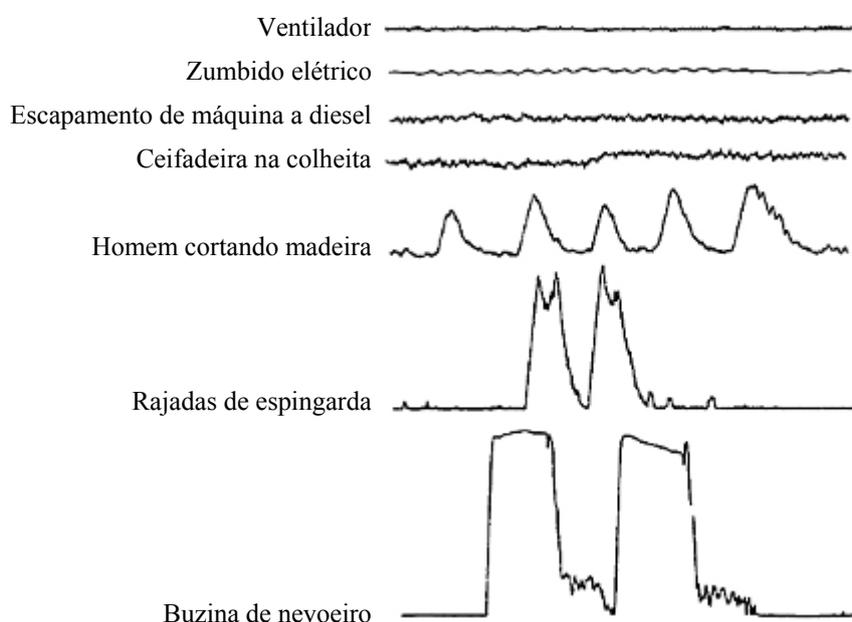


Figura 3: “Registros gráficos de linhas contínuas e sons de impactos típicos” (Schafer, 2001, p.117)

Para Schafer (2001, p.117), “a linha contínua do som surge como resultado de um crescente desejo de velocidade”⁴⁶⁶. O mecanismo, ao realizar seus ciclos, impulsiona ritmicamente seus componentes, emitindo um pulso sonoro por vez. Em alta velocidade, no mínimo vinte vezes por segundo, os pulsos “se fundem uns aos outros e são percebidos como um contorno contínuo”. Esse fenômeno ocorre em diversas instâncias do viver tecnológico, acelerando sistemas sonoros discretos e tornando-os contínuos:

⁴⁶⁵ Talvez nada testemunhe melhor o aparente esgotamento do discurso da música tonal na primeira metade do século XX do que a invenção, por Cage, do *piano preparado*, desviando esse instrumento, fundamento de todo o desenvolvimento da música ocidental a partir do classicismo, para usos percussivos os mais inusitados, num gesto de enorme poder liberatório.

⁴⁶⁶ Também Paul Virilio escreveu extensamente sobre a importância da velocidade na era moderna. Por exemplo, *Vitesse et politique* (1977).

“O aumento de eficiência dos sistemas de manufatura, transporte e comunicação funde os impulsos dos sons mais antigos em novas energias sonoras, com ruídos de altura determinada em linha contínua. Os pés do homem aumentaram a velocidade para produzir o ronco do automóvel; os cascos dos cavalos aumentaram a velocidade para produzir o gemido da estrada de ferro e do tráfego aéreo; a pena de escrever aumentou a velocidade para produzir a onda de rádio (*carrier wave*) e o ábaco aumentou a velocidade para produzir o zumbido dos periféricos de computador.” (Schafer, 2001, p.117).

Ora, é exatamente isso o que descreve a sonoridade típica do motor de passo, mas também do ar-condicionado, do liquidificador, da britadeira e do carro. Historicamente, o meio de comunicação intermediário nesse processo foi o telégrafo de Morse, de 1838. Dependente da habilidade de um telegrafista, cuja velocidade dos dedos não é suficiente para evocar o fenômeno do contorno contínuo, “o telégrafo pontua e gagueja do mesmo modo que duas invenções contemporâneas, a máquina de escrever de Thurber e a metralhaora de Gatling”. Logo, o desejo de velocidade e mobilidade de comunicação fez com que se substituísse o telégrafo e a carta pelo telefone (Schafer, 2001, p.132).

Embora inédito, esse som logo se tornou parte integrante do ambiente acústico e, mais do que isso, seu *som fundamental*. Trata-se de som permanente, que assume o papel de fundo sonoro, sobre o qual os outros sons tentam figurar – e com esforço, já que, como mostra a tabela 1, “os sons mecânicos abafaram tanto os sons humanos quanto os naturais, com seu onipresente zunido” (Schafer, 1991, p.128). Mesmo assim, por constituir-se como fundo, e justamente por isso, é o som que *menos* atenta a percepção, de modo que passa a maior parte do tempo despercebido. Reina em uma paisagem sonora *lo-fi*, pouco informativa e altamente redundante, onde “tudo está presente ao mesmo tempo” (Schafer, 2001, p.116).

	Sons Naturais	Sons Humanos	Os Sons de Utensílios e Tecnologia
Culturas Primitivas	69%	26%	5%
Culturas Medieval, Renascentista e Pré-Industrial	34%	53%	14%
Culturas Pós-Industriais	9%	25%	66%
Hoje *	6%	26%	68%

Tabela 1: Transformação dos sons fundamentais da paisagem sonora ao longo do tempo (adaptado de Schafer, 1991, p.128)

* O texto original, “The New Soundscape”, é de 1969 (!)

Durante a Revolução Elétrica, além da amplificação do contorno contínuo, outras “duas novas técnicas” foram introduzidas e são aqui de relevância: a do “empacotamento e estocagem do som” e a do “afastamento dos sons de seus contextos originais”. O telefone e, depois, o rádio, permitiu a separação entre o som e seu “ponto de origem no espaço”. O fonógrafo garantiu a cisão entre o som e seu “ponto original no tempo”. A esse “rompimento entre um som original e sua transmissão ou reprodução

eletroacústica”, dá-se o nome de *esquizofonia*⁴⁶⁷ (Schafer, 2001, pp.131-133).

Tal característica da sonoridade urbana tecnológica já era onipresente no final da década de 1960, quando Schafer (1991, p.174) primeiro discutiu a questão. A gravação tornara-se expressão da autenticidade de uma obra, fato reconhecido por Igor Stravinsky quando decidiu “gravar toda sua música como um guia documental para os futuros regentes”. Esse desejo de precisão, todavia, já acompanhava os compositores desde início do século XX, com uma escrita musical rígida e bastante especificada: eles tendiam a “olhar os executantes como autômatos operados por botões; tudo era especificado exatamente na partitura”. De fato, após pouco tempo, com a *musique concrète* e a *elektronische musik*, o papel do intérprete foi quase que totalmente transferido para os aparelhos eletroacústicos.

Logo, a escuta esquizofônica veio fazer presença também às salas de estar, com a aparelhagem *hi-fi*; às ruas, com os *personal stereos*, no final da década de 1970, e ainda mais após os diversos portáteis tocadores de mp3, já típicos do século XXI. Tornou-se completamente consumada em todos os ambientes⁴⁶⁸. Entretanto, de forma semelhante ao som contínuo, não damos ouvidos à reprodução sonora articulada pelos alto-falantes. A interface já se tornou há muito tempo parte fundamental do ambiente contemporâneo e, assim como a luz elétrica, não mais é percebida enquanto meio, senão pelo seu conteúdo.

Materialidade do aparelho e do som

Como sugere o comentário de Schafer (2001), certamente apoiado na teoria midiática de McLuhan (1969), e como também afirma o pensamento de Flusser (2002) sobre a evolução dos instrumentos, os aparelhos, de um modo geral, e os aparelhos sonoros, em particular, parecem ter surgido a partir de um processo de transformação de meios de comunicação anteriores. O aumento de eficácia, velocidade e mobilidade agenciado pela tecnologia elétrica propiciou a ubiquidade, mas também a impercepção dos aparelhos. Com efeito, muito já se defendeu sobre a “transparência” das interfaces de mediação que, presunçosas, tornam perfeitamente presentes os conteúdos mediados. No contexto da realidade virtual, por exemplo, Lombart & Ditton (1997) defendem que o sentimento de *presença* dos objetos virtuais ao usuário da interface provém de uma “ilusão de não-mediação”. Bolter & Grusin (1999), de forma semelhante, afirmam que uma das lógicas da “re-mediação” é a da “imediação”, que intenta tornar o meio transparente, invisível,

⁴⁶⁷ O autor explica que: “o prefixo grego *schizo* significa cortar, separar. E *phone* é a palavra grega para voz” (Schafer, 2001, p.133). Além disso, pontua que: “Separamos o som da fonte que o produz. A essa dissociação é que chamo esquizofonia, e se uso, para o som, uma palavra próxima de esquizofrenia é porque quero sugerir a vocês o mesmo sentido de aberração e drama que esta palavra evoca”, uma vez que “os desenvolvimentos de que estamos falando têm provocado profundos efeitos em nossas vidas” (Schafer, 1991, p.172).

⁴⁶⁸ Bull (2006), por exemplo, analisa diversos testemunhos não apenas de que o uso de fones de ouvido está plenamente em vigor no modo de viver urbano, mas também de como ele traz toda uma fenomenologia própria em relação à experiência do espaço, do tempo e da alteridade no cotidiano.

privilegiando o conteúdo projetado⁴⁶⁹.

Nessa circunstância, é papel das artes, muitas vezes, apontar uma sensibilidade para o ambiente em que se vive. Segundo Schafer (2001, p. 161), quem primeiro percebeu a transformação radical que a sensibilidade acústica vinha sofrendo com o convívio diário com a tecnologia foi Luigi Russolo, que afirmou, em 1913, que: “Na Antiguidade, a vida era apenas silêncio. O ruído não nasceu antes do século XIX, com o advento da máquina. Hoje o ruído reina supremo sobre a sensibilidade humana”. Sua arte futurista era chocante principalmente por que apresentava um retrato de onde os ouvintes haviam acabado de sair. De forma mais geral, McLuhan (1969, p.12) estabelece que “à medida que tecnologias proliferam e criam séries inteiras de ambientes novos, os homens começam a considerar as artes como ‘antiambientes’ ou ‘contra-ambientes’ que nos fornecem os meios de perceber o próprio ambiente”.

A intervenção, a apropriação, os usos inusitados e a re-programação dos aparelhos discorrem exatamente sobre esses aspectos mal percebidos do ambiente tecnológico. E a *floppy disk music*, embora brincadeira e passatempo, acaba se encontrando em território contestado da (in)sensibilidade contemporânea: por um lado, a suposta imaterialidade do aparelho informacional; de outro, a suposta imaterialidade da reprodução eletroacústica. Como último tópico de análise, contextualizemos agora a questão da materialidade informacional e da materialidade sonora.

Silvestre (2010) defende em sua dissertação a ideia de que o estado não-normal, no sentido estatístico de funcionamento inesperado de um aparelho computacional, pode ser compreendido como um “estado de erro” do aparelho. Esse erro pode ser discutido de diversos modos, sendo o mais relevante aqui o tratamento do erro como *revelação*, “como um estado que permite um conhecimento privilegiado da máquina e de nossa relação com ela” (Silvestre, 2010, p.3). Segundo o autor, esse estado de operação inesperado revela um mecanismo subjacente ao plano informacional com o qual o usuário interage, normalmente experienciado como pura virtualidade:

“Quando um dispositivo entra em estado de erro, toda ilusão de virtualidade é perdida: nossa atenção volta-se para as camadas de Hardware e Software em que a Informática se processa e que são ocultadas em sua operação normal. É quando nossa atenção volta-se para o dispositivo, e experienciamos a Materialidade da Informática.” (Silvestre, 2010, p.36).

A *Glitch Art* trabalha na proximidade desse conceito: “um uso flagrantemente contrário ao esperado de um dispositivo (como os luminogramas de Ant Scott) chama atenção para as potencialidades do dispositivo e, por extensão, para sua materialidade” (Silvestre, 2010, p.36). Ao escancarar, subversivamente, camadas de dados através de seu corrompimento, o artista desmascara o estatuto de *transparência* do aparelho⁴⁷⁰. Há,

⁴⁶⁹ Para uma revisão dos vários conceitos e problemas relativos às noções de presença e imersão, cf. a dissertação de Menegutte (2010).

⁴⁷⁰ Aqui, o autor leva em consideração a discussão de Turkle (1995) acerca das “duas transparências” das interfaces de computador: a visão “pós-modernista” dos usuários de Macintosh, para os quais a interface era transparente por que o aparelho desaparecia em benefício da simulação e daquilo que eles gostariam de fazer; e a visão “modernista” dos usuários de UNIX, para os quais a interface era transparente por permitir acesso aos diversos processos mecânicos do computador.

no *glitch*, esse “deslize” de execução do sistema, ainda um aspecto de *nostalgia*, que reflete “uma revelação da operação da máquina, mas uma que a humaniza em sua capacidade de errar”. Isso se daria sobretudo nas “máquinas imperfeitas do passado”, que apresentavam constantemente mal-funcionamento e, assim, uma “materialidade mais evidente” (Silvestre, 2010, p.23 e p.88)⁴⁷¹.

Mas a re-programação do aparelho de disquetes dificilmente será compreendida como erro, nesse sentido. Porém, ela compartilha o caráter de uso não-normal e de subversão. Há que se ressaltar, ainda, que a materialidade que esse movimento evoca não parece ser exatamente a materialidade do processamento informacional, sobre o qual fala Silvestre (2010). É a própria materialidade bruta do aparelho enquanto conjunto de componentes mecânicos, dissociado de sua função de leitor de dados, que é revelada.

Além disso, o aspecto de nostalgia proporcionado pela humanização desses aparelhos de nosso passado, transformados em “disquetes cantantes”, certamente tem um papel importante nesse cenário – contudo, não pelo erro, já que operam de acordo com a normalidade prescrita pela nova programação, mas sim por uma função que lhes parece dar autonomia e voz. Trata-se de movimento *inverso* em relação ao que constitui a escuta esquizofônica: ao invés de se tentar alcançar a alta-fidelidade e a presença pura do conteúdo gravado, a voz do aparelho, ela mesma, é quem produz a sonoridade e, assim, evidencia a materialidade dos componentes mecânicos. Isso empresta ao aparelho de disquetes uma posição ontológica próxima à do instrumento físico e da voz humana:

“No princípio todos os sons eram originais. Eles só ocorriam em determinado tempo e lugar. Os sons, então, estavam indissolúvelmente ligados aos mecanismos que os produziam. A voz humana somente chegava tão longe quanto fosse possível gritar.” (Schafer, 2001, p.133).

Não se deve esquecer, no entanto, que o vídeo em si é também uma gravação que é convertida digitalmente, armazenada, manipulada, transmitida e, enfim, atualizada pela conversão digital-analógica que inunda os sentidos daquele que lhe assiste. Mais uma vez, segue-se, a rigor, a lógica da informação e da transparência do meio. Todavia, a relação do conteúdo do vídeo com esse revelar de materialidade se dá no âmbito do “potencial” – do mesmo modo pelo qual uma performance se relaciona com sua representação em vídeo, o que Leote (2000) denomina de *potencial performático*. Em nosso caso, existe mesmo uma performance do aparelho – e a materialidade do movimento da cabeça de leitura é ainda evidenciada pelo componente visual do vídeo, que

⁴⁷¹ Interessante notar, também, como tal discussão sobre a transparência da interface em geral ignora importantes antecedentes deste debate, tanto na pintura moderna, explicitamente anti-ilusionista desde, ao menos, o cubismo: pintura que chama a atenção, em primeiro lugar, ao fato de ser pintura – como notou bem Greenberg (1986) em seu texto já clássico; e, sobretudo, no cinema. Neste último, uma sintaxe narrativa se consolidou de modo praticamente hegemônico nos anos 1930, na era de ouro de Hollywood, em favor da construção da ilusão diegética. A ruptura com tal sintaxe clássica, nos anos 1960, sobretudo nos filmes de Godard (a começar por *Acosado* e seu uso deliberado de *jump-cuts*), tinha como meta revelar a estrutura do “aparelho de base” e seus “efeitos ideológicos” (ver, por exemplo, Baudry, 1983) dando ao espectador a oportunidade de, por meio do “erro” de montagem, e do efeito de estranhamento daí derivado, sair do transe da experiência espectral típica, imersiva, para um distanciamento que lhe daria consciência dos mecanismos de produção da ilusão.

sincroniza a imagem do mecanismo funcionando ao tom musical por ele emitido.

Mas o som possui uma materialidade própria. Para Dyson (2009), a ontologia do som perturba o senso-comum pois não pode ser pautada na visão. O sentido do olho é o único que pode recortar plenamente objetos uns dos outros e fundar uma ontologia objetiva e analítica – exatamente como a que embasa boa parte das epistemologias científicas. Com a audição isso não ocorre: o som não é nem partícula (objeto), nem onda (energia); ele tremula entre as duas posições sem ser puramente nenhuma delas. O som é *vibração*. Sua materialidade é uma “materialidade de processo” que levanta “ambiguidades representacionais e ontológicas” (Dyson, 2009, p.11).

Neste sentido, para Henriques (2003, p.461), o som se caracteriza tanto materialmente quanto etereamente: “*the sonic is as disembodiment as it is embodying*”. O procedimento esquizofônico tende a tratar o som em seu sentido etéreo, não-corpóreo. Aliada à teoria da informação de Shannon, a reprodução sonora procura se dar como “mensagem de puro sinal digital sem o ruído, interferência, sujeira e outras matérias marginais, pertencentes ao corpo analógico do meio, que geralmente a rodeiam”. É apenas durante o final dessa cadeia de eventos que o “código digital puro e transparente” se converte novamente em amplitudes analógicas, “as únicas que os sentidos animais podem apreciar” (Henriques, 2003, p.462, tradução livre).

Entretanto, mesmo que se queira assumir que uma interface de áudio digital seja plenamente transparente, com frequência parece haver nela “algo faltando”. Para Henriques (2003, p.462), essa qualidade que falta é difícil de definir, mas parece ter relação com “os prazeres corporais particularmente sensuais da materialidade do sônico”. Tais prazeres são três:

- 1) O prazer da *lembrança*, ou *nostalgia*: a crepitação e o ruído da superfície de um disco de vinil ou a granulação de um filme reacendem uma “antiga chama de um prazer do passado”. A textura e o calor da reprodução analógica são apreciados com simpatia como o traço próprio de um meio, em contraposição à reprodução digital “fria e clínica”.
- 2) O prazer da *ambiguidade entre meio e mensagem*, ou da *participação*: uma pintura feita com pincel “meio-molhado” cria um amontoado de texturas que indicam “a natureza material do meio em sua mensagem”. De perto, os traços parecem manchas confusas, mas, quando apreciadas à distância, fazem emergir uma imagem rica em detalhes e significado. Esse fenômeno se deve a um fechamento perceptivo, como o descrito pela Gestalt, e envolve um prazer de participação também comum ao ato de contar histórias, por exemplo.
- 3) O prazer da *pura sensação*⁴⁷². A experiência sonora muitas vezes se dá como “pura experiência sensorial”. É sensação corpórea e afetiva,

⁴⁷² O autor usa o termo “*pure sensation*”, porém, acreditamos que não se trata da ideia empirista da sensação pura enquanto *qualia*. Nossa opinião se deve a três fatores: o autor critica, em outra passagem, a ideia de *tabula rasa*; considera em seu texto ideias da *Fenomenologia da Percepção* de Merleau-Ponty (2006), também conhecido por ter feito severas críticas à ideia de sensação pura; e, logo em seguida, comenta sobre “*bodily sensation and affect*”, o que já se trata de relações de sentido.

independentemente de outras referências. O prazer é “intraduzível, irredutível e um fim em si mesmo”.

A música de disquete parece lidar com pelo menos dois “prazeres” envolvidos na materialidade do meio: o da nostalgia, novamente, e o da ambiguidade entre meio e mensagem. Talvez se possa dizer até que uma provoca a outra: a nostalgia emerge da percepção dos traços do meio implicados na mensagem.

Considerações finais

Até aqui, percorremos um caminho bastante diversificado. Partimos do fenômeno do compartilhamento de vídeos que apresentam estruturas comuns: a transformação de aparelhos, constituídos por motor de passo, em objetos estéticos musicais. Contextualizamos a questão da brincadeira tecnológica no escopo da teoria de Flusser (2002), indicando as diferenças entre instrumento e aparelho, programa e funcionário. Em seguida, fizemos um apanhado das ideias de Schafer (1991, 2001) sobre as questões da sonoridade pós-industrial: de um lado, o contorno contínuo típico das máquinas e aparelhos tecnológicos; de outro, a esquizofonia, descrevendo a dissociação entre corpo produtor de som e sua reprodução eletroacústica. Então lidamos com o problema da materialidade da informática, a partir das ideias de Silvestre (2010); e do som, agregando estudos de Dyson (2009) e de Henriques (2003), levando em conta algumas reflexões herdadas da teoria do cinema e das teorias midiáticas de McLuhan (1969).

Em suma, eis a descrição que damos do fenômeno dos disquetes cantantes, após esse percurso:

- 1) Apropria-se de um potencial pouco explorado na funcionalidade normal do aparelho, reprogramando-o para que toque música. Esse ato é uma tentativa de subversão da caixa-preta, usando um aparelho com função de instrumento musical.
- 2) A música articula o contorno contínuo, em geral pouco notado, por ser uma espécie de som fundamental do ambiente tecnológico, fazendo-o ganhar assinaturas sonoras mais orgânicas. Os eventos sonoros ganham certa duração determinada e um sentido no todo que lhes garante identidade.
- 3) A sonoridade típica do aparelho, agora articulada, caminha em sentido oposto da escuta esquizofônica tradicional, pois o som volta a estar ligado aos mecanismos que o produzem e, portanto, não se trata de reprodução de pacotes de som armazenados.
- 4) A materialidade do meio “aparelho de disquetes”, este constituído por motor de passo, é refletida na mensagem, o som articulado de contorno contínuo. O vídeo capta o potencial performático desse comportamento e o apresenta à comunidade de compartilhamento de vídeos. Faz revelar, para o ouvinte interessado, questões sobre a nossa relação com os aparelhos.

- 5) A humanização do aparelho e sua possível relação histórica com aquele que lhe assiste cantando provoca um sentimento de nostalgia e envolvimento.

Parece-nos interessante como um simples experimento de re-programação do aparelho, com propósito de passatempo, pode levantar questões diversas no âmbito da relação humano-tecnológica. Essa intensidade apenas pode revelar algo do grau de envolvimento e transformação, mas também o alcance de nossa imersão e acoplamento ao ambiente midiático digital, daí o nível de impercepção que a vida digital impõe na contemporaneidade. O texto permite formular, mas deixa em aberto questões interessantes sobre a horizontalidade dos procedimentos estéticos entre territórios díspares na cultura, bem como percursos históricos de certas estratégias que vêm emergindo na cultura digital, que certamente ressoam processos empregados em contextos tecnológicos anteriores.

Agradecimentos

Agradecemos à CAPES, pelo apoio de fomento à pesquisa de Doutorado e ao Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand, pelas discussões frutíferas durante a disciplina Teorias Avançadas do Design Tecnológico e Ambientes Inteligentes, do PPG-TIDD, ao final de 2011, a partir da qual esse artigo foi primeiramente esboçado.

Referências

- Baudry, Jean-Louis (1983). Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: Xavier, Ismail (org): *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme.
- Benjamin, Walter (1986). Pequena história da fotografia. In: *Magia, Arte e Técnica* (Textos escolhidos). São Paulo: Brasiliense.
- Bolter, David J. & Grusin, Richard (1999). *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Bull, Michael (2006). *Sounding out the city: personal stereos and the management of everyday life*. Oxford/New York: Berg.
- Chagas, Paulo C. (2008). A Música de Câmara Telemática: a Metáfora de Flusser e o Universo da Música Eletroacústica. IN: GHREBH: *Comunicação, Imagem e Técnica – Vilém Flusser*. v. 1, n. 11. Cisc: São Paulo. Disponível em: www.cisc.org.br/revista/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path%5B%5D=300. Acesso em: 18/12/2011.
- Commodore (1996). *Drivemusic.prg – Sing Song Serenade C64 1541 2031 by Cristopher C. Capon / Clockwork Computing*. Plays a tune with the disk drive. Disponível em: <http://www.commodore.ca/manuals/funet/cbm/c64/demos/generic/index-t.html>. Acesso em: 09/07/2013.
- CSDb (s/d). *Cristopher C. Capon*. Disponível em: <http://csdb.dk/scener/?id=14485>. Acesso em: 09/07/2013.
- Cyan (2007). FloppyMIDI. In: *BeBits*. Disponível em: <http://www.bebits.com/app/4510>. Acesso em: 09/07/2013.
- Davis, Erik (1998). *Techgnosis – Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books.
- Dubois, Phillipe (2004). *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cisc-Naify.
- Dyson, Frances (2009). *Sounding new media: immersion and embodiment in the arts and culture*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
- Flusser, Vilém (2002). *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de

- Janeiro: Relume Dumará.
- Greenberg, Clement (1986). A pintura moderna. In: Batcock, Gregory: *A Nova Arte*. Perspectiva, São Paulo.
- Henriques, Julian (2003). Sonic Dominance and the Reggae Sound System Session. In: Bull, Michael & Back, Les (Eds.). *The auditory culture reader*. Oxford: Berg.
- Kurzweil, Ray (2007). *A era das máquinas espirituais*. São Paulo: Editora Aleph.
- Leote, Rosangella (2000). *O Potencial Performático – Das novas mídias às performances biocibernéticas*. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). São Paulo: ECA-USP.
- Lombard, Matthew & Ditton, Theresa (1997). At the heart of it all: The concept of presence. In: *Journal of Computer Mediated-Communication* (Online), 3 (2). Disponível em: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/lombard.html>. Acesso em: 14/08/2009.
- McLuhan, Marshall (1969). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- Meneguette, Lucas C. (2010). *Realidade virtual e experiência do espaço: imersão, fenomenologia, tecnologia*. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Disponível em: http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=10687. Acesso em: 14/12/2011.
- Merleau-Ponty, Maurice (2006). *Fenomenologia da Percepção*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Sammy1Am (2011a). Moppy. In: *GitHub*. Disponível em: <https://github.com/SammyIAM/Moppy>. Acesso em: 09/07/2013.
- Schafer, R. Murray (1991). *O ouvido pensante*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP.
- Schafer, R. Murray (2001). *A afinação do mundo*. São Paulo: Ed. UNESP.
- Silvestre, José Carlos (2010). *A Estética do Erro Digital*. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). São Paulo: PUC-SP.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Virilio, Paul (1977). *Speed and Politics*. Los Angeles: Semiotext(e).
- Webb et al. (1997). Design of a 600-Pixel-per-Inch, 30-Bit Color Scanner. In: *February 1997 Hewlett-Packard Journal* (Online). Disponível em: <http://www.hpl.hp.com/hpjournal/97feb/feb97a8.htm>. Acesso em: 10/12/2011.
- Whiteside, George (2011a). *(d)iskette (O)rgan*. Disponível em: <http://georgewhiteside.net/projects/diskette-organ/>. Acesso em: 09/12/2011.
- Zadroźniak, Paweł (2011a). Evil floppy drives – English translation. In: *Silent's Homepage* (Online). Disponível em: <http://silent.org.pl/home/2011/09/29/evil-floppy-drives-english-translation/>. Acesso em: 10/12/2011.

Filmes

- 2001: *A Space Odyssey* (1968). Direção: Stanley Kubrick. Distribuição: MGM.
- Blade Runner* (1982). Direção: Ridley Scott. Distribuição: Warner Bros.
- Star Wars* (1977). Direção: George Lucas. Distribuição: 20th Century Fox.

Vídeos

- Bruno, Romulo (2008). musica com motor de passo. Disponível em: <http://youtu.be/M31HEnRJE4M>. Acesso em: 09/07/2013.
- DarkkInferno (2006). Beethoven's Für Elise on a PC Scanner. Disponível em: <http://youtu.be/kj7-Bev6HuY>. Acesso em: 09/07/2013.
- drbpony (2007). The Singing 1541 Floppy Drive. Disponível em: http://youtu.be/5gnMgmlKi_o. Acesso em: 09/07/2013.
- Lopes, Vinícius (2009). Renault F1 Tocando Aquarela do Brasil. Disponível em: <http://youtu.be/Tb9e3UVh3m8>. Acesso em: 09/07/2013.
- Sammy1Am (2011b). Imperial March (of the Floppies). Disponível em: <http://youtu.be/qWkUFxItWmU>. Acesso em: 09/07/2013.
- Whiteside, George (2011b). Phantom of the Floppera. Disponível em: <http://youtu.be/dmoDLyiQYKw>. Acesso em: 09/07/2013.
- Zadroźniak, Paweł (2011b). Floppy Music DUO – Imperial March. Disponível em: http://youtu.be/yHJOz_y9rZE. Acesso em: 09/07/2013.

Arquivo e imagem: saberes e intermitências poéticas

Fabiana Bruno⁴⁷³

Resumo: Quais questões heurísticas de um saber e de uma poética um arquivo de imagens pode suscitar 30 anos após sua produção? Mais que buscar uma definição precisa para o exercício de conhecer um arquivo de imagens, este artigo reúne interjeições, indagações e a intencionalidade de discutir experiências metodológicas e poéticas que se fundem ao depararmos com um acervo de fotografias dos índios Kamayurá, produzido na década de 1970, durante dois períodos distintos de uma expedição antropológica. Apoiados em autores de estudos da imagem, com especial ênfase a Didi-Huberman, nos propomos, mediados por experiências metodológicas, em quatro atos – o precedente, a abertura, a escolha e a devolução da imagem do arquivo ao mundo –, a uma reflexão sobre a arqueologia do arquivo, o saber visual e a direção que se pode construir ao lidar com a leitura poética e antropológica da fotografia do arquivo.

Palavras-chave: imagem; arquivo; montagem; memória; poética.

Introdução

Um arquivo de imagem pode nascer de uma desordem e quase sempre de uma intencionalidade não presumível. Arquivar, em especial fotografias, nos termos de uma cultura do arquivo, é em primeira instância um gesto humano, relevante no processo de estruturação da vida nas sociedades contemporâneas, que pressupõe reunir um acumulado de fragmentos visuais nem sempre desenhado ou identificado, e colocá-lo em suspensão, à parte, para reavivá-lo, talvez, em algum tempo futuro. Tratamos de pensar também numa arqueologia do arquivo e das imagens de arquivo quando revolvidas de seus lugares e espaços de silêncios. “Ao viver, arquivamos e nos arquivam (Gallardo, 2010, p.16)”. Como arquivamos ou somos arquivados corresponde em grande medida à maneira como construímos nossas vidas, nosso olhar sobre o mundo e a história.

O ato de perscrutar um arquivo exige mergulho. Neste estudo a ideia central é indagar, pensar e ensaiar uma questão ao arquivo de imagens. Partindo desse contexto, trabalharemos neste artigo, fundamentado em estudos de um pós-doutoramento em curso⁴⁷⁴ – com o conceito na perspectiva traçada por Georges Didi-Huberman (2003), para quem as imagens e os textos no arquivo não são tão somente o *lugar* onde seriam depositadas informações, mas o “lugar onde, de uma imagem, pode se tirar emoção e bocados de memória, imaginação e bocados de verdade” (Didi-Huberman, 2003, p.123).

O texto propõe reflexões a partir de nosso contato com um arquivo de aproximadamente 500 fotografias, pertencente ao acervo pessoal do antropólogo e

⁴⁷³Doutora em Mídias pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e pós-doutoranda pela Escola de Comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), sob a supervisão do Prof. Dr. Eduardo Peñuela Cañizal, com financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

⁴⁷⁴ O projeto de pesquisa de pós-doutoramento em andamento é intitulado *Poéticas das Imagens Desdobradas. Ante a abertura do acervo fotográfico indígena de Etienne Samain*, sob a supervisão do Prof. Dr. Eduardo Peñuela Cañizal.

epistemólogo da comunicação, Etienne Samain. O arquivo refere-se aos índios Kamayurá (Alto Xingu) e as imagens produzidas, reunidas e guardadas por seu próprio produtor, após a realização de duas expedições antropológicas e a publicação de um livro sobre os mitos. Estas imagens permaneceram adormecidas por mais de 30 anos, “fechadas” para o mundo (período significativo em termos de transformações vivenciadas pelos povos Kamayurá) até o início desta pesquisa em 2012.

Como abrir um arquivo e remeter as imagens a um reencontro com o mundo e o seu fluxo? E, a qual destino, uma vez acordadas, se reservariam as imagens de arquivo? Como atribuir às imagens do arquivo o desejo de memória – e também de imaginação – na partilha de um tempo tatuado por marcas de uma cultura humana? Como romper com a descontinuidade e a suspensão, o exílio e o isolamento do arquivo e adentrar ao “arquivo – massa geralmente inorganizada, de início – que se torna significativa, somente, ao ser pacientemente elaborado” (Didi-Huberman, 2012, p.124)?

O que dizer do texto fotográfico e seus mistérios. Não há como negar, diria Peñuela, “que os enigmas do texto fotográfico me instigam não só por serem fruto da formação de um espaço imaginário, mas também por serem indícios que esse espaço acrescenta ao fragmento existencial captado particularidades que este não deixa perceber em seu estado dito real”. “(...) a fotografia salva do esquecimento algo que desse estágio é negado, algo com o que me identifico” (Peñuela, 2012, p.114).

Um arquivo a interrogar

Como atribuir às imagens do arquivo o desejo de memória – e também de imaginação – em busca de um tempo perdido? Nos termos de Didi-Huberman:

“uma imagem sem imaginação é pura e simplesmente uma imagem que ainda não nos dedicamos a trabalhar, pois a imaginação é trabalho, *esse tempo de trabalho* das imagens agindo incessantemente umas sobre outras por colisões ou fusões, rupturas ou metamorfoses... Tudo isso agindo sobre nossa própria actividade de saber e de pensar. Para saber é preciso imaginar: a *mesa de trabalho* especulativa é inseparável de uma *mesa de montagem* imaginativa” (Didi-Huberman, 2012, p.154).

Imagens também numa dimensão de memória e de tempo, um tempo desapegado do presente, mas amalgamado ao arquivo como memória, como rastro do que sobreviveu, como o indestrutível da destruição. “É precisamente porque as imagens não estão “no presente” que elas são capazes de tornar visíveis relações de tempo mais complexas, engajando a *memória na história*” (Didi-Huberman, 2006, p.28).

Ainda sobre o tempo e o arquivo, imperativo demarcar, nos termos de Jacques Derrida, que:

“a questão do arquivo não é (...) uma questão do passado (...). É uma questão de futuro, a questão do futuro mesmo, a questão de uma resposta, de uma promessa e de uma responsabilidade para amanhã. O arquivo, se quisermos saber o que isto queria dizer, isso somente será de nosso conhecimento no tempo que há de vir” (Derrida, 1995, p. 60).

O futuro do arquivo está também no modo como lembramos ou sedimentamos uma

memória. Na problemática da interpretação do que virá. No enigma subjacente a todo arquivo antes de ser aberto, mas que ousa induzir e mostrar na leitura de quem se propõe a abri-lo. Nos segredos dos arquivos, os quais jamais iremos desvendar completamente. E que talvez nem precisemos descobrir, mas que não poderemos totalmente ignorar. Não podemos olvidar dos próprios esquecimentos do arquivo, de suas sobras e de suas perdas.

Derrida trata com distinção o arquivo daquilo ao que foi reduzido. O autor assinala para a problemática a ser posta em discussão ao lidarmos com o arquivo na acepção de monumentalizar, advertindo para as questões de interpretação, para a relação que mantemos com ele e para a necessidade de tudo registrar, trabalhando pela própria destruição, precipitando o seu esquecimento do arquivo, antes de produzi-lo. Aniquilando a sua memória. O arquivo não é, e jamais será, a memória como experiência viva. Em outras palavras, nos faz refletir, Michel Foucault:

“O arquivo não é o que protege, apesar de sua fuga imediata, o acontecimento do enunciado que conserva, para as memórias futuras, seu estado civil de foragido; (...) O arquivo não é tampouco, o que recolhe a poeira dos enunciados que novamente se tornaram inertes e permite o milagre eventual de sua ressurreição (...) Longe de ser o que unifica tudo o que foi dito no grande murmúrio confuso de um discurso, longe de ser apenas o que nos assegura a existência no meio do discurso mantido, é o que diferencia os discursos em sua existência múltipla (...)” (Foucault, 2012, p.158-159).

Por tais razões o nosso interesse, neste estudo, para tratar desta “orquestração” que traduzimos como o gesto de abertura, de leitura e de devolução das imagens de um arquivo, o que escapa a esse sistema, de organização, partindo da experiência de abrir um arquivo, com seus vazios, falhas, fragmentos e outros substratos poéticos dominados por uma espera, neste caso por mais de 30 anos, e como poderiam tratar de um conhecer, um saber visual, aquele que as fotografias dos índios Kamayurá podem dizer, revelar, e desejar como memória neste tempo e em outros do porvir.

Um arquivo de imagem Kamayurá

Como as fotografias dos Kamayurá, de Etienne Samain, compuseram um arquivo ou um acervo? Como reencontraram lugar e sobreviveram ao que pretendemos nominar de um arquivo? As imagens, sabemos, são errantes. E são migrantes também. De um arquivo, sem recusar a sua própria dinâmica e atividade natural, partem para outras fronteiras, sofrem deslocamentos explosivos como grandes constelações. Anacrônicas, sobreviverão num tempo perdido, todavia, quando em movimento, reencontrarão outros espaços no futuro. Latentes, figurarão como imagens adormecidas com respiração pulsante, análogas a pequenos estouros poéticos carregados de desejos de memória. Em um arquivo, a imagem pode atuar como prova, objeto, lembrança, testemunho, mas também como mentira, desejo, ficção, sonho e imposturas.

Para tornar legível uma imagem, sem dúvida, é preciso tomar tempo. Neste estudo, obviamente não estamos nos ocupando de um arquivo diante do qual trataremos as imagens segundo uma lógica da informação, mas para as quais tentaremos tornar

legíveis⁴⁷⁵. Para Didi-Huberman, ao desejarmos tornar legível uma imagem precisamos introduzir uma “decalage” (de tempo), “o que na ordem da prática política faz com que sejamos sempre derrotados. Provisoriamente derrotados...” (Didi-Huberman, 2010b, p.22).

As fotografias do arquivo em referência foram produzidas por Samain, durante seus trabalhos de campo⁴⁷⁶ junto aos índios Kamayurá, entre os anos de 1977 e 1978, no Alto Xingu, quando estudava os mitos. Essas imagens conviveram e convivem com outros documentos da mesma expedição: os diários de campo, com datações e apontamentos, geralmente em língua francesa, com muitas passagens que remetem a episódios – os quais eventualmente poderiam referir-se a registros fotográficos –, fichas descritivas e peças e objetos de arte indígenas. Tudo do acervo de Etienne Samain habita, coexiste em seu ambiente de trabalho cotidiano, o espaço de pensar, produzir, configurado por uma rica biblioteca, há 30 anos, desde sua produção antropológica.

Samain não havia, até o momento desta pesquisa que empreendemos no âmbito de um pós-doutoramento, retomado as fotografias indígenas com o intuito de encetar criteriosamente alguma sistematização, estabelecendo uma organização, uma prévia identificação ou catalogação, a não ser o fato que, sendo um pesquisador-antropólogo criterioso, reconhecidamente também interessado pelo estudo da comunicação e das imagens, guardou junto ao seu acervo muitas notas, referências e observações textuais de seu material coletado. No entanto, as fotografias permaneceram depositadas, geralmente em pastas azuis e amarelas, em algumas caixas e armários da biblioteca, tal como foram geradas e conhecidas e selecionadas pelo pesquisador. Os documentos fotográficos, capturados em filmes de 35 milímetros, coloridos e em diapositivos, apresentavam-se nesses compartimentos, em contatos fotográficos e uma parte disponível em ampliações de diferentes formatos (8x5 cm; 10x15 cm; 13x18 cm; 20x25 cm; 30x40 cm) por terem sido, consultados, anteriormente, para acompanhar o resultado da pesquisa e produção da obra *Moroneta Kamayurá. Mitos e Aspectos da realidade dos Índios Kamayurá – Alto Xingu* (1991).

As imagens, por encontrarem-se acompanhadas da coleção de negativos e de seus copiões, guardam a sequência numérica dos registros e poderiam, eventualmente, reconstituir – ajudadas por uma marcação no verso, feita por seu produtor – uma possível ordem, sequência dos registros, permitindo uma recomposição cronológica do percurso fotográfico do autor. De qualquer maneira, passível de revisões e novas ordenações, a partir da memória do autor como numa das situações de pesquisa recentemente vivenciadas, a saber: durante uma das sessões de entrevistas em que explorávamos o acervo, Samain constatou – somente depois de visitar os escritos de seus diários de campo – que uma dessas anotações não correspondia à ordem correta da

⁴⁷⁵ O conceito de legibilidade e o questionamento do papel das imagens na legibilidade da história, é aprofundado pelo autor na obra *Remontages du temps subi. L'oil de l'histoire 2* (2010a), no segundo volume da série em que o autor procura refletir sobre “as condições do pensamento das imagens”.

⁴⁷⁶ Etienne Samain realizou trabalhos de campo junto aos índios Kamayurá, no Alto Xingu, por duas ocasiões em 1977 e 1978, respectivamente, e logo depois também entre os índios Urubu-Kaapor, nas Cabeceiras do Rio Gurupy-MA, em 1980 e 1981, quando estudava os mitos destas sociedades ágrafas brasileiras de língua tupi.

produção fotográfica. Um dos apontamentos dos diários trazia um relato que permitiu a rememoração de um dos episódios escrito no diário de campo – o que possibilitou rever durante a pesquisa a sequência dos contatos, atinando-se ao final que havia apenas um filme sobrevivente (todos os outros haviam sido extraviados numa viagem) após a primeira expedição.

Relevante notar que as fotografias do antropólogo não foram realizadas com intenções determinadas a uma produção etnográfica do autor, que naquele momento, quando do trabalho empreendido nas duas expedições indígenas, tinha por objetivo estudar os mitos daquela cultura. Por essa razão, sem discutir diretamente questões relacionadas ao caráter antropológico deste arquivo, não ignoraremos totalmente o fato de que as fotografias foram produzidas durante expedições realizadas pelo antropólogo Etienne Samain. Não dispensaremos, aliás, a atribuição de Hans Belting⁴⁷⁷ de que a imagem não pode ser compreendida fora de uma abordagem antropológica e comunicacional. Nesta perspectiva, também não olvidamos, reflexões pertinentes como a de Olívia Maria Gomes da Cunha, quando nos questiona:

“Mas afinal, quais são as fronteiras que delimitam e os critérios que definem o que tenho chamado *arquivos etnográficos*? (...) Os arquivos etnográficos e seu duplo, os *arquivos pessoais*, são construções culturais cuja compreensão é fundamental para entendermos como certas narrativas profissionais foram produzidas e como sua *invenção* resulta de um intenso diálogo envolvendo imaginação e autoridade intelectual” (Cunha, 2004, p.8).

As fotografias de Etienne Samain, por sua vez, nos conduzem, preambularmente, a uma atmosfera de captura desprovida de uma intencionalidade antropológica-etnográfica em direção a momentos, que foram compondo um arquivo em outra via, como um documento visual sobre os Kamayurá, que ainda hoje tem o seu lugar no espaço biográfico de seu produtor. Um arquivo de imagens que vive, participando da vida de quem as produziu. Um potencial “arquivo-vivo”⁴⁷⁸.

O território geográfico, do arquivo de Etienne Samain despertou-me para o espaço poético do arquivo de imagem e para perscrutá-lo de fora para dentro, como um movimento de reconhecimento de sua morfologia, num olhar largo que contemplasse o terreno, o relevo, a vizinhança, enfim o arquivo, o seu abrigo. Um tipo de reconhecimento intuitivo, rumo ao ambiente e seu entorno. Falamos assim desta atmosfera, de explorar os espaços, onde habitam os arquivos, no caso, o espaço de uma biblioteca, para chegar a identificar e enfim adentrar às caixas, pastas e armários onde repousam as fotografias até chegar ao momento de depararmos com elas: as imagens.

Descobri neste processo outros elementos, não menos importantes, integrantes deste arquivo: os inúmeros objetos, plumárias, lanças, máscaras entre tantos outros adornos estrategicamente dispostos em seus lugares pela biblioteca. Para algumas destas peças, o lugar dado parece ser um mero conveniente decorativo. Para outros, o lugar conferido ao objeto, o ângulo, a composição com a mobília, a luminosidade do ocaso, tem algo de

⁴⁷⁷ Refiro-me as contribuições do autor para uma ‘ciência da imagem’ (a ideia de *bildwissenschaft*), em especial, *Bild-Anthropologie: Entwürfe für reine Bildwissenschaft* (2001).

⁴⁷⁸ Remetemos à definição oferecida por Aby Warburg, quando se trata de pensar os conjuntos como “arquivos-vivos” e “sobrevivências culturais (a imagem enquanto dinâmica e dobra do tempo)”.

uma mensagem, de mistério, que somente o seu dono, seu produtor, saberá decifrar. Talvez soem como lembretes, talvez ecoem como provas, quem sabe reúnam todos estes atributos por si tão somente. As cores das pastas, as formas das caixas e dos armários, as prateleiras, o tema de outros arquivos que adormecem na vizinhança, a luz, a poeira em películas de tempo, e tantas outras sutilezas, para me referir também aos aspectos intuitivos e emocionais de um arquivo, que povoa adormecido a biografia de uma expedição Kamayurá, sem esquecer o contexto atual da biblioteca de produção intelectual de Etienne Samain. Uma observação preliminar, que contribuiu para tomar uma decisão, a de pensar num ‘arquivo-vivo’, que logo depois ganhou força ao deparar com um escrito recente de Etienne Samain⁴⁷⁹, sobre uma passagem na qual se referia a sua biblioteca e ao arquivo e lá eu identificava minudências que eram as mesmas que eu teria observado como a cor azul, o cheiro, a temperatura:

“O que, para mim, evocaria e representaria a palavra "arquivo"? Rapidamente me chegou a imagem (clássica) de um espaço de cor azul marinho (escuro), frio, abandonado, poeirento, com cheiro de mofo. Com poucas palavras, um lugar mortífero. Logo depois (estava no meu escritório), me surpreendi ao descobrir que o meu lugar de trabalho era realmente um grande arquivo, desta vez um emaranhado de coisas preciosas, ainda vivas e das mais diversas (pastas, relatórios, cadernos, diários de campo, fotografias, correspondências guardadas, estantes de livros que até o diabo conseguiu ordenar minimamente e, ainda, pequenos objetos de que nunca se fala: um gancho de telefone, um teclado, um violão desafinado, uma mesa de trabalho, um chapéu de palha e um lenço de pescoço pendurados numa parede clara). Muitas coisas, entre desastres e constelações” (Samain, 2012, p.160).

O espaço, poético do arquivo (Bachelard, 2008), estava ali, havia sido elegido, como uma grande imagem. Quem sabe a do próprio arquivo. Não apenas uma gaveta, mas uma grande biblioteca. E nela, muitas coisas vivas. Um nó temporal, outras memórias e muitas histórias, que não poderiam ser escritas em páginas, mas espiadas por pequenas brechas de luz do arquivo-vivo.

Entreatos: uma orquestração em quatro movimentos

Se a imagem é “um ato e não uma coisa” (Sartre, 1936, p. 162), “é como ato e não como ‘coisa menor’ – um mero recipiente de informações – que é necessário observar as imagens e, para tanto, desdobrá-las tanto quanto possível” (Didi-Huberman, 2003, p.143). Que operações de trabalho realizamos quando ousamos “abrir”, “observar”, “reencontrar” e “desdobrar” as imagens? (Didi-Huberman, 2007). Existe, deste modo e no princípio de nosso empreendimento, um duplo movimento: o de uma articulação, menor, mas necessária, entre o verbal e o visual, entre registros escritos e fotográficos, mas sobremaneira, um movimento que é, previa e prioritariamente, o de abertura de um arquivo de imagens e depois, uma paciente contemplação e provocação da pesquisadora e a revisitação por aquele que as produziu outrora, aqui o interpretante, e, enfim, este cuidadoso esforço para um desdobramento poético das fotografias.

⁴⁷⁹ Samain, Etienne. “As peles da fotografia: fenômeno, memória/arquivo, desejo”. Visualidades (UFG), v. 10, p. 24-36, 2012.

Intermezzo: um Atlas de imagens

Neste estudo, o esforço se concentra em especial na redescoberta de um arquivo e explorá-lo, a partir de uma escolha, uma eleição de imagens, como implica o trabalho com qualquer empreendimento visual, inspirados no conceito de atlas (não qualquer atlas), de Didi-Huberman, a partir de Warburg (2000)⁴⁸⁰, a saber:

“Um Atlas é um corte no arquivo que torna visível, pela montagem, os elementos múltiplos de que nos servimos. Contra o inominável e o único, tratam-se de imagens múltiplas, e contra o arquivo e a saturação da memória, trata-se de uma escolha e de uma montagem. É uma posição intermédia e, também, uma posição dialéctica, no sentido exato de Warburg” (Didi-Huberman, 2010b, p.20).

O Atlas como prática da montagem e do conhecimento por imagem, nos termos de Didi-Huberman, contra o risco de absolutizar a memória, e sobretudo não ter uma imagem única ou uma palavra única e ainda não acreditar que acumular nos fará recordar melhor (ou contrário, poderia levar à saturação). Inspirados por esses referenciais de trabalho, em especial de Didi-Huberman, mesmo sem ainda termos alcançado todas as reflexões que nosso empreendimento em desenvolvimento nos propõe, procuraremos a seguir apresentar como experiência metodológica *quatro atos* que se tornaram fundamentais na “des-coberta” do arquivo e no desafio de adentrar às imagens e procurar conhecê-las, reconhecê-las e problematizá-las como conhecimento.

Discutiremos a seguir as operações desenhadas neste projeto. Este contexto equivale aos movimentos da pesquisa que realizamos e suas respectivas etapas, compreendidas em termos de observação e reflexão sempre numa dupla vertente: a do interpretante/pesquisador ao lado do autor/produtor das imagens – partindo do momento que precedeu ao encontro inicial, passando pelo ato de abrir o arquivo e depois trabalhar com a escolha de imagens até ensaiar pequenas séries de fotografias e textos, tendo em perspectiva outras possíveis remontagens sempre abertas ou não conclusivas. Procuraremos desta maneira, demarcar um caminho reflexivo sobre essas operações, que servirá para interrogar a própria experimentação realizada a partir de uma concepção poética, filosófica e antropológica em torno da problemática do arquivo e da imagem.

Primeiro ato: ante a abertura

No caso deste empreendimento, o *primeiro ato*, significou, *antes da abertura dos arquivos* (caixas, pastas e armários que guardam as fotografias), medir o que implica penetrar num território enclausurado e de certo modo que está a viver em silêncio, em estado de total repouso. Então, prosseguimos na tentativa de mensurar o que representa: abrir um armário e deparar-se com caixas de papelão e indicações tais como: “Diários

⁴⁸⁰ Referimo-nos ao Atlas Mnemosyne, de Aby Warburg (2000). Samain em recente artigo sobre Warburg escreve: “Mnemosyne é, desse modo, uma espécie de enciclopédia de movimentos em constantes andanças no tempo, de tensões e de outros afetos que se inscrevem e habitam o inconsciente da memória humana coletiva, tal como camadas geológicas. A única diferença com relação às camadas superpostas das rochas é a maneira como vivem, sobrevivem e se configuram esses movimentos expressivos do destino humano, com suas fundamentais inquietações existenciais” (2012, p.56).

de Campo Kamayurá”, “Documentação Kamayurá e do Alto Xingu”. E ante a estes pacotes e volumes ater-se às operações mecânicas que envolvem manusear estes diapositivos: fechar a porta de treliça; avistar, logo à direita, estantes cheias de pastas amarelas e azuis com outras informações: “Fotografias Kamayurá e Rio Negro – Kaapor”; abrir outro armário, este por sinal maior em dimensão. Aqui diante de nossos olhos está uma espécie de câmera escura. Naqueles instantes somos inócuos, sem saber nada das fotografias ampliadas que encobrem, escondem. Visualmente falando, o que pode significar abrir, “des-cobrir” um acervo, como se opera esta revelação e ao que, heurísticamente nos conduz tal epifania?

O primeiro ato nos permitiu refletir e descobrir, conforme considerações apresentadas parcialmente no tópico anterior, a qualidade de um arquivo-vivo, sobre o qual passamos a nos atentar mais ao trabalho com as fotografias de Etienne Samain, o autor que conjuga neste esforço de análise, desde o início, uma participação ativa como o produtor das imagens que é, mas que em seguida transitará dinamicamente de uma condição de produtor das imagens a interpretante do arquivo, em especial no trabalho com a *escolha e montagem* das fotografias do arquivo, como veremos a seguir.

Segundo ato: abrir o arquivo

Abrir o arquivo e saber ver. Como ver? A experiência diante de um arquivo de imagens pode ser outra, a sensação de abrir o arquivo e não ver nada. "Logo, nunca poderemos dizer: não há nada para ver, não há mais nada para ver. Para saber desconfiar do que vemos, devemos saber mais, ver, apesar de tudo. A despeito de a destruição, a supressão de todas as coisas. Convém saber olhar como um arqueólogo. E é através de uma interrogação dessa natureza que constatamos que as coisas começam a olhar a partir de seus espaços soterrados e tempos esboroados", diria Didi-Huberman (2013, p.127). Depois da abertura dos arquivos, feita conjuntamente com o produtor das imagens, procurei lançar questões às fotografias encontradas no arquivo de Etienne Samain sobre os índios Kamayurá na condição de ‘interpretante’ – sem prévias entrevistas ou conhecimento das anotações que seu produtor tenha realizado em torno dessas mesmas imagens –, numa tentativa de interrogar um arquivo de imagem.

Não menos relevante que o próprio sentido que eu poderia atribuir às imagens, sem descartar os aspectos já sabidos e reconhecidos, havia o fato de as fotografias que estavam dadas a ver encontrarem-se em pranchas/contatos fotográficos. Isto significava dizer que eu estava lidando com um suporte montado a partir de um conjunto de fotografias, produzidas no contexto de um mesmo filme fotográfico, numa ordenação sequencial-numérica, e disposta em tiras (fotogramas). Esses contatos guardam em sua materialidade, por si, vestígios de um tempo, de técnicas operacionais e de escolhas do fotógrafo (em termos de luz, repetição, eleição de elementos visuais etc) numa ordem de tomada, que permitiram começar a imergir no arquivo.

Anotando essas primeiras inscrições aparentes dos contatos fotográficos, procurei livremente descobrir as imagens. Busquei entender o que poderia me inquietar nessas imagens. Resolvi dar mais atenção ao modo de ver e então percorri o que primeiro me

chamava atenção, em outras palavras, dando também alguma confiança a minha intuição, ainda que sem grandes pretensões. Havia fotografias reconhecidas e mencionadas diretamente e outras que despertaram interesse, mesmo se não reconhecidas e rememoradas. Procurei listá-las anotando livremente o que simplesmente a fotografia poderia me dar a ver: os rituais; a caça; o corte de madeiras; a alimentação; os desenhos; a amamentação; o banho; o jogo; os casais. Mas também notando, o tipo de questões que me ofereciam: o que fazem de cabeça baixa? Isso é um ritual? Por que essa fotografia não saiu? Como isso me faz pensar? Esses desenhos estariam relacionados ao que acabava de fotografar? Portanto, descobrir que as fotografias de um arquivo neste estágio me ofereciam mais perguntas que respostas visuais sobre os índios Kamayurá.

Ao me aproximar mais de perto de certas fotografias fui percebendo que tinha dificuldade para desvendá-las ou inquietá-las dentro de uma questão objetiva. Como voltar ao arquivo? Resolvi romper com o silêncio daquela superfície dos contatos imprimindo as pranchas fotográficas. Procurei examinar a sequência de peças visuais. Comecei a vê-las no papel (em outro suporte e com outra profundidade). Pensei, então, em trabalhar com uma dupla entrada na escolha das fotografias do arquivo: as mais sedimentadas e as outras mais esquecidas (que ficaram no copião ou nas pequenas ampliações); fotografias encobertas diante de outro horizonte de memória. Que fotografias conduziram a um contexto vivo? Que outras questões poderiam crescer? A escrita não parecia dar conta. Procurei avançar diante desse bloqueio percebido e então decidi ‘hibernar’ com as fotografias, guardando outro tempo e outra modalidade de vê-las. Deixei-as, então, viajar pelos labirintos da memória.

Terceiro ato: a escolha das séries

Descobri que precisava ‘tocar’ as imagens. Não havia (temporariamente) palavras para questionar. Talvez fosse preciso questionar por imagem. Talvez houvesse naquelas imagens uma ‘chave’, um segredo que, ao serem lançados aos meus olhos individualmente, criavam em mim uma paralisia, um atomismo. Eu não conseguia me relacionar com as imagens individualmente? O que existiria entre elas? Talvez, tocar as imagens em associação, em fusão, fosse um caminho para o desbloqueio, para quem sabe desvendar no futuro as suas próprias questões.

O que dizer do processo de escolha? Como se organiza, como se monta, como se juntam imagens de arquivo? Para Michael Foucault (1969/2012), saber é separar. Didi-Huberman, acrescenta que saber é saber separar para montar depois. “Para montar, é preciso, em primeiro lugar cortar, e em seguida juntar. No fundo, o que tento fazer como discípulo de Foucault, é uma arqueologia do saber visual, escolhendo os meus objetos, evidentemente – não podemos fazer tudo (...)” (Didi-Huberman, 2010, p.21).

Partindo também dessa inspiração, montei cinco séries fotográficas e olhando para todo o arquivo, aleatoriamente, anotei o que elas me ofereciam como questões e inquietações. Cinco pequenos textos dispostos em fichas. Lotes (cinco séries em uma sequência de duas a seis fotografias) de imagens escolhidas, as quais colocadas como se

fossem peões, sobre um tabuleiro ou, como se fossem cartas de baralho, espalhadas sobre uma mesa, no caso a mesa de trabalho de Etienne Samain, a quem silenciosamente as imagens foram submetidas. Não de qualquer maneira e, sim, como uma mesa de *montagem* (Didi-Huberman, 2002, 452-514). Mesa ou tabuleiro de xadrez, então, onde as peças (as imagens eleitas) poderão avançar, recuar, tomar distanciamento, viajar, se cruzar, se deslocar, se perder, se conectar, dialogar... Com poucas palavras, poderão pensar entre si e, depois, conosco. Etienne Samain, na condição múltipla de produtor e interpretante, sem conhecer as minhas questões, foi convidado a rever as imagens de seu acervo, agora numa outra ordem, diferente daquela sugerida pelos contatos fotográficos ou eventualmente pela sua memória mais consolidada em torno de algumas das fotografias. Para tanto, tomou o tempo para pensá-las, comentá-las, como uma resposta no futuro.

Quarto ato: de volta ao mundo

Na composição desta ópera imaginária, onde arquivo, imagens, tempo, memória e provocação se fundem, eis o instante para se pensar em como propor uma devolução de vida às imagens segredadas por 30 anos em seus suportes materiais, de ordem eminentemente privada, particular, de seu produtor. Aqui o caráter da pesquisa conduz o apreciador a um caminho possível de desvelar, de se aproximar do conhecimento dessas imagens, o que faremos por meio da proposição das séries montadas.

“No arquivo, o relevo se organiza, basta saber lê-lo; (...) É preciso ordenar pacientemente essas situações trazidas à luz por esse choque súbito, demarcar as descontinuidades e as distâncias (...) Pode-se examiná-lo sem pressa e dissecá-lo meticulosamente, mas resta ainda uma coisa, algo que não tem nome e que a experiência científica não consegue explicar. Aliás, nem acha que é seu papel explicá-la, embora esteja diante dela. Trata-se, evidentemente, desse adicional de vida que inunda o arquivo e instiga o leitor no que ele tem de mais íntimo. O arquivo é excesso de sentido quando aquele que o lê sente a beleza, o assombro e um certo abalo emocional. Esse lugar é secreto, diferente para cada um (...)” (Farge, 2009, p.35-37).

Pedimos ao produtor do arquivo um exercício voluntário de confinamento com seu arquivo e suas imagens e que após este período pudesse nos ofertar uma releitura de séries previamente organizadas pela pesquisadora. Samain devolveu à pesquisa uma contribuição reflexiva, em formato textual, pequenos textos, dedicados a cada série desafiada (em fase de análise e aprofundamento). Nesta etapa intencionamos transgredir da condição de “arquivo para um “Atlas”. Os textos oferecidos pelo produtor não somente ilustram as fotografias, mas viajam muito além. Imagens escritas? Imagens e textos. Duplos textos, do pesquisador/produtor, que agora se torna também interpretante, com possibilidades de conhecer em direções plurais, múltiplas o mesmo arquivo, possibilidades de memórias e de imaginários. Como pensar essa construção e confrontá-la num mesmo espaço, o de um arquivo de imagem Kamayurá. Como criar um dispositivo de ver imagens e textos, e estabelecer uma série de relações não explícitas?

Colecionamos desta maneira – até este momento de pesquisa – cinco séries de fotos e textos com a perspectiva de outras possíveis remontagens sempre abertas: a problemática do arquivo evidenciada pela montagem e que nos levará de volta ao

próprio. Pensar, sobretudo, a memória do arquivo. Os fenômenos de aproximação e de distanciamento – situação dilemática – com os seus elementos do arquivo. Como a memória modifica o arquivo e como o arquivo modifica a memória?

Considerações finais: entre saberes e intermitências de um arquivo

Nesta busca de um fazer reviver as imagens, teremos chegado ao ponto o mais profundo, o mais enigmático e o mais incandescente de nossa pesquisa, quando nos restará descobrir como as imagens concorrem, conduzem e constituem-se em um verdadeiro saber. Será questão, então, de deixar suas formas, suas cores, seus gritos, seus silêncios, suas memórias e histórias se pensarem dentro delas e entre elas. Será questão, concomitantemente, de deixá-las nos levar com as nossas memórias, nossas histórias e nosso imaginário.

Essas “poéticas de imagens desdobradas” não se reduzem a um resgate de migalhas informativas de uma história passada. Não são meras lembranças deste tempo, quando, de maneira prenha, interrogava-se, 30 anos atrás, o porvir das sociedades indígenas. Essas “poéticas” nos conduzem a direções heurísticas complementares e dialógicas a este tempo histórico circunscrito. Devem, em aval, nos permitir repensar o contexto histórico de emergência dessas imagens à luz de outros parâmetros, conscientes ou não, de nossa história e de nosso imaginário presentes. É bem provável desvelarmos que essas mesmas imagens, já carregavam e veiculavam reminiscências, memórias, “supervivências” culturais – ora fantasmas, ora vestígios – emergindo de fundos ancestrais e telúricos.

Referências

- Bachelard, G. (2008). *A poética do espaço*. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Belting, Hans (2001). *Pour une Anthropologie des Images*. Paris: NRF-Gallimard, 2004. Original alemão: *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, Wilhelm Fink Verlag: München.
- Cunha, O. M. G (2004). Tempo imperfeito: uma etnografia do arquivo. In *Mana*, v. 10, n.2, Rio de Janeiro.
- Derrida, Jacques. *Mal d'Archive: une impression freudienne*. Paris: Éditions Galilée, 1995.
- Didi-Huberman, G (2002). *L'image survivante. Histoire de l'Art et Temps des Fantômes selon Aby Warburg*. Paris: Les Éditions de Minuit, (versão português: (2013) *A imagem sobrevivente. História da arte e tempo dos fantasmas Segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto).
- _____. (2003). *Images Malgré Tout*. Paris: Editions de Minuit. (versão portuguesa, (2012) *Imagens apesar de tudo*. Lisboa: Imago).
- _____. (2006). *L'image brûle*, in *Penser par les images. Autour des travaux de Didi-Huberman* (Textos reunidos por Laurent, Zimmermann), Nantes: Éditions Cécile Defaut.
- _____. (2007). *L' image ouverte. Motifs de l'incarnation dans les arts visuels*. Paris: Gallimard, (Coleção Le Temps des Images).
- _____. (2010a). *Remontages du temps subi. L'oil de l'histoire 2*". Paris: Editions de Minuit.
- Didi-Huberman; Nascimento Duarte, Aparício (2010b). Georges Didi-Huberman: ...Ce qui rend le temps lisible, c'est l'image. In *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image (Cinema 1/Interviews* – entretien réalisé para Susana Nascimento Duarte et Maria Irene Aparício (Université Nouvelle de Lisbonne). Disponível em <http://cjpmi.ifl.pt/1-contents>.
- _____. (2013). *Cascas* in *Serrote* n. 13, São Paulo: Instituto Moreira Salles, p. 98-133.
- Farge, A. (2009). *O Sabor do Arquivo*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

- Foucault, M. (1981). *As palavras e as coisas*. (tradução Fátima Murad). Rio de Janeiro. Nova Fronteira.
- _____. (2011). *Arqueologia do saber*. (tradução Luiz Felipe Baeta Neves), 8ª ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Gallardo, J. B. (2010). Ceci n'est pas une archive. In *Memorias y olvidos del archivo*. (González, F. E. E Santa Ana, M. Editores), Tenerife: Museo de Historia y Antropologia de Tenerife; LaImprenta CG.
- Peñuela, E (2012). Uma foto familiar: aprisco de emoções e pensamentos (Anotações delirantes sobre [a]sombrografia). In *Como pensam as imagens*. (org. Samain, Etienne), Campinas, SP: Editora da Unicamp.
- Samain, E (1991). *Moroneta Kamayurá. Mitos e Aspectos da realidade dos Índios Kamayurá – Alto Xingu*, Rio de Janeiro: Editora Lidadora.
- _____. (2012). As peles da fotografia: fenômeno, memória/arquivo, desejo. In *Visualidades* (UFG), Goiânia, v. 10, p. 24-36.
- _____. (2012). Aby Warburg. Mnemosyne, Constelação de culturas e ampolheta de memórias. In *Como pensam as imagens*. (org. Samain, Etienne). Campinas, SP: Editora da Unicamp.
- Sartre, J.P (1936). *L'Imagination*, Paris, PUF.
- Warburg, Aby (2000). *Der Bilderatlas Mnemosyne* (sob a direção de Martin Warnke e de Claudia Brink). Berlin: Akademie Verlag (versão espanhol: *Atlas Mnemosyne* (2010). Madrid: Ediciones Akal).

Iniciativas arqueológicas: reconstruindo os primórdios do cinema por uma antropologia da imagem

Regina Tavares de Menezes dos Santos⁴⁸¹

Resumo: O artigo amplamente usado como referência para o presente ensaio, ainda sem tradução para a língua portuguesa, está situado no livro *Variantology 1* (2007). O referido artigo é de Zielinski e é intitulado como *Show and Hide – Projection As a Media Strategy Located between Proof of Truth and Illusionising*. Nele, notamos o emprego do método arqueológico como uma verdadeira “máquina do tempo” capaz de nos remeter a um passado profundo e muitas vezes obscurecido por medialidades de toda ordem. O autor recusa a ideia de que a mídia foi inventada no século XIX com o advento da fotografia, da cinematografia ou da telefonia e apresenta a variedade da história da câmera escura e da projeção. Em suma, este ensaio lança contribuições para a antropologia da imagem a partir de uma visão culturalista; crente na complexidade dos fenômenos da comunicação como processos culturais, históricos e arqueológicos.

Palavras-chave: Arqueologia da mídia; Imagens; Cinema; Câmera escura; Projeção.

Introdução

O artigo responsável por desenvolver a base deste trabalho está situado no livro publicado em 2007 *Variantology 1 On deep time relations of arts, sciences and Technologies*. O referido artigo é de autoria de Siegfried Zielinski e é intitulado como *Show and Hide – Projection As a Media Strategy Located between Proof of Truth and Illusionising*. Naturalmente, demais referências bibliográficas deflagrarão perspectivas favoráveis à construção dos argumentos desta pesquisadora ao longo do ensaio.

Mesmo que numa perspectiva panorâmica e breve, cabe apresentar minimamente a biografia do autor supracitado. Siegfried Zielinski é um teórico alemão interessado, entre outros temas, em Teoria da Mídia, Arqueologia da Mídia e Variantologia da Mídia. Além de fundador da Academia de Artes e Mídia de Colônia também acumula o título de diretor do Arquivo Flusser da Universidade das Artes de Berlim.

Zielinski é considerado na atualidade como um dos teóricos interessados na disseminação da arqueologia como princípio teórico e metodológico fundamental dos estudos relacionados à comunicação. O autor recusa a ideia de que a mídia foi inventada no século XIX com o advento da fotografia, da cinematografia ou da telefonia. Nem tampouco, acredita na industrialização como desencadeadora do surgimento da mídia. Por meio de seus estudos arqueológicos, o renomado pesquisador atesta que os meios de comunicação nos remetem a culturas milenares como a chinesa e a árabe.

A excursão arqueológica, assim enunciada por Zielinski em *Variantology 1*, vai na contramão de uma genealogia progressiva e linear apresentada costumeiramente pela historiografia dita oficial, tendo em vista, seu desinteresse na origem do fenômeno e seu foco nas derivações, nos desdobramentos, nas interrupções de processos e na variedade.

⁴⁸¹ Doutoranda do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

De certa forma, tal método empregado nos estudos de mídia - oriundo dos paradigmas foucaultiano e, em seguida, flusseriano - combate eventual arrogância da pesquisa e do pesquisador em relação ao passado, visto ocasionalmente como arcaico e não evoluído. Ledo engano. É possível pasmar-se diante da sofisticação de determinadas constatações científicas datadas de 1558, relatadas por Zielinski em sua referida publicação. Basta constatar as surpreendentes considerações de Porta, por exemplo.

Convém ressaltar que as ciências arqueológicas não estão interessadas somente no resgate dos objetos esquecidos pelo tempo, mas nos cenários e ambientes criados por estes. Tal transcendência espera identificar a influência destes ambientes advindos do passado profundo no momento contemporâneo.

Baitello (2005) compartilha desta visão culturalista da comunicação, ou seja, acredita na complexidade da abordagem dos fenômenos da comunicação como processos culturais, históricos e arqueológicos.

“Assim, o tratamento cultural das coisas da comunicação requer englobar os fatos geradores (não apenas técnicos, mas culturais: a imaginação, as memórias profundas, os mitos, as crenças, as experiências semióticas e as memórias profundas das vivências, corporais ou espirituais), mas também os cenários que estes mesmos fatos podem gerar ou já estão gerando.” (Baitello, 2005, p.8).

Aby Warburg (1866-1929) é expoente da aplicação da arqueologia nos estudos das Ciências da Cultura. O intelectual alemão estava fielmente interessado na proposição de uma etimologia para os motivos imagéticos quando idealizou o faraônico Atlas das Imagens, chamado Mnemosyne. A tentativa ousada de um atlas universal das imagens rendeu 63 painéis com algo perto de mil fotografias. Neles, é possível notar imagens semelhantes a do Homem Vitruviano em documentos anteriores e posteriores à Da Vinci, por exemplo. De fato, determinadas imagens apontam um fluxo intenso entre si, repetindo-se exaustivamente na história da iconografia humana.

Ao analisar a mídia contemporânea sob esta perspectiva, Baitello afirma: “A máxima publicitária tão propalada, cada vez mais real nos nossos dias, segundo a qual “nada se cria, tudo se copia” apenas faz repetir procedimentos já conhecidos na história das imagens.” (2005, p.95).

Mais adiante, o pesquisador complementa: “As imagens apresentadas pelos mídia contemporâneos terminam por possuir um alto teor de referência a outras imagens que se referem a outras (...).” (Ibidem)

A partir desta premissa e em busca da arqueologia das imagens que julgava serem milenares, Warburg se destaca nos estudos sobre as ninfas do renascentista Botticelli e o ritual da serpente praticado pelos índios Pueblo. Tendo este último, pensamento e prática mítico-simbólica ameaçados pela invasão das imagens da Igreja Católica. Em seu relato, Warburg se lamenta sobre o ocorrido e questiona:

“Se essas impressões agora estão mais obscuras do que já estiveram, só lhe posso assegurar que, ao partilhar minhas memórias distantes, auxiliado pela imediatez das fotografias, o que tenho para dizer oferecerá impressão tanto de um mundo cuja cultura está se apagando quanto de um problema de importância decisiva nos escritos gerais da história cultural: de que maneira podemos

distinguir traços característicos da humanidade pagã primitiva?” (Warburg, 2005, p. 9).

Sobre o temor de Warburg diante da sobreposição das imagens pagãs primitivas pelo cristianismo, estudiosos como Grusinski (1995) se destacam. O mesmo lidou com pesquisas sobre a colonização do imaginário indígena mexicano pelo catolicismo, em especial, o jesuítico.

Augé também se atém ao tema e declara estar a humanidade numa guerra muito específica, a guerra dos sonhos. Para o autor, os sonhos também são colonizados em favorecimento e afirmação de determinadas imagens, como ocorreu no caso da recusa do paganismo pela Igreja Católica no campo dos sonhos. “A Igreja foi levada a fazê-lo quando pretendeu extirpar o paganismo, por exemplo, distinguindo as duas “portas do sonho” – o sonho-ilusão e o sonho-premonição”. (Augé, 1998, p. 45).

Notoriamente, torna-se dispensável dizer que ambos os estudos apontaram, em suas considerações, a incorporação da alteridade como movimento natural da vivacidade cultural e histórica da humanidade. Sendo assim, em nenhum momento os autores pretenderam identificar a pureza de uma inatingível identidade, assim como não esperavam que o projeto de colonização das imagens e dos sonhos fosse plenamente vitorioso.

Sobre o tema, Augé declara: “Não existe afirmação identitária sem redefinição das relações de alteridade, como não há cultura viva sem criação cultural. A própria referência ao passado é um ato de criação e, pode-se dizer, de mobilização”. (1998, p. 28).

Show and Hide

Em *Show and Hide – Projection As a Media Strategy Located between Proof of Truth and Illusionising*, numa tradução literal, Mostrar e ocultar a projeção como uma estratégia midiática situada entre a prova da verdade e a ilusão notamos o emprego do método arqueológico como uma verdadeira “máquina do tempo” capaz de nos remeter a um passado profundo e muitas vezes obscurecido por medialidades de toda ordem.

A não convocação das imagens e, por conseguinte, de determinadas memórias se deve à política das imagens, como vimos nos estudos de Grusinski e Augé (Belting, 2006). Para o autor de *Antropologia da Imagem*, não há imagem visível que nos alcance sem medialidade e esta sempre é controlada por instituições que servem ao poder político. Sendo assim, o senso crítico proeminente nas ciências arqueológicas se faz oportuno.

“As mídias utilizam técnicas simbólicas através das quais transmitem imagens e as imprimem na memória coletiva. A política das imagens reside na sua medialidade, pois a medialidade é, geralmente, controlada por instituições e serve ao poder político (mesmo quando ela, assim como a experimentamos hoje, esconda-se atrás de uma transmissão aparentemente anônima).” (Belting, 2006, p. 37).

No caso específico do artigo de Zielinski, registra-se uma preocupação considerável

com o discurso vigente de que a câmera escura e, por conseguinte, a fotografia e a cinematografia são provenientes do século XIX e, desta forma, o autor traz à tona a variedade da história da câmera escura em diferentes e/ou simultâneos períodos. Por fim, concentra-se em tratar de projeção, um tema sem conceituação precisa, mas determinante para discussões relevantes sobre inúmeros assuntos caros à Teoria da Mídia, especialmente no que diz respeito ao embate entre ilusão e verdade.

Ao iniciar sua dissertação, o autor anuncia que, tanto na ciência como na arte, lidar com a temática da projeção sempre despertou certa tensão. Para auxiliar no detalhamento de sua tese, Zielinski aborda cinco tópicos, aqui traduzidos literalmente como sendo: 1. Divisão de significados, 2. Cubiculum obscurum de Porta como modelo geral para mídia, 3. O espaço pseudo-euclidiano e um artefato mestre para a produção de ilusões com espelhos planos, 4. Projeções de defeitos, 5. Projeção do que não é visível – a visualização da eletricidade.

A seguir nos debruçaremos sobre cada um dos tópicos mencionados.

1. Divisão de significados

Para compreender historicamente, a heterogeneidade do discurso e da *práxis* abrangida pela projeção no início da era moderna, Zielinski julga necessário distinguir três conceitos: ótica, catóptrica e dióptrica.

“The first-concept, optics, covers the entire doctrines of sight and light, which in science is separated into biological and physical phenomena. Since classical antiquity, diotrics treats the refraction of light by transparent bodies and includes the geometry of lenses. Catoptrics deals with reflections that are produced are by flat mirrors, although it used to be taught and described together with dioptrics under the name of catadioptrics⁴⁸²”. (Zielinski, 2007, p. 82).

Em cada um destes dois subcampos da ótica, muitos cientistas se identificaram ao produzirem seus artefatos destinados aos estudos científicos. Para exemplificar alguns dióptricianos, temos Kepler, Descartes e Newton. Sendo estes, interessados nos problemas do *looking though*, numa tradução livre, “olhar através de”. Enquanto os catóptricianos estavam fascinados pelos problemas do *looking at*; “olhar para”.

A tecnologia da imagem hoje está impregnada deste dualismo, em especial no que tange à mídia. Zielinski é categórico ao afirmar que o cinema advém da tecnologia do “olhar para”. O autor revela: “All media that require projection, including cinematography, are technologies of looking at.⁴⁸³” (Zielinski, 2007, p. 82).

Cabe ressaltar que a catóptrica é mais interessada no potencial de ilusão da projeção,

⁴⁸² Tradução livre: O primeiro conceito, ótica, envolve todas as doutrinas de visão e luz, que em ciências é separado em fenômenos físicos e biológicos. Desde a antiguidade clássica, a dióptrica trata a refração da luz por corpos transparentes e inclui a geometria de lentes. A Catóptrica trabalha os reflexos que são produzidos por espelhos planos, embora seja usado para ser ensinado e descrito junto com a dióptrica sob o nome de catadióptrica.

⁴⁸³ Tradução livre: Todos os meios que requerem projeção, incluindo a cinematografia, são tecnologias looking at.

ou melhor, na produção da realidade artificial. Sendo assim, ela esteve por muito tempo associada à mágica, por apresentar o que não estava visível sob condições normais.

Já a dióptrica teve a função de suporte, agiu quase como olhos artificiais, que concentram a atenção sobre os objetos em suas respectivas direções. Tal ideia está presente na observação de Da Vinci em 1542: “Make eye glasses in order to see the moon larger.”⁴⁸⁴ (Zielinski, 2007, p. 83).

A etimologia da palavra “projeção” também nos rende reflexões favoráveis, segundo Zielinski. As raízes de tal expressão nos remetem ao verbo em latim *proicere*, ou seja, atirar para baixo ou em direção à. Mas também significa formatar e mudar alguma coisa. Sendo assim, um projetor não é somente uma máquina que lança imagens, mas também algo que planeja e projeta.

Contudo, no início da era moderna esta nuance conotativa, como enuncia o autor, não foi considerada nas práticas alquimistas. Apesar de o famoso *Experimentum crucis* de Newton - também inspirado pela alquimia - envolver uma câmera escura, o artefato não foi utilizado como fonte de projeção de outros objetos. Fato que não desabona a aproximação entre o conceito de projeção do passado e o da atualidade.

2. Cubiculum obscurum de Porta como modelo geral para mídia

Neste tópico, Zielinski se atém ao médico e escritor napolitano, filósofo naturalista e catoptriciano confesso Giovan Battista della Porta. O mesmo era reconhecido por sua fascinação por transformações, espetáculos e tudo o mais que não fosse visível sob condições normais.

Um de seus livros, adjetivado por Zielinski como excelente, contém todo o universo do ilusionismo moderno presente em aparelhos técnicos. O que nos chama a atenção sobremaneira, afinal estamos no referindo ao ano de 1593.

Zielinski rememora personalidades como Girolamo Cardano, Leonardo Da Vinci, Roger Bacon, entre outras para ilustrar aqueles que se aproximaram do conceito de câmera escura e projeção ao longo da história. Entretanto exalta Porta como responsável notório pela descrição da câmera escura de maior referência para sua época. “He prised the camera obscura out of its narrow context of application in astronomy or, in Alberti and Leonardo’s case, in architecture, and opened up a wide range of new uses for the apparatus”⁴⁸⁵. (Zielinski, 2007, p. 87).

Curiosamente, Porta demonstra seu vanguardismo e discorre sobre a projeção de objetos do mundo exterior, uma pretensa tela e uma sala de projeção intitulada por ele como o *cubiculum obscurum*.

484 Tradução livre: Construir óculos para ver a lua maior.

485 Tradução livre: Ele valorizou a *camera obscura* fora do estreito contexto de aplicação em astronomia ou, no caso de Leonardo e Alberti, em Arquitetura, e abriu uma ampla gama de novos usos para o aparelho.

“Of the candidate objects from the outside world to be projected, Porta Begins by naming only moving objects and suggests hanging a white sheet or paper on the wall where they will appear. He takes into consideration the distance between the objects and the projection “screen”, the focal point of the aperture, and thus the sharpness of the image, the size of the projected image, as well as the sluggishness of human perception, for the yes need time to become accustomed to the dark after the brightness outside⁴⁸⁶”. (ibidem)

Porta nos surpreende novamente quando sugere que do lado oposto à parede de projeção, paisagens ou definições arquitetônicas devessem ser construídas e povoadas com atores e forte iluminação. “Then it would be possible to view hunting scenes, battles, or any kind of play in the dark chambre, and it could be arranged for the sounds of trumpets or the clash of weapons to be heard”⁴⁸⁷. (Zielinski, 2007, p. 88).

A potencialidade do discurso de Porta como *práxis* de mídia nos comove de forma definitiva. Os detalhes idealizados por ele a respeito da tela de projeção, do quarto escuro e da câmera são muito próximos daquilo que concebemos como Sétima Arte. A secular instalação das salas de cinema é ainda mais antiga do que imaginávamos e coloca em xeque a discussão bizantina e agora banal sobre a reivindicação da origem da cinematografia pelos irmãos Lumière ou pelos irmãos Skladanowsky.

Aliás, em seu artigo, Zielinski ameniza os ânimos dizendo que quando o conhecimento flui com a criação, discussões sobre a originalidade das coisas perdem o sentido.

Voltando a falar sobre a tese inicial de Zielinski a respeito do impasse “realidade *versus* ilusão”, é oportuno dizer que Porta pasmava-se diante da impressão de que ao vivenciar a projeção da sala escura, muitos indivíduos, inclusive amigos próximos, acreditavam ter experimentado a realidade natural e legítima.

3. O espaço pseudo-euclidiano e um artefato mestre para a produção de ilusões com espelhos planos

Em *The great art of light and shadow* de Athanasius Kircher, publicado em Roma entre 1645 e 1646 há uma quantidade considerável de acessórios e aparelhos destinados a criar ilusões óticas. “In the field of projection, Kircher’s media concept is exemplified most clearly in his device for transforming allegorically the reflected portrait of a person into that of an ass, a lion, or six other creatures.”⁴⁸⁸ (Zielinski, 2007, p. 89).

⁴⁸⁶ Tradução livre: Dos possíveis objetos do mundo exterior a serem projetados, Porta começa nomeando somente objetos em movimento e sugere suspender um pedaço de papel branco ou dispor um papel sobre a parede onde eles aparecerão. Ele leva em consideração a distância entre os objetos e a “tela” de projeção, o ponto focal da abertura, e, portanto, a precisão da imagem, o tamanho da imagem projetada, bem como a lentidão da percepção humana, cujos olhos precisam de tempo para se acostumar com o escuro após experimentar o brilho no lado de fora.

⁴⁸⁷ Tradução livre: Daí seria possível se vislumbrar cenas de caça, batalhas, ou qualquer tipo peça na câmera escura, e teria arranjo de sons de trompetes ou sons de armas a serem ouvidas.

⁴⁸⁸ Tradução livre: No campo de projeção, o conceito de mídia de Kircher é exemplificado mais claramente neste aparelho por transformar alegoricamente o retrato refletido de uma pessoa em um

Com boa vontade, podemos traçar um paralelo entre o experimento de Kircher e a atração popular Monga; uma velha conhecida das festas de rua e de circos de todo o Brasil, cuja herança vem dos circos mambembems da Europa do século XIX. A infalível fórmula ilusionista, por meio de um jogo de espelhos, transforma uma linda mulher em uma macaca assustadora.⁴⁸⁹

Nas palavras de Zielinski, a artimanha empregada no experimento é familiar do ponto de vista da genealogia do cinema.

“Either a handle is used to turn it, which juts out of the casing containing the drum and can be seen because it is in the projection room. Alternatively, the handle is attached to a transmission mechanism and is turned by a hand outside of the darkened room and unseen by the spectator. In the first solution, ideally, the spectator would turn the drum, but this would cancel out any element of surprise and thus not suit the constructor’s purpose at all. It was intended that the spectator in the installation should be completely amazed and, in this sense, shocked.”⁴⁹⁰ (Zielinski, 2007, p. 89-90).

A estrutura do experimento de Kircher foi determinante para estabelecer uma tradição na mídia visual: a preservação do mecanismo de funcionamento dos meios de comunicação. Há um verdadeiro mistério em torno de como os meios funcionam; o que nos conduz novamente ao impasse apresentado por Zielinski no início de seu texto, o impasse “verdade versus ilusão”. “The projected world on the screen must not be recognisable as an artificial construct.”⁴⁹¹ (Zielinski, 2007, p. 90).

Em 1998, o programa Fantástico da Rede Globo de Televisão concebeu um quadro nomeado Fora do ar, estrelado pelo apresentador Marcelo Tas. A ideia-chave era expor ao público os mecanismos de funcionamento da televisão. Na versão piloto do quadro, a pauta girou em torno do Tele-Prompter (TP). Trata-se de uma inovação tecnológica capaz de auxiliar indivíduos a se apresentarem com grande desenvoltura diante das câmeras. Geralmente, os discursos emitidos sem titubeios, erros ou outros tropeços de quaisquer ordens atribuem confiança e credibilidade ao emissor da mensagem.

Na prática, os TPs mais tradicionais trazem as palavras refletidas por um dispositivo especular que se encaixa na frente da câmera sem obscurecer a lente, sendo assim, a imagem do monitor é refletida em um espelho montado num ângulo de aproximadamente 45° com relação à lente da câmera. Após manuseio do controle do TP por um assistente ou pelo próprio leitor, o texto transcorre no ritmo desejável com fins de leitura em voz alta. O método é largamente aplicado em gravações de políticos,

burro, leão ou seis outras criaturas.

⁴⁸⁹ No filme brasileiro *Lisbela e o prisioneiro* (2003), há uma cena que ilustra com detalhes como ocorre o referido truque ilusionista.

⁴⁹⁰ Tradução livre: Um cabo é usado para virar a base, e fica do lado de fora da caixa que contém a base e pode ser visto porque está na sala de projeção. Ou, o cabo está conectado a um mecanismo de transmissão e é movido manualmente pelo lado de fora da sala escurecida e não está visível ao espectador. Na primeira solução, de forma ideal, o espectador poderia virar a base, mas isso acabaria com qualquer elemento surpresa e, portanto, não serviria ao propósito do construtor. O que se pretendia é que o espectador que estivesse na instalação ficasse completamente maravilhado e, neste sentido, chocado.

⁴⁹¹ Tradução livre: O mundo projetado na tela não deve ser reconhecido como um construto artificial.

garotos-propaganda, jornalistas, entre outros indivíduos atuantes em meios audiovisuais.

No vídeo *Fora do ar*, os cantores Claudinho e Bochecha e as dançarinas Carla Perez e “Globeleza” demonstram discernimento ímpar ao falarem respectivamente de biologia, lei da gravidade e globalização. Logo, Tas alerta o público sobre a existência do TP na gravação do discurso destes artistas e minimiza o mérito dos mesmos.

Para tecer uma crítica ferrenha ao uso do TP pelos políticos, Tas vai às ruas e mostra como qualquer cidadão pode ser bem sucedido na condição de candidato a um cargo público, desde que o TP seja utilizado. Tas sugere que o sucesso dos políticos esteja atrelado estritamente ao seu desempenho na mídia e diz: “Os políticos são os maiores fregueses desta maquininha (sic).” (Tas, 1998). Faz-se aqui, mesmo que despropositadamente, uma referência clara à visibilidade pública dos políticos; nó górdio amplamente pesquisado por Thompson⁴⁹² (1998) outrora.

O piloto do vídeo jamais foi exibido na TV aberta brasileira e o quadro *Fora do ar* nunca integrou o programa *Fantástico*, como foi previsto na ocasião de sua criação. Tal constatação nos faz crer que os meios de comunicação preservam suas estratégias discursivas e práticas como saberes exclusivos e misteriosos; aspecto legitimador do caráter ilusório da mídia.

4. Projeções de defeitos

O matemático jesuíta e físico Christoph Scheiner desenvolveu um artefato interessante para a história da projeção, sua intenção era avaliar possíveis manchas existentes no sol.

“As early as 1612 he had described in his correspondence with Galileo how he had projected images of sunspots onto white paper using a *camera obscura* construction and flat mirrors in order to make tracings of them, that is, two-dimensional reproductions. This was not new: others before him, including Kepler, had drawn projected images of stars and planets⁴⁹³”. (Zielinski, 2007, p. 92).

Baseados nas considerações acima, podemos verificar que o uso da câmara escura não era exclusivo de Scheiner, contudo ele se destacou ao utilizar o seu helioscópio para projeções do sol. Tais projeções foram registradas em 70 gravuras que exibidas em sequência inspiram animação, movimento; aspecto decisivo para a arqueologia da mídia e da projeção.

5. Projeção do que não é visível – a visualização da eletricidade

No início do período do Iluminismo, um grupo de estudiosos religiosos se uniu por

⁴⁹² Ver livro: *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*.

⁴⁹³ Tradução livre: No início de 1612 ele descreveu em sua correspondência com Galileu como ele tinha projetado as imagens das manchas solares sobre papel branco usando uma construção de *câmera obscura* e espelhos planos a fim de fazer traços delas, ou seja, reproduções bidimensionais. Isto não é novidade: outros, antes dele, incluindo Kepler, já haviam projetado imagens de estrelas e planetas.

uma ideia: nos fenômenos elétricos é possível encontrar a expressão divina. “The discovery of electricity and magnetic and galvanic phenomena they linked with the idea of the direct presence of God in the world⁴⁹⁴”. (Zielinski, 2007, p. 95).

Tal conclusão inspirou uma nova concepção de Deus e uma nova relação entre alma e corporeidade, vida e materialidade como afirma Zielinski. Um fator que corroborou para esta inclinação de pensamento está centrado na incapacidade de percepção visível da eletricidade e do magnetismo. (Zielinski, 2007). Definitivamente, somente em contato com a matéria, a eletricidade pode ser experimentada como calor, movimento, oscilação ou luz. (Zielinski, 2007).

Neste caso, a possibilidade de projetar o invisível no que tange à eletricidade é análoga à projeção sem precedentes da existência de uma força também invisível, porém ainda maior: a fé em Deus.

Por fim, cabe dizer que outros foram motivados pelos teólogos da eletricidade, para citar alguns: Lichtenberg, Chladni e Ritter.

Considerações Finais

Com a apresentação das descobertas arqueológicas de Zielinski, notamos aspectos determinantes para a compreensão dos primórdios do cinema como: a concepção do objeto câmera escura, cujo modelo perpetua até os dias atuais; a intenção de usar a sala de projeção como espaço físico interessado no espetáculo teatral (presença de atores e luz considerável); a preservação dos mecanismos de ilusionismo em relação ao público; o embate entre ilusão e realidade; a animação de imagens estáticas capazes de denotar movimento e, finalmente, a projeção de algo invisível, poderoso e divino, assim como é a eletricidade.

E quanto a este último aspecto citado, o que dizer da projeção do invisível no cinema? Afinal, tratam-se de imagens mediadas que por meio de seus mitos, ritos e símbolos impactam a imagem que temos do mundo e de nós mesmos.

Obviamente, o percurso feito por Zielinski não é definitivo e suas descobertas, aqui apresentadas, nunca poderão ser reduzidas a somente um de seus artigos. Muitos autores interessados na antropologia da imagem já defenderam a origem do cinema em períodos anteriores aos apontados neste ensaio.

Em iniciativas arqueológicas anteriores, os primórdios do cinema já foram deduzidos até nas pinturas rupestres iluminadas por fogueiras no interior de escuras cavernas. Quando iluminadas pelas labaredas da fogueira, as imagens antes fixas na caverna forjavam movimento e animação.

Este ensaio lança luz ao doutoramento da presente pesquisadora quando enaltece a relevância das ciências arqueológicas para os estudos científicos de uma maneira geral.

⁴⁹⁴ Tradução livre: A descoberta da eletricidade e os fenômenos galvânicos e magnéticos foram ligados à ideia da presença direta de Deus no mundo.

Aqui visualizamos aspectos dos primórdios do cinema obscurecidos por aspectos diversos, futuramente pretendemos desenvolver em tese de doutoramento a aplicação da arqueologia flusseriana para entender os mecanismos de invisibilidade e visibilidade da memória coletiva.

Assim como a imagem de origem do cinema, a memória é mediada e sua mediação é controlada por instâncias de poder responsáveis por definir o que deve ser lembrado e o que deve ser esquecido. Movimento semelhante ao atestado na história da cinematografia e debatido panoramicamente neste ensaio. A atribuição de uma descoberta, em especial relacionada à mídia, pode conceder *status* e valoração a pessoas e nações indiscriminadamente.

Após esta excursão arqueológica, como nos alertou Zielinski previamente, o respeito ao passado, à pluralidade e riqueza cultural e à diversidade e imprecisão da origem dos fenômenos nos dá liberdade movimentos intelectuais em percursos não lineares, dinâmicos, caóticos e, por estes mesmos motivos, desafiadores.

Referências

- Augé, M. *A guerra dos sonhos*. Campinas: Papirus, 1998.
- Arraes, G. & Tas, M. *Fora do ar*. Brasil: Rede Globo, 1998.
- Arraes, G. *Lisbela e o prisioneiro*. Brasil: Globo Filmes, 2003, DVD.
- Baitello, N. *A era da iconofagia. Ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Hacker Editores, 2005.
- Belting, H. Imagem, mídia e corpo: Uma nova abordagem à Iconologia, in: *Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia*, vol. 1, n.08. São Paulo: CISC – Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, 2006.
- Grusinski, S. *La colonización de lo imaginario – Sociedades indígenas y occidentalización en el México español, siglos XVI-XVII*, México: Fondo de cultura Económica, 1995.
- Thompson, J. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.
- Warburg, A. Imagens da região dos índios Pueblo da América do Norte, in: *Concinnitas*, vol. 1, n. 8. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.
- Zielinski, S. *Variantology I On deep time relations of arts, sciences and Technologies*. Estados Unidos: Dap-distributed Art, 2007.

Os sujeitos desviantes e a questão do olhar educado

Alice Fátima Martins⁴⁹⁵ e Alex Rodrigo Medrado Araújo⁴⁹⁶

Resumo: Este artigo resulta do exercício reflexivo, na elaboração de uma narrativa a respeito de impressões e manifestações de alguns dos colaboradores que interagiram com a intervenção artística na Rodoviária do Plano Piloto, em Brasília, realizada em 2011. Cada qual, à sua maneira, contribuiu com artefatos, interpretações e construção de sentidos. Suas interações com as imagens da intervenção artística deixaram pistas para discutir algumas noções sobre o olhar educado, as relações entre pesquisador e pesquisado, a partir do campo da cultura visual.

Palavras-chave: sujeitos desviantes; olhar educado; cultura visual.

Introdução

A pesquisa intitulada *Entre artistas, cineastas e sujeitos desviantes, a questão do olhar educado* explicitou o emaranhado das construções e representações de mundo, os repertórios visuais dos sujeitos, apontando para o fato de que o olhar educado encontra-se contaminado pelas forças das imagens na constituição do ato de ver. A análise de campo, realizada a partir de fotografias, vídeos, anotações e artefatos criados em uma intervenção artística na Rodoviária do Plano Piloto, em Brasília, permitiu que viessem à tona modos de ser, olhar e experienciar singulares, exercitados por alguns dos colaboradores.

Essa intervenção em espaço público envolveu várias instâncias imagéticas para possibilitar a invenção de significados e problematizar o conceito do olhar educado. Além de filmes projetados na parede, artefatos do coletivo de arte na rua, Nada Consta, teve também um espaço livre de criação, em que qualquer pessoa poderia também criar seu artefato, interagindo e se relacionando com a intervenção.

Alguns colaboradores ocuparam esse espaço atribuindo outros significados à experiência da intervenção, fazendo uso da produção de artefatos e transviando os protocolos das perguntas estipuladas pelo pesquisador. Certos sujeitos traçaram, sobre o olhar educado da intervenção, percursos que fogem e possibilitam desterritorialidades e reterritorialidades em relação à força das imagens e dos discursos iniciais dos movimentos dada (artes plásticas) e dogma95 (cinema) – utilizados como referenciais poéticos e de composição das imagens expostas –, construindo outro território com suas possibilidades e potencialidades.

⁴⁹⁵ Doutora em Sociologia. Professora adjunta VI na Faculdade de Artes Visuais da UFG, professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, atualmente coordena o programa.

⁴⁹⁶ Mestre em Cultura Visual/UFG. Pesquisador independente.



Figura 1 – perspectiva frontal da intervenção artística na rodoviária do Plano Piloto.
Foto: Alex Medrado. Brasília, 2011.

(Inter)versões poéticas de pesquisas e seus sujeitos desviantes

Com a permissão da licença poética, as linhas escritas aqui escapam e surpreendem, são feitas de versos, de poesias, de imagens, de acasos, de crianças, de loucos e de bêbados. São linhas de fuga. Os colaboradores que lhe dão corpo e voz são/foram desviantes naquele momento específico em que imagens de filmes eram projetadas na parede, artefatos expostos no chão do espaço rodoviário e com objetos de uso cotidiano, emoldurados e suspensos por cordas. E porque eles desviam? Pois são também escorregadiços... Com eles, não se estabeleceu diálogo no sentido objetivo e racional, por meio da linguagem. Quando pareceu ocorrer, talvez fosse engano, ilusão.

Aos poucos, perder o controle de algo preestabelecido por motivações e perguntas voltadas estrategicamente para o foco investigativo foi condição que levou o processo para rumos complementares e inventivos, com potência para traçar formas outras da problemática. Para pensar a respeito, Simone Paulon e Roberta Romagnoli consideram que

“(...) ao procurar captar o processo de dessubjetivação em sua dimensão de produção, processo de pesquisa e pesquisador são arrancados de qualquer estabilidade pré-suposta: seja do conhecimento instituído, seja da identidade do pesquisador. Neste movimento em que conhecimento e ação se coproduzem novas realidades, novas perguntas e novas subjetividades vão se constituindo. Afinal, pensar é inventar.” (2010, p. 95).

Os sujeitos desviantes materializam as surpresas durante a intervenção na rodoviária. Importa dizer que esses sujeitos são colaboradores formados de limiares, de visibilidades e invisibilidades, mais que isso: de meios. Porém, é necessário frisar que sua adjetivação como desviantes não pretende que haja – mesmo havendo – referências

preconcebidas de identidades que rotulam sujeitos capazes de arranjar modos próprios de existir nas condições *criança*, *louco* ou *bêbado*.

Para a análise de dados imprevistos, e para sustentar o codinome “desviante”, toma parte desta conversa o poeta Manoel de Barros que, aos 13 anos pensava ser um sujeito escaleno, avesso à beleza das frases, mas capaz de gostar da doença delas. Porque isso lhe causasse sofrimento, o padre da região lhe confortou:

“Manoel, isso não é doença, pode muito que você carregue para o resto da vida um certo gosto por nadas... Você não é bugre? Veja que bugres só pega por *desvios*, *não anda em estradas – pois é nos desvios que encontra as melhores surpresas e os ariticuns maduros*. Há que apenas saber errar bem o seu idioma.” (2010, p. 219, grifo nosso).

Chancelados pela poesia de Barros, neste texto os sujeitos desviantes da intervenção artística na rodoviária ganham espaço de expressão.

Se há uma linha com pólos disjuntivos, com binômios entre o que pensamos ser de poderes investidos de normas impostas de um lado e suas insurgências de outro, para estes sujeitos tais configurações sociais se aplicam, ao mesmo tempo em que não se aplicam. Eles caminham muito bem pelas estradas, mas preferem os desvios, justamente os espaços do meio, nem lá e nem cá, ali nos desvios e nos desvios dos desvios.

Quando são referidos os bêbados, loucos e crianças, é preciso ressaltar que, durante as 12 horas de exposição, estes colaboradores não formaram o somatório de todas as crianças, nem de todos os indivíduos bêbados, ou com alguma característica que qualifique o estado de loucura. Os colaboradores aqui evocados foram alguns poucos sujeitos específicos que iam e voltavam, que estavam por ali, na rodoviária. A formação destes sujeitos não escapa à sociedade, e aos indivíduos que a formam. São características do devir, um estado e um componente das diversas camadas das identidades e das formações contemporâneas.

Kurt e suas duas irmãs integram os sujeitos desviantes crianças; **Francis Picábia** e outro colaborador anônimo portam traços ébrios – contudo aqui a eles não são imputadas identidades permanentes de alcoólatras/dependentes: apenas é constatado um estado de ser àquele momento. Por último, **Hannah Hoch**⁴⁹⁷, que, de acordo com um funcionário da administração da rodoviária, é um homem recém-saído de uma instituição carcerária e frequentou o HPAP⁴⁹⁸. Esses sujeitos desviantes não representam a totalidade dos colaboradores que transitavam e/ou dispersavam-se por seus outros afazeres cotidianos. Ao contrário: em minoria, desviam-se deles, desenhando outros percursos. Os sujeitos desviantes e seus devires-identitários estavam muito próximos da intervenção, ao final do dia lhe eram íntimos. Suas permanências e trânsitos eram diferentes dos da maioria dos colaboradores e demais passantes da rodoviária. Eles representaram as margens⁴⁹⁹ desses outros passantes e colaboradores do

⁴⁹⁷ Nomes fictícios dos personagens entrevistados.

⁴⁹⁸ Antiga abreviação para fazer referência ao Hospital Psiquiátrico São Vicente de Paula, instituição manicomial localizada na cidade-satélite de Taguatinga, em Brasília.

⁴⁹⁹ Ênfase a margem da intervenção na rodoviária, pois na contemporaneidade os bêbados e os loucos, por exemplo, podem não mais constituir margens, uma vez que há modos de subjetivação que

“sistema intervenção artística”, ou seja, não representavam a “normalidade” das identidades da maioria dos colaboradores que interagiram em campo, ao serem indagadas, ou convidadas para falar sobre a exposição.

Esse mosaico de interações e desdobramentos artísticos, *performances* e devires nos locais públicos, nos locais reservados, constrói essa cidade que é tudo. Ao explicar o termo *cidade-tudo*, Victorio Filho (2011) trata das relações entre os mundos local e global, caracterizados, ao mesmo tempo, por descentralizações e centralidades móveis, sendo portadores de limites “gelatinosos”. O autor afirma que sujeição, aviltamento, maravilhamento, gozo e dor são igualmente elementos constitutivos da *cidade-tudo*, e que “os homens, as mulheres e suas diversas culturas, com seus abrigos identitários, linhas de fuga e seus sistemas de clausura, exclusão e pertencimento lhe habitam e atravessam, com seus corpos encarnados e simbólicos, visuais e afetivos” (p. 193).

Os devires bêbados, loucos e crianças formataram outros aspectos das estratégias da abordagem nesta pesquisa, tanto nas entrevistas quanto na observação. No caso de Kurt e seus irmãos, e de Hannah, a comunicação e a produção de outros significados para a intervenção se deu basicamente pela interação no espaço de criação livre. Ao passo que com Francis Picábria, bem como com o outro colaborador não identificado, foram os ruídos da interlocução a fonte de aprendizagem, ao estabelecerem relações significativas para a intervenção artística e a pesquisa.

Foi possível aprender com eles outras formas de comunicação e de percepção das imagens proponentes da intervenção e sobre o próprio processo investigativo. Neste trabalho, importa a função destes sujeitos desviantes como agentes potencializadores das questões pautadas pela cultura visual de estabelecer suspeita, crítica, afetação imagética no cotidiano e na ampliação das formas, do sentir, do pensar, do agir e do ver. Eles configuraram, em relação à intervenção e seus sentidos, um devir-revolucionário ao controle que estipulado pela pesquisa – ou que pretendia ser exercido –, por meio das estratégias das perguntas sobre olhar e olhar para si mesmo, como um espelho.

A princípio, o espaço, em que qualquer sujeito pudesse produzir um artefato, foi pensado como uma maneira de questionar as relações entre produção, produtor e fruidor. Contudo, na experiência da rodoviária, esse espaço, além de um segmento da ferramenta metodológica, abriram-se brechas que permitiram a inventividade de perguntas, de significados, e formou-se esta linha de fuga, propositada pela interação desses sujeitos desviantes.

De alguma forma, objetivos e estratégias foram burlados. Paulon e Romagnoli (2010) chamam a atenção para outras forças que implicam a desnaturalização daquilo que se pretende pesquisar e conhecer pelas sugestões do pesquisador, pelas contingências e acontecimentos.

Uma das estratégias metodológicas, calcadas em duas perguntas, funcionou para a distinção de um significado geral da intervenção como arte e de significados outros permeados por narrativas e repertórios de imagens de cada colaborador, conforme suas

conformam a legitimidade de estar bêbado, ou torna-se “louco”.

subjetividades. Muitos passantes estabeleceram relações da sua vida pessoal com as imagens dos artefatos expostos ali na rodoviária. O processo de indagação e de interlocução, de ouvir os passantes, foi uma instância primeira. A invenção de artefatos, por exemplo, realizada pelos poucos sujeitos desviantes que se dispuseram a tanto, consolidava outra instância de criação de dados.

Assim, neste caso, foi “preciso um desvio da fala. Criar foi sempre coisa distinta de comunicar. O importante talvez venha a ser criar vacúolos de não-comunicação, interruptores, para escapara o controle” (Deleuze, 1992, p. 217).

O desejo e a efetividade dos afetos traçaram complementaridades entre a pesquisa e os sujeitos, como forma de obter intensidades que se aproximam entre os discursos do dadá e do dogma95, como normas efetivas do portar-se sujeito. Na contemporaneidade, no âmbito da produção cinematográfica, particularmente em 1995, cineastas dinamarqueses redigiram o que então se convencionou chamar de *dogma95*. Esse foi um movimento cinematográfico que prezou pela democratização da feitura fílmica e polemizou ao criticar as práticas do cinema *mainstream* de Hollywood, adotando uma série de regras para facilitar a produção.

Este cinema foi um dos expoentes potencializadores da imagem digital e do discurso do amador. Produziu os filmes que popularizaram os cineastas Lars Von Trier e Thomas Vinterberg, respectivamente, *Os Idiotas* e *Festa em Família*, que ganharam muitos prêmios e provocaram a sociedade europeia.

O caráter anti-hollywood e a aversão ao cinema “cosmetizado” gerou várias discussões e algumas publicações tem relacionado o caráter pastiche pós-moderno do movimento, ao buscar elementos de consonância com a *Nouvelle Vague*, o *neo-realismo*, outros movimentos do cinema e da arte e até mesmo com o manifesto comunista.

Portanto, neste emaranhado, são traçadas as práticas dos artistas, tendo-se em vista a intervenção como um devir-revolucionário, pouco familiar à rodoviária. O foco nos sujeitos desviantes, nesta situação/acontecimento dentro da pesquisa, também

“(…) consiste em reencontrar conexões, encontros, apoios, bloqueios, jogos de força, estratégias, etc. que, em dado momento formaram o que, em seguida, funcionará como evidência, universalidade, necessidade. Acontecimentalizar corresponde à desmultiplicação causal que, por sua vez, consiste em analisar o acontecimento segundo os processos múltiplos que o constituem. Constituir um poliedro de inteligibilidade, cujo número de faces não se encontra previamente definido e nunca pode ser legitimamente concluído. Decomposição interna e relações de inteligibilidade caminham juntas.” (Fonseca, 2006, p. 12).

Os sujeitos desviantes, em suas performances, demarcaram outros modos de ver e de ser. O espaço livre de criação tornou-se esse lugar de promoção de trocas e construções de sentidos e experiências na intervenção, e compôs modos de existência dessa relação entre sujeito e imagem. Esse espaço foi transfigurado pela ocupação de outros interesses e expectativas, forjando novas associações entre arte e indivíduo.



Figura 2 – crianças no espaço livre de criação. Foto: Allex Medrado. Brasília, 2011.

Para esses sujeitos desviantes, a intervenção permitiu maiores afetividade e proximidade. Sem que fosse pronunciado em palavras, foi possível notar, nas imagens produzidas e nas imagens gravadas (figura 2), as intensidades e as forças das interações com as imagens da intervenção: o toque nos objetos, o olhar, o riso e a expressão de outros tantos gestos e emoções.

Um dos colaboradores do processo da montagem e da realização da transmissão ao vivo para a internet foi convidado a falar sobre a intervenção. Em sua análise, entre outras coisas, observou a legitimidade das interações com estes sujeitos e traçou paralelo com o movimento dadá:

“Esta estética proposta aqui que dialoga com o trabalho do dadá diz que o seguinte: é possível viver de outra forma, é possível ter outra cultura, é possível você curtir outros referenciais simbólicos que não necessariamente vão ferir a ética do outro, mas você tem que ter o espaço da permissão e do respeito aos seus valores, que são simbólicos, estéticos, culturais. Acho que o questionamento imposto aqui é o seguinte: é possível alguém gostar disso, alguém gostou, pensou, elaborou, pontuou e isto não quer dizer que ele seja uma pessoa apagada, é outra linguagem. Olha! No México, as pessoas festejam o dia dos mortos com as caveiras, aqui não; a gente acha uma desgraça, vai chorar, ainda carrega essa culpa cristã. Então, temos que está atento para estética massificada de cada região, e o diferente, o estranho ajuda a gente apensar e olhar diferente. Este trabalho traz este questionamento, e ‘oh’, o que eu observei hoje: quem mais parou pra ver estas obras? Povo de rua! Eu não estou nem falando de trabalhador, estou falando de povo de rua mesmo, que mora na rua. Este povo de rua que dialoga com a arte, com a questão assim ‘eu sou sujeito’ eu sei falar de obra, eu sei interagir.” (Vazquez, 2011, grifo nosso).

A observação sobre este “povo de rua” categoriza e ressalta, justamente, os mesmos sujeitos aqui descritos. Diferentemente dos outros colaboradores, os sujeitos desviantes arriscaram-se a ficar no meio, com tomadas de posições menos óbvias e racionais, e

produziram artefatos que expressam seus afetos, dialogando com a intervenção. No caso dos outros colaboradores, houve exercícios de interpretação, o que engatilha a questão do olhar educado, ou seja, da existência prévia de sentidos acordados que podem gerar outros. No entanto, para as crianças e para Hannah, houve uma disponibilidade para a experimentação que deságua naquilo que está por vir, no novo, como os objetos criados.

A seguir, serão tratadas algumas das principais ações e reações desses sujeitos cujas linhas de ação estão entrecruzadas nesta narrativa. Estão, contudo separados, na descrição, o devir-bêbado, em primeiro lugar, e os devires crianças e louco, em segundo. Essa estratégia decorre de dois aspectos que facilitam a análise: Francis Picábria e o outro colaborador chamaram a atenção pela provocação de suas falas, enquanto os demais, pelos artefatos produzidos.

Devir-bêbado e as ousadias...

“De 1940 a 1946 vivi em lugares decadentes onde o mato e a fome tomavam conta das casas, dos seus loucos, de suas crianças e de seus bêbados. Ali me anonimei de árvore. (...) Naqueles relentos de pedra e lagartos, gostava de conversar com idiotas de estrada e maluquinhos de mosca. (...) Penso que essa viagem me socorreu a pássaros. Não era mais a denúncia das palavras que me importavam as a parte selvagem delas, os seus refolhos, as suas entraduras.” (Barros, 2010, p. 324).

A potência imaginativa e criadora de significados provavelmente seja realizada sem tantos filtros do olhar educado, podendo proporcionar outros deslocamentos dos limites impostos pelos discursos das imagens e de outras práticas. O devir-bêbado e o devir-louco podem ser assimilados por uma presença e uma não presença, ou seja, da relação do corpo e da mente que me leva a um “estar fora do eixo”⁵⁰⁰. Este estado desnuda e descortina algumas camadas tanto da fala quanto do olhar, ao passo que o processo de experimentação das interações é maior que o da interpretação, talvez pelo não reconhecimento de significados prévios.

Tal constatação se deve às falas do colaborador anônimo. Em determinado momento, ele aproximou-se dos colaboradores da montagem e começou a dizer coisas que não se conectavam com o contexto. Perguntado sobre o que achava daquilo tudo, ele respondeu, inicialmente, que não tinha observado. Em seguida, devolveu a questão: “não sei, tem muitas coisas que diz aí, você que vai me dizer o que quer com isso”. Apontou os CDs e começou a cantar. Nessa provocação, ele deslocou o pesquisador para o lado inverso da relação estabelecida como pesquisador, com as imagens da intervenção: não mais no papel de mediador distanciado, mas, imerso na situação, tornado sujeito que também estava ali em relação com a intervenção, sem isenção quanto a tensões de poder e saber. O colaborador, em seu anonimato sem pretensões, trouxe à agenda das reflexões as relações estabelecidas entre o pesquisador, em seu papel, com o campo e seus habitantes – ou transeuntes.

⁵⁰⁰Os sujeitos desviantes bêbados e loucos estão fora de um eixo em comparação ao eixo dos sujeitos que compõe uma identidade universal sob princípios que legitimam posturas: cidadania, consciência, estado de direito e outras convenções e regras político-sociais, psicoculturais etc.

O olhar educado para a pesquisa e para a intervenção artística foi colocado na berlinda na interlocução com esse colaborador. Em última instância, toda a parafernália ali montada interessava tão somente aos envolvidos na pesquisa e seus olhares educados. Seus afetos e desejos encarceravam a experiência em grades semelhantes às referências sacras das imagens da arte legitimada e da alta cultura. A intervenção é objeto de desejo, para compor subversões e criar deslocalizações: é isso que ela diz dos envolvidos no projeto?

O olhar dos pesquisadores estava plenamente educado para imagens que supostamente se contrapunham contrapor a discursos hegemônicos. No entanto, ao olhar, não se avista muito além de alguns produtos acadêmicos e a experiência artística finda ao final da intervenção... Neste caso, a intervenção é inserção de campo, e foi a partir dela, sobretudo a partir da interação com este colaborador anônimo, desviante, que o próprio olhar dos envolvidos na pesquisa foi trazido ao círculo dos questionamentos. Ele cumpriu o papel de provocador-mediador, provocando os pesquisadores que pretendiam provocar...

Este estado fora do eixo preconizou a experimentação das interlocuções e de um posicionamento mais voltado para subjetividade, buscando atenuar os filtros tão comuns das relações sociais. A partir da interação entre pesquisador, o colaborador citado, e a intervenção, ressalta-se o exercício autocrítico em direção de não se cometer a “ignorância romântica” (Charréu, 2011) de acreditar na experiência estética comum a todos e não ignorar o mesmo impacto “não estético” que determinadas imagens, em determinados espaços e tempos, têm sobre as pessoas.

A provocação forçou a reflexão sobre a intervenção não como palco a ser sacralizado, mas sobre possíveis experimentações e processos relacionais entre as imagens, a cultura e a vida de cada um, imersos em seus cotidianos, lembrando os referenciais da “pedagogia da cultura visual, por meio da qual é possível compreender as tramas atuais da política da visualidade” (Victório Filho, 2011, p. 203). Aldo Victório Filho lamenta que ainda seja recorrente a ideia de uma aprendizagem estética como se esta fosse colonizada por metodologias e didáticas de ensino da arte.

Esta postura pode parecer paradoxal, pois a intervenção foi pensada como um acontecimento para corroborar com um processo de problematizações subjetivas às questões cotidianas daquele espaço, de modo que os passantes pudessem criticar, interagir e compor relações com as imagens. Nessa tessitura polifônica, a vontade de falar sobre si ganhou concretude e a pesquisa pôde visibilizar outras questões, tais como a indiferença ou mesmo as questões impostas ali por meio da ação artística. Neste sentido as práticas de arte na rua acabam por assumir feições políticas, que dialogam com repertórios, provocações, com marcas narrativas e discursivas.

Francis Picábria, servidor público, reforçou a importância da “exposição” na rodoviária, denunciando o caráter elitizado da arte. Na sequência, prosseguiu formulando considerações que problematizam o *olhar educado*: “Vou fazer um olhar e fazer uma observação”. Afirmando que o olhar é educado, comentou que “o público está condicionado a observar muita coisa que não faz parte dele, da vida dele”. Sua observação tem interlocutores outros. Por exemplo, ao tratar do olhar educado,

Nascimento argumenta que “as relações de poder também afetam e interferem no processo de formulação das imagens. As imagens, assim como ocorre com os discursos, são reguladas por regimes de saber e poder” (2011, p. 217).

Os *ready-mades* emoldurados e suspensos (figura 83 a 85) também instigaram a experiência de Francis Picábria, apontando para questões que demarcam e circunscrevem, talvez, algumas regras nas construções de significados também:

“(...) aqueles quadros, a boneca – que representa uma criança –, a panela, o guarda-chuva, são objetos que têm uma representatividade e deixam de ser objetos comuns, o fato de você pô-los numa moldura muda. Porque o que é a moldura? É o chamamento, você chamou a pessoa a observar mais aquele objeto.” (Francis Picábria, 2011).

As questões dadaístas e dos *ready-mades* de Duchamp tinham papel central na orientação estética da intervenção. Sobre os *ready-mades*, Octávio Paz oferece um suporte crítico às noções discursivas que se contrapõem aos estatutos da arte e que circunscreveram esta pesquisa na intervenção. Ele afirma que:

“Os *ready-mades* são objetos anônimos que o gesto gratuito do artista, pelo único fato de escolhê-los, converte em obra de arte. Ao mesmo tempo esse gesto dissolve a noção de obra. A contradição é a essência do ato; é o equivalente plástico do jogo de palavras; este destrói o significado, aquele a ideia de valor. Os *ready-mades* não são antiarte, como tantas criações do expressionismo, mas *a-Rtísticos*. A abundância de comentários sobre seu sentido revela que o seu interesse não é plástico, mas crítico ou filosófico. Seria estúpido discutir sobre a sua beleza ou feiúra, tanto porque estão mais além da beleza e da feiúra como porque não são obras mas signos de interrogação ou de negação diante das obras.” (Paz, 2004, p. 23).

O chamamento a que se refere o colaborador Francis Picábria e o interesse crítico de Duchamp, conforme Paz, mostram alguns objetivos das estratégias dos artefatos da intervenção, como um discurso que pretende provocar outros significados do olhar educado por um viés da crítica, das relações do processo entre os passantes da rodoviária, as imagens, suas questões socioculturais e cotidianas. Elenca, assim, um discurso, um “chamamento” de foro subjetivo.

O foco investigativo teve, como, em meus objetivos, discutir os sentidos que comparecem ao espaço da instalação, e indagar a possibilidade de que outros sentidos pudessem ser provocados a partir dela. Os sujeitos desviantes contribuíram com esta análise ao questionarem se haveria outros sentidos. Existe um anterior? Este olhar educado não parte somente das disciplinas do olhar, mas da própria concepção da intervenção, integrando as imagens do coletivo de arte de rua Nada Consta, os filmes do *dogma95* e as questões pautadas pelos discursos dos movimentos.

Tais demarcações, que geram perguntas, dúvidas e algumas respostas perpassam, sim, as relações de poder delimitadas pelo discurso da pesquisa e por influências do que supostamente seja contra hegemônico no *dadá*, no *dogma95* e nas escolhas de outras imagens convidadas a compor o campo. Por meio da intervenção, o que se pretendia, de fato, que os colaboradores vissem?

Devir-criança, devir-louco, experimentações

“Idiotas de estrada gostam de urinar em morrinhos de formigas. Apreciam ver as formigas correndo de um canto para outro, maluquinhas, sem calças, como crianças. Dizem eles que estão infantilizando as formigas. Pode ser”. (Barros, 2010).

A intervenção foi atravessada, interconectada por outros olhares, os olhares inventivos das crianças e de Hannah – arrisco dizer um devir-louco ou devir-criança. As imagens da intervenção não quiseram só ser vistas por pessoas razoáveis: elas desejaram *ser olhadas de azul – que nem uma criança que você olha de ave*. (Barros, 2010).

Um dos objetivos centrais do espaço de criação na intervenção é que este fosse performatizado pelos sujeitos que ali estivessem dispostos a se relacionar, produzindo algo. Esta ação resulta de um procedimento marcado pelos discursos do dadá e do dogma95, das questões de não hierarquização da produção imagética e da bricolagem que não é protagonizada por profissionais da arte, pelos criadores sacros de artefatos. Foi exatamente esse o posicionamento verificado na entrevista realizada com o arte-educador Delei Amorim, sobre o perfil e o processo de formação em seu curso. Ele referiu-se às potências sociais das relações entre o que o coletivo Nada Consta produz e para quem, além de focar no processo em si, e não na identidade do artista representado como gênio:

“O que a gente pode ensinar para uma pessoa não é um papel, não é uma essência. Se fosse um papel, a gente fazia um papel de muito chique, de impenetrável, de herméticos, né? Podia fazer um clube só para iniciados ou para as pessoas tais. É o contrário, é uma coisa completamente aberta, gratuita, pública, que se volta pra arte pública, elege a linguagem como pública, que tem também uma educação individualista dentro do sistema público. Quer dizer são valores do indivíduo em si; aqui a questão é mais bem a socialização, não está no produto, está no processo; então quando você vai elegendo esses caminhos você vai criando uma diferenciação muito grande.” (Amorim, 2011).

Os desavisados sujeitos desviantes, incitados pelo espaço da intervenção demonstram uma potência criativa e uma forma de se desviar dos papéis sociais construídos pela história sobre quem produz, quem e como olhar etc. E mesmo nas delimitações realizadas e estipuladas no sítio da pesquisa para a verificação da problemática, os sujeitos desviaram-se: sem respostas discursivas. Afinal, os artefatos produzidos constituíram a maneira de produzir outros significados, por seus olhares educados, ou estes artefatos dizem o que há deles em relação à intervenção?

Essa interação intensa e potencial, sem dispersar-se com outros afazeres e compromissos, pode ser relacionada com seu *não trânsito*. Nesse caso, o deslocamento entre lugares transforma o não lugar da rodoviária num lugar. As crianças chegaram com suas mães e se estabeleceram a poucos metros de onde a intervenção foi montada. E por lá almoçaram, lancharam, brincaram e ficaram até o fim da tarde. Diferentemente dos trabalhadores, que também estavam ali o tempo todo, o compromisso das crianças, bem como de Hannah, era a vontade de brincar e estar presente no espaço da intervenção.

A primeira interação na intervenção se deu pelo contato com Kurt, de 11 anos. Ele relatou que, esporadicamente, sua mãe trabalha como faxineira, mas sempre está ali na

rodoviária. Ele fez várias perguntas. Por exemplo, perguntou “para que as tintas e o pincel ali no chão”. Ante a resposta de que era para quem quisesse fazer algo, ele logo começou a pintar, a mexer nas coisas dentro do balde. Ao ver a cena, sua irmã mais velha juntou-se, trazendo mais uma criança de colo. Inicialmente, foi dito elas poderiam utilizar o espaço livremente, pintando na tela, colando, recortando. Ao sugerir tais ações, eles acabaram tendo delimitados alguns procedimentos que poderiam deflagrar, ainda que seguidos pelas expressões “fazer o que quiser” ou “como achar melhor”.

Os desenhos produzidos não são figurativos, nem ilustram coisas da intervenção. As imagens produzidas pelas crianças e, depois, por Hannah se referem a suas histórias, vivências e relações entre si e o mundo; falam de seus olhares para o mundo.

A figura 3 registra a primeira versão do que seria a imagem deixada por eles na intervenção. Neste primeiro desenho-pintura, Kurt e sua irmã iniciam traçando, repetindo a letra “x” em vermelho. Depois, pintam de amarelo por cima com representações de pessoas em vermelho e outras abstrações. Kurt escreve seu nome, enquanto sua irmã escreveu os nomes “Maria”, “Jesus” e “Deus”.



Figura 3 – primeiras intervenções das crianças

Figura 4 – artefato final das intervenções.

Fotos: Alex Medrado. Brasília, 2011.

Alice Fátima Martins, em um artigo sobre desenhos de crianças, discute o processo de desenhar desde os primeiros rabiscos às formas de objetos representativos com sentidos intencionais:

“(…) o exercício do desenhar entrecruza a expressão individual da criança com as construções de sentido no contexto da cultura. Assim considerado, o ato de desenhar é individual e coletivo, tem marcas espontâneas de experimentação, e ao mesmo tempo observa conjuntos normativos do viver em sociedade”. (Martins, 2010, p. 230).

No caso dessa primeira versão do desenho, ambos os irmãos transpuseram para a tela traços de suas crenças religiosas e da afetuosidade que transparece nos símbolos do

coração. Os desenhos infantis, como observa Martins (2010), dizem muito de si, e o jogo lúdico faz parte da descoberta, da inventividade e da construção de saber aprender as tramas de signos, códigos e “significados dos caminhos que deve trilhar para tornar-se sujeito social, para estabelecer vínculos de pertencimento, identidades” (p. 227).

O objetivo não era proporcionar uma situação de aprendizagem com resoluções de problemas lógicos, mas experiência e provocação estética em que os sujeitos pudessem revelar significados entremeados por seu repertório. Ou seja, buscava-se chegar ao ponto em que a intervenção na rodoviária compusesse processos de interpretação e experimentação. Nesse caso, a criança não estaria diante de um problema lógico, mas de uma provocação de natureza subjetiva. Daí a reação inventiva das crianças. Obviamente as crianças em seus processos de criação deixam transparecer um repertório, um olhar educado para discursos que demonstram seus encadeamentos cognitivos.

Sobre essa observação, e em consonância com o pensamento de Alice Fátima Martins, Virginia Kastrup (2000) fundamenta-se na filosofia deleuziana para afirmar que o processo infantil constitui um longo período de preparação para as formas adultas de pensar e conhecer, de modo que as crianças possuem maneiras distintas de perceber, sentir e conhecer, mais abertas para a experiência e a inventividade. A autora aponta para a coexistência de intensidades, forças das tendências infantis e adultas:

“(…) o conceito de devir-criança orienta a investigação para o movimento de desterritorialização, fuga e desmanchamento das formas. Por isto o devir-criança é dito movimento de desterritorialização absoluta. Tomá-lo como ponto de partida significa deixar de pensar o processo de transformação temporal através das formas que dele resultam, ou seja, o processo através do produto, o movimento pelo parado, a invenção pelo invento.” (Kastrup, 2000, p. 381).

As crianças e Hannah estavam lá, entregues à experiência, compartilhando significados outros permeados por sua constituição de mundo e de si, experienciando a rodoviária e a intervenção, como um meio de expressão.

Contudo, ressalte-se: não é motivo desta análise fazer relações de processos de desenvolvimento, de cognição por meio dos desenhos, até porque os sentidos da imagem são mesclados pelas quatro mãos que inicialmente os produziram e adiante com a *performance* conjunta entre as crianças e Hannah. Porém, a noção de devir-criança, da criança como um virtual, explica o fato para esta pesquisa, assim como a interação de Hannah como única adulta que se dispôs a produzir artefatos (figura 5) e criar interpretações por meio desta prática inventiva. O devir-criança e o devir-louco em Erika engatilham processos inventivos que subvertem os processos normalizados entre as relações e os estabelecimentos de interação de sujeitos, imagens e cultura. Dizendo de outro modo, a atitude interventiva das crianças e de Hannah de produzir artefatos pode configurar uma forma de contribuir para os modos de subjetivação dos dadás e dos cineastas do dogma95. Porém, estes sujeitos desviantes não estão presos a um projeto específico e não reconhecem a presença dos discursos e das imagens destes movimentos. Ao contrário, como relatou a cineasta Anja Laumann:

“Bem, meu filme se relaciona ao Dadaísmo no sentido que foi uma reação ao nacionalismo e racionalismo assim como o movimento dadá. Meu filme também desafia e ridiculariza as atitudes materialistas e nacionalistas. Eu acredito que o fato de que as regras do Dogma estabelecerem que

não se pode usar figurinos e cenários etc. é com o objetivo de ir contra a abordagem materialista. Não há uma maquiagem no filme, é puro, no sentido de sua abordagem estética filmica”. (Laumann, 2012).

Fayga Ostrower (1978) afirma que a disposição do ato de criar formas expressivas contém intensa força afetiva. Nesse ato, “é preciso dar-se de corpo e alma, integrar a matéria em questão, identificar-se com ela a fim de poder sondar as possibilidades de configurá-la em desdobramentos formais” (p.224). Ao contrário de Anja, o ato de criar de Hannah, motivada por práticas anteriores às das crianças, está envolvido pelo devir-criança, até porque ela provavelmente não possui conhecimento dos discursos e das imagens do dadá e do dogma95.

A produção de Anja, embora envolvida pelas tramas de seu repertório subjetivo e cultural, demarca postura criativa voltada para seu olhar crítico das imagens antiarte, anti-hegemônicas dos movimentos.

O espaço foi visitado pelos mesmos colaboradores em momentos distintos do dia, várias vezes. A cada nova visita, eles colavam, refaziam, produziam sobre o já produzido. Houve o momento em que passaram a realizar, juntos, alguns artefatos que foram nomeados como “pintura em carretéis” (figura 05). Não foram demarcados por referências discursivas, sem aproximações intencionais com quaisquer estéticas e poéticas. No contexto da pesquisa, eram interpretados na perspectiva do devir dadá e dogma95, como representantes da arte-vida.



Figura 05 – Pintura em carretéis. Foto: Alex Medrado. Brasília, 2011.

Os lugares são praticados com manifestações culturais, sociais, inserções de novas narrativas e mídias para arte, panfletagem, *performances*, atividades pedagógica etc. Todas estas ações configuram processos de subjetivação e individuação. A aura criativa do artista gênio não se sustenta. No plano coletivo, a produção de ideias e os acontecimentos miram produções culturais locais, em vez da global padronizada.

“A intervenção urbana, dialogando com o espaço da cidade e introduzindo inflexões poéticas, questionamentos sexuais, sociais, políticos ou estéticos na arena pública, oferece (...) diálogo com

o local, quebra do protocolo “sério” da arte convencional, participação do público, temporalidade volátil, ênfase nas sensações e interpretação e não na “monumentalidade”. Conscientes ou não destes detalhes, os artistas e coletivos da intervenção urbana transgrediam (e continuam a transgredir) códigos de urbanidade, relações usuais com o espaço urbano, clichês comportamentais, introduzindo igualmente ações e interferências absurdas ou surreais.” (Rosas, 2002, p. 296).

A intervenção artística, a partir dos sujeitos desviantes, demonstrou ter esse sentido de compor um espaço-devir de trocas e de agenciamentos. Desta forma, a atividade artística é vivenciada e criada por “não artistas”, que se transmutam para criadores estéticos. Não há mais separação entre quem cria, quem é profissional, quem é artista. A intervenção artística talvez tenha funcionado “como queriam os situacionistas da década de 60, uma religião afetiva” (Melendi, 2002, p. 289) com espaços como o da rodoviária. O exemplo do projeto de doutoramento de Lilian Amaral ajuda a elucidar tal visada:

“Articula-se numa perspectiva interdisciplinar de reflexão/ação, contribuindo para provocar e atritar os contornos e interstícios do pensamento e da prática artístico-crítica, criando dispositivos de interlocução, mediação, atuação e difusão da arte em rede, no contexto da vida cotidiana, tecendo arquiteturas de relações, do local ao global. Incorpora as tensões, fluxos e mediações ocorridas nas fronteiras entre espaço público e privado, entre ética e estética, entre individual e coletivo, entre memória e imaginário, tendo a potência, fraturas e interrupções da cidade de Vitória como lugar de experiência, atuação crítica e criativa. Convoca artistas e não-artistas, coletivos interdisciplinares e a população para interagir, por meio de pensamentos, ações e atitudes simbólicas nos espaços públicos, re-significando a experiência urbana cotidiana.” (Amaral, 2011).

A possibilidade de produção na intervenção foi uma estratégia pensada e articulada para criar espaços em que os sujeitos pudessem interagir sem que cultuassem a genialidade do artista. O foco principal deste espaço estava correlato com as mesmas práticas dos cursos livres ministrados pelo arte-educador Delei Amorim. O que surpreendeu, contudo, é que algumas poucas crianças e uma adulta foram os únicos sujeitos a performarem. Estes devir-louco e devir-criança também são componentes da grande maioria dos frequentadores das oficinas de arte na rua e que acabam constituindo o coletivo Nada Consta. A intervenção é performatizada para um local gerador de significações e espaço de expressão e demonstração de identidades e representações. Os atos de desenhar, pintar, colar e criar artefatos fazem da intervenção um espaço de interferência dentro dela mesma. Os sujeitos desviantes pontuam a máxima da pesquisa aqui realizada sobre os discursos do dadá e do dogma95 neste grande emaranhado que é o ato de ver, de criar permeado por formações anteriores.

Os sujeitos desviantes e suas pertinências com a cultura visual

Os sujeitos desviantes configuraram e performatizaram, desafiando as visualidades e as verdades dos significados da intervenção. Tal postura afirma as propostas questionadoras e críticas que a epistemologia da cultura visual vem (des)moldando, buscando desviar a todo instante os espaços discursivos legitimados ou os espaços que buscam legitimação. São os sujeitos que intervêm na intervenção artística. Os sujeitos que puderam ter uma experiência além da experiência do olhar e de falar sobre si e sobre a intervenção.

As relações dos discursos dadá e dogma95, no que concerne à democratização do fazer e à descaracterização do artista genial, são incorporados por estes sujeitos desviantes despercebidamente. A produção dadaísta ecoa na contemporaneidade, através da experiência dos sujeitos desviantes na intervenção artística na rodoviária pública do Plano Piloto percebi a falta e o desfazimento das delimitações entre o artista criador e o sujeito apreciador da obra do artista. A arte dadá não exige lugares apoteóticos, não cria monumentos. Ela possibilitou a mistura entre arte e vida. “Quem é o artista” e “isto é arte” não são perguntas a serem enlevadas, são estatutos não mais empoderados. Para tanto, é preciso estar atentos à “arena de combate” (Martins, 2012) proposta pela cultura visual, na qual se pautam momentos quando o sujeito se faz valer de sua própria experiência, sem o peso que as disciplinas da arte e da educação estabeleceram.

Considerações finais

A intervenção artística na rodoviária, aos olhos dos sujeitos desviantes, é sempre outra coisa, um devir-coisa, nem sempre passível de interpretação por palavras. O devir-criança, o devir-bêbado e o devir-louco, além de outros tantos devires que articulam modos de subjetivação, convidam a lutar contra amarras, disciplinamentos, molduras. A ação dos sujeitos desviantes possibilitou aprofundar o pensamento e a reflexão da cultura visual que “contribui para a construção de conhecimento, identidade, crenças, saberes, imaginação, sensação de temporalidade e localidade (...)” (Dias, p. 63, 2012). Os sujeitos desviantes nos (des)caminhos da cultura visual podem contribuir para que sejam pensadas as pesquisas com/em/sobre imagens acerca das experiências e narrativas íntimas, na sobreposição e colagens de interpretações, do estar presente para elaboração de significados móveis.

Assim, talvez, seja possível provocar fagulhas críticas em relação a imagens, olhar crítico da afetividade que não esboça palavras, mas fala para si. Atribuir novos usos a palavras velhas, novos sentidos a mundos já existentes e criar outros tantos. Para isso, há que se esforçar para esquecer o sabido, ou modifica-lo, esvaziar-se do conteúdo apreendido, ou coloca-lo em movimento. “Substituir a anamnese pelo esquecimento, a interpretação pela experimentação. Encontre seu corpo sem órgãos, saiba fazê-lo, é uma questão de vida ou de morte, de juventude e de velhice, de tristeza e de alegria. É aí que tudo se decide” (Deleuze; Guatari, 1996, p. 11).

Por uma postura crítica, e sob a perspectiva da cultura visual como campo de batalha, como provocadora de embates, fica o convite à experimentação do devir-criança, devir-louco, devir-bêbado, como geradores de coisas por vir, e críticos pela inventividade constante. Buscar esses devires não significa o imperativo de que todos se tornem crianças, ou mergulhem em estado permanente de embriaguez, ou que se forcem os limites da razão em favor da insanidade. Mas que nossa sujeição possa experimentar alguma infantilidade, que também seja embriagada, e que os processos sejam contaminados por alguma dose de loucura.

Referências

- Ades, Dawn. O dada e o Surrealismo, com 62 ilustrações a cor. Editorial Labor do Brasil, 1976.
- Alcover, A. El dogma danes. Bocc, 2010. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/alcover-rubio-el-dogma-danes.pdf>>. Acesso em: 16 abr. 2011.
- Amaral, L. Coletivo expandido: flunar, vagar, derivar, errar. Quando o encontro se transforma em corpo coletivo, corpo andante. In: ENCONTRO NACIONAL DOS PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 20., 2011, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro, 2011.p. 3854-3864.
- Amorim, A. W. S. *Entrevista* concedida a Allex Rodrigo Medrado Araújo para o projeto: Entre artistas, cineastas e sujeitos desviantes, a questão do olhar educado. Goiânia: PPGCV/UFG, 2011.
- Barros, M. *Poesia completa*. São Paulo: Editora Leya, 2010.
- Charréu, L. Cultura visual: rupturas com inércias e ignorâncias curriculares. In: Martins, R.; Tourinho, I. (Org.). *Educação da cultura visual: conceitos e contextos*. 1. ed. Santa Maria: Editora da UFSM, 2011.
- Deleuze, G.; Guatarri, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.v. 3.
- Dias, B. *Arrastão: o cotidiano espetacular e as práticas pedagógicas críticas*. In: Martins, R.; Tourinho, I. (Org.). *Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação*. 1. ed. Santa Maria: Editora da UFSM, 2012.
- Victório Filho, A. A utopia íntima da educação na ‘cidade-tudo’: cultura visual e a formação em artes visuais. In: Martins, R.; Tourinho, I. (Org.). *Educação da cultura visual: conceitos e contextos*. 1. ed. Santa Maria: Editora da UFSM, 2011.
- Fonseca, T. M. G. *et al.* Pesquisa e acontecimento: o toque no impensado. *Psicologia em estudo*, Maringá, v. 11, n. 3, set./dez. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722006000300022&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 12 mar. 2012.
- Hjort, Mette; Mackenzie, Scott (eds.). *Purity and provocation: Dogma95*. London: BFI Publishing, 2003.
- Kelly, R. El título de este libro es dogma 95. Barcelona: Trayectos, 2001.
- Katrup, V. O devir-criança e a cognição contemporânea. *Psicologia: reflexão e crítica*, v. 3, n. 13, p. 373-382, 2000.
- Laumann, A. *Roteiro de perguntas*. Correio Eletrônico, mensagem recebida por allexmeteora@hotmail.com em 22 jan. 2012. Roteiro respondido para o projeto: Entre artistas, cineastas e sujeitos desviantes, a questão do olhar educado, Goiânia: PPGCV/UFG, 2011.
- Martins, A. F. Toda criança desenha... Toda criança desenha?! In: Martins, R.; Tourinho, I. (Org.). *Cultura visual e infância: quando as imagens invadem a escola*. 1. ed. Santa Maria: Editora da UFSM, 2010, v. 1, p. 227-247.
- Melendi, M. A. Desvios e aproximações. *Rizoma.Net*, 2002. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/46875547/Artefato-Rizoma-net>>. Acesso em: 15 fev. 2012.
- Nascimento, E. Singularidades da educação da cultura visual nos deslocamentos das imagens e das interpretações. In: Martins, R.; Tourinho, I. (Org.). *Educação da cultura visual: conceitos e contextos*. 1. ed. Santa Maria: Editora da UFSM, 2011.
- Paulon, S.; Romagnoli, R. Pesquisa-intervenção e cartografia: melindres e meandros metodológicos. Dossiê produção de conhecimento e políticas de subjetivação. *Revista Estudos e Pesquisas em Psicologia*, UERJ, ano 10, n. 1, p. 85-102, 2010. Disponível em: <<http://www.revipsi.uerj.br/v10n1/artigos/pdf/v10n1a07.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2012.
- Paz, O. *Marcel Duchamp: ou o castelo da pureza*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- Rosas, R. Hibridismo coletivo no Brasil: transversalidade ou cooptação. *Rizoma.Net*, 2002. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/46875547/Artefato-Rizoma-net>>. Acesso em: 15 fev. 2012.
- Silva, H. Entrevista concedida a Allex Rodrigo Medrado Araújo para o projeto: Entre artistas, cineastas e sujeitos desviantes, a questão do olhar educado. Goiânia: PPGCV/UFG, 2011.
- Vazquez, F. Entrevista concedida a Allex Rodrigo Medrado Araújo para o projeto: Entre artistas, cineastas e sujeitos desviantes, a questão do olhar educado. Goiânia: PPGCV/UFG, 2011.

Bordas // Fluxos: experiência poética das águas

Ariane Daniela Cole⁵⁰¹ e Ivanir Cozeniosque Silva⁵⁰²

Resumo: Apresenta-se neste trabalho uma reflexão sobre a experiência de duas artistas que elegeram a poética das águas e seus desdobramentos em experiências perceptivas que partem de olhares sobre paisagens de lugares distintos, lago e mar, pesquisando especificidades de linguagens, fotografia e pintura; mas em convergência com reflexões, principalmente, sobre a *Imaginação Matérica*, de Bachelard e o *Ser da Criação*, em Merleau-Ponty. Trata-se de uma pesquisa sobre questões da gênese da obra de arte a partir da natureza, da *Physis*; e por meio da intersubjetividade; no sentido de trazer o mundo percebido para o mundo do conhecimento, função da pesquisa tanto científica, quanto artística, onde a invenção se dá por meio do desvelamento do pensamento lógico, ético, estético, onde conhecimento e criação se fundam na percepção, em busca da realidade das coisas e a verdade na intersubjetividade.

Palavras-chave: fotografia; pintura; poética das águas; imaginação; criação.

Introdução

O presente trabalho nasce da proposição de duas artistas refletirem sobre a experiência de uma imersão na observação da paisagem das águas, eleita como elemento central do olhar, de uma vivência poética; cada uma em um único lugar, experimentando uma co-presença do fenômeno do *Ser* daquele lugar e do fazer artístico derivado desta experiência, práxis esta dotada da capacidade de nos transformar. Fazer artístico que se expressa por meio da fotografia e da pintura, onde convergências habitam pela proximidade temática e ao mesmo tempo apresentam distinções resultantes não só devido às especificidades de linguagens. Se por um lado há proximidades derivadas da observação das águas, por outro resulta em produções/reflexões bastante distintas entre lugar/obra/linguagem/autoria. Deste modo, procuramos identificar o que aproxima estas produções, o que as distingue e indagar aquilo que move estes caminhos de criação.

Enquanto que em *Bordas* (Cozeniosque, 2012-2013; fig. 1) o olhar concentra-se na superfície reflexiva do lago do Granja II, em Cotia, região metropolitana de São Paulo – reduto ainda da mata atlântica em São Paulo, em *Fluxos* (Cole, 2013; fig. 2) trata-se dos fluxos das águas do mar em uma faixa específica do litoral norte de São Paulo. A escolha deste elemento primordial, água, se deu em ambos os trabalhos num processo

⁵⁰¹ Doutorado em Arquitetura e Design pela FAUUSP (2004) Professora Adjunta do curso de Design da Faculdade de Arquitetura da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Líder do Grupo de Pesquisas Design, Arte: linguagens e processos. Artista Plástica com atuação nas linguagens da pintura e da fotografia com exposições no Brasil e no exterior. Maiores informações em: <http://arianecolearte.weebly.com>

⁵⁰² Doutorado em Artes pela ECA/USP (2002). Professora Doutor MS-3, Nível II da Universidade Estadual de Campinas, Doutor II da Universidade Presbiteriana Mackenzie, docente na Pós-Graduação do IA/UNICAMP no Programa em Artes e no de Artes Visuais, orientação no mestrado e doutorado em Poéticas Visuais. Artista Plástica com atuação nas linguagens da escultura, xilogravura e fotografia, com exposições individuais no Brasil e no exterior.

de imersão, observação, reflexão e registro de paisagens numa poética visual.



Figura 1 – Ivanir Cozeniosque. 2012-2013. Fotografia. 50 x 75 cm.



Figura 2 – Ariane Cole. 2013. Pintura a óleo sobre madeira. 1,50 x 0,53 cm.

Identificamos, talvez pela mobilidade da paisagem e do olhar, uma tendência a buscar significação, que se revela por meio da *imaginação matérica* (Bachelard, 2002). Para o autor a imaginação prescinde de uma presença/vivência da matéria em sua fisicidade, não encontra *raízes profundas e nutritivas* apenas a partir de imagens. A vivência da matéria, sobretudo dos elementos primordiais, marcam nosso espírito em nossas primeiras experiências de vida associando-se a lembranças íntimas, míticas de vida e morte. “Não possuo a chave do mundo, nem a do meu Eu. Tudo aquilo que apreendo é apenas uma *Erscheinung*⁵⁰³ Só posso apreender a unidade do Eu em suas manifestações” (Merleau-Ponty, 2006, p.32).

Ainda segundo o autor, falta à algumas abordagens fenomenológicas uma certa agressividade intencionada (no sentido de agregar), ao seu ver, falta nessa *intencionalidade fenomenológica* uma doutrina de objetivação, capaz de objetivar não somente formas mas também forças. Para tanto seria necessário exercer ao mesmo tempo uma *intenção formal*, uma *intenção dinâmica*, e uma *intenção material para compreender o objeto em sua força, em sua resistência, em sua matéria*, em sua totalidade, para compreender tanto o mundo enquanto espelho de nosso tempo quanto a reação de nossas forças.

Há também a possibilidade da busca de uma verdade, a partir da natureza, da *Physis*, e por meio da intersubjetividade (Merleau-Ponty, 2006) no sentido de trazer o mundo percebido para o mundo do conhecimento, função da pesquisa tanto científica, quanto artística, onde a invenção se dá por meio do desvelamento do pensamento lógico, ético, estético, onde conhecimento e criação se fundam na percepção, em busca da realidade das coisas e a verdade na intersubjetividade. Conhecimentos e verdades socialmente adquiridas e constituídas. “Na obra, é o acontecimento da verdade que está em obra e, precisamente, no modo de uma obra. É por isso que se determinou primeiramente a essência da arte como o por-se-em-obra-da-verdade” (Heidegger, apud Cole, 1996, p.

⁵⁰³Por *Erscheinung* entenda-se: fenômeno, manifestação.

57). Já em Merleau-Ponty (1969), os elementos que compõem o universo visível só existem porque lhes damos acolhida, e indaga se este *equivalente interno, forma carnal da sua presença*, por sua vez, não suscitaria em outro olhar os *motivos que sustentam sua inspeção do mundo*.

Com essas premissas tenta-se adentrar no conhecimento do elemento água em todas as suas realidades e que vão dando abertura para uma investigação poética. A água não tem forma definida, nem corpo, é mutante, instigante, abriga formas e cores ilimitadas. Como objeto visual, ela pode ser interpretada como matéria da poesia, espelhos que devolvem o mundo em luzes e cores, matéria mutante ao sabor dos ventos, das luzes, do tempo. Também pode ser vista como signo, símbolo, metáfora ou metonímia quando observadas pelos estudos das linguagens. Quando olhamos para a sua superfície na forma de um lago, este recolhe o mundo ao seu redor e o devolve em forma de luz. Superfície esta onde o céu reflete por espelhamento a vida cósmica. O lago é o habitat de todos os reinos, uma natureza que entra como símbolo dessas infinitas possibilidades de existência, mistério das coisas entre o universo e a terra. Partindo da água do mar que em seus movimentos espuma, evapora, condensa-se em forma de nuvem, estabelece um diálogo, um movimento entre os estados da água. Seu caráter onírico, plástico, móvel, nos possibilita um olhar ativo, criador, em uma variedade ilimitada de formas, texturas, cores, densidades, plasticidades alcançadas através da matéria luminosa e reflexiva da água. Quando em forma de nuvens, torna-se elemento celeste, símbolo da transcendência, faz parte do espaço ilimitado. Voltando nosso olhar para o céu, podemos vê-las como paisagens, deslizando pelo espaço profundo, planos e sobreposições sem horizonte, em eterno movimento, nada que nos diga o que está abaixo ou acima, assim nosso olhar nos lança a este espaço infinito sem as referências que definem nossa presença espacial no mundo, mas ao mesmo tempo fazem referência ao mundo virtual que assistimos em construção. Aludem aos fluxos da água, elemento primordial da vida, assim como das comunicações que transitam pelas redes digitais, mas também abrigam os sentidos do imaginário e os mistérios da representação.

Todavia, como pode-se ver, são águas de naturezas diversas o que traz desdobramentos no entendimento de sua dimensão simbólica. Enquanto que o lago, com suas águas silenciosa, calmas, nos remete, em sua dimensão simbólica, ao Narciso, contemplativo, reflexivo; “...onde esse reflexo sobre as águas é a primeira visão que o universo tem de si mesmo, que a maior beleza de uma paisagem refletida é a própria raiz do narcisismo cósmico, e metaforicamente falando o lago sendo o próprio olho da paisagem” (Bachelard, 2008, p. 213) ou o *olho da terra* como o poeta Thoreau (apud Bachelard, 2008) aquele que dá a ver através do espelhamento de si mesmo abrindo possibilidade de ampliar o que não é da sua natureza. O lago recebe a imagem do mundo, assim como a imagem também recebe a sua imagem, seu reflexo, um dentro do outro. Assim como o mundo diante do lago há o espectador diante da imagem.

À medida que dirigimos nosso olhar mais profundamente para as águas do lago, mais e mais em profundidade estaremos adentrando nossa própria natureza humana. O mesmo tipo de relação se estabelece, quando olhamos para uma imagem, pois assim estamos na verdade olhando para nós mesmos. Entretanto esta relação se dá em duas instâncias. Enquanto o autor opera o reflexo no universo da representação e busca seu

próprio universo no ato criativo, como espectadores, estamos excluídos desta relação. Mas, na medida em que ali, através da imagem, como em um espelho, nos vemos estaremos implicados no processo, estaremos entrando em contato com o universo criativo de tal imagem. Pensar naquilo que está contido na imagem enquanto representação de algo, de uma realidade captada, enquanto existência fora do nosso olhar e de materialidade regida pelas leis da física e da química, instiga nosso pensamento estético e nos aproxima de indagações sobre os fenômenos e suas relações com nossa existência enquanto ser humano e o mundo. Refletir sobre o que é real e o que o ato criativo é capaz de registrar abarca toda a história das artes visuais.

Já o mar, origem da vida, nos mostra uma face movente, mais inquieta, instável, sensual, envolvente, movida pelas marés, pela atração dos corpos celestes. Quando suave mostra sua vertente feminina, símbolo materno por excelência, nos remete à imagem de Iemanjá, às sereias cantantes, com sua água viscosa, salina, densa de nutrientes, transita e ao mesmo tempo liga os mundos. Quanto agitada, ativa, ou colérica, traz a vertente masculina, a imagem de Netuno, imperioso e enérgico, nos convida à ação, à atividade tonificante e desafiadora, à viagem, à aventura do viajante, do pescador poeta que busca no mar seu alimento, do nadador que enfrenta a força de sua correnteza, do surfista que desvela e navega suas ondas. Tanto a quietude e o espelhamento das águas do lago, a instabilidade e o movimento das águas do mar, quanto a arte nos remetem a questionamentos, indagações, provocam reflexão, imaginação, desafiam nossas forças ativas e criativas, acolhem o importante e necessário devaneio favorecido pela liberdade da *poiésis*

BORDAS//FLUXOS obras apresentadas para o Seminário da Imagem e Cultura e Cultura das Imagens dentro da experiência poética das águas busca nesse panorama abrir uma fenda, criar fissuras e entranhas no processo criativo para poder instaurar um olhar que seja capaz de instigar o pensamento na fotografia e pintura como linguagens inseridas nos procedimentos dentro das artes visuais enquanto formação e conhecimento de conteúdos, recursos e possibilidades plásticas. Conhecimento esse pautado numa vivência com a imagem através do ato de desenhar, gravar, esculpir, pintar que levam a uma procura não do registro, da representação com a observação do lago e do mar mas um ir além na busca do *Ser* da obra, presente nos meandros de um fazer artístico que se manifesta por meio da visualidade.

“Que laço amarra num tecido único experiência, criação, origem e Ser? ... é o espírito da práxis que quer e pode alguma coisa ... mas que não saberia como concretizar isto que ele quer e pode senão querendo e podendo, isto é, agindo, realizando uma experiência e sendo essa própria experiência ... o que torna possível a experiência criadora é a existência de uma lacuna a se preenchida, ... que faz do trabalho para realizar a intenção significativa o próprio caminho para preencher seu vazio e determinar sua indeterminação ... é isso a criação, fazendo vir ao Ser aquilo que ela nos privaria de experimentá-lo.” (CHAUI, 2002, pgs. 152-153).

Trata-se de uma necessidade de ir e vir ao encontro de um universo poético que lida com intensidades cromáticas de luminosidades, variações de profundidades, intervalos de espaços, contrastes de sombra e luz, claridade e penumbras alternadas como o pôr-do-sol e o raiar da manhã, em ambientações com o lugar arquitetônico e/ou paisagens a céu aberto em confronto com a escala monumental da natureza. São pulsações de

luminosidades e atmosferas criadas pelo meio da linguagem plástica que em *Bordas/Fluxos* se dá pela água e seus mistérios de devaneio. São dimensões ilimitadas de como algo se constrói a partir de um trabalho artístico pautado na reflexão da vida cotidiana do ser humano do começo do século XXI na procura por um sentimento mais interiorizado da nossa realidade, tirando-nos da agitação cotidiana que nos aparta das manifestações da *Physis* e lançando uma luz para estados mais sublimes de consciência, na busca de um aprofundamento do entendimento das relações entre o ser humano e a natureza.

Em nossa atual cultura ocidental o homem se distanciou do mundo, se tornou sujeito e o mundo seu objeto, esta ruptura submete a própria vida ao operacionalismo mecânico da lógica capitalista, que restringe o espaço da contemplação, da reflexão, e do entendimento dos fenômenos e dos processos, portanto uma ruptura que pouco a pouco vai se dando entre o *Seres*. A partir destas reflexões entendemos que o que nos move é a busca de um resgate da experiência do sublime, de uma indagação sobre nossas relações com este mundo que nos originou e nos abriga, do sentimento oriundo da experiência. “Não é o *conhecimento* do real que nos faz amar apaixonadamente o real. É o *sentimento* que constitui o valor fundamental e primeiro” (Bachelard, 2002, p.119). Indagações que se perdem na vivência de uma sociedade contemporânea que se desenvolve voraz nos grandes centros urbanos em sua complexidade e globalização e a vertiginosa rapidez das inovações tecnológicas.

“Este querer, do homem como elaborar que se impõe, tem o propósito de colocar o mundo como conjunto de objetos elaboráveis. Este querer determina a essência do homem moderno, sem que ele conheça o princípio de sua transcendência. Este querer do homem moderno traz como consequência o fato de que em todas as suas relações, com tudo o que é, até consigo mesmo, ele se ergue como o elaborador que impõem e organiza.” (COLE, 1996, p. 55)

Bordas e Fluxos

Bordas é parte de um ensaio fotográfico. São imagens recriadas a partir da paisagem de um lago mas totalmente transformadas por recursos digitais para encontrar uma poética da contemplação, a quietude das águas como vislumbres de paz cada dia mais escassos no mundo contemporâneo, mas que ficam como sonho possível nessas espacialidades do recôndito e de refúgio onde realmente pode-se experienciar, imaginar, idealizar esses lugares, esses estados de espírito. A gênese das imagens é decorrência do estado ampliado pelo *close* e *zoom* da objetiva da câmera, exigindo um olhar atento e preciso às sutilezas dos acontecimentos cotidianos. A Mata Atlântica na sua tridimensionalidade e existência corpórea monumental cria um embate com a escala do corpo humano pedindo distanciamento, e ao mesmo tempo um olhar que pede aproximação possível pelo *zoom* da lente que traz o que está longe para perto de si. Instantes que deram ao trabalho densidade e transformaram-se num encontro raro entre tema, linguagem e sentimento.

“Ali onde o fotógrafo corta, o pintor compõe; ali onde a película fotossensível recebe a imagem (mesmo que seja latente) de uma só vez por toda a superfície.... a tela a ser pintada só pode receber progressivamente a imagem que vem lentamente nela se construir... para o fotógrafo há apenas uma opção a fazer, opção única, global e que é irremediável. Pois uma vez dado o golpe (corte)

tudo está dito, inscrito, fixado. Se são possíveis manipulações estas ocorrerão depois do golpe (corte) ...” (DUBOIS, 1990, p.167).

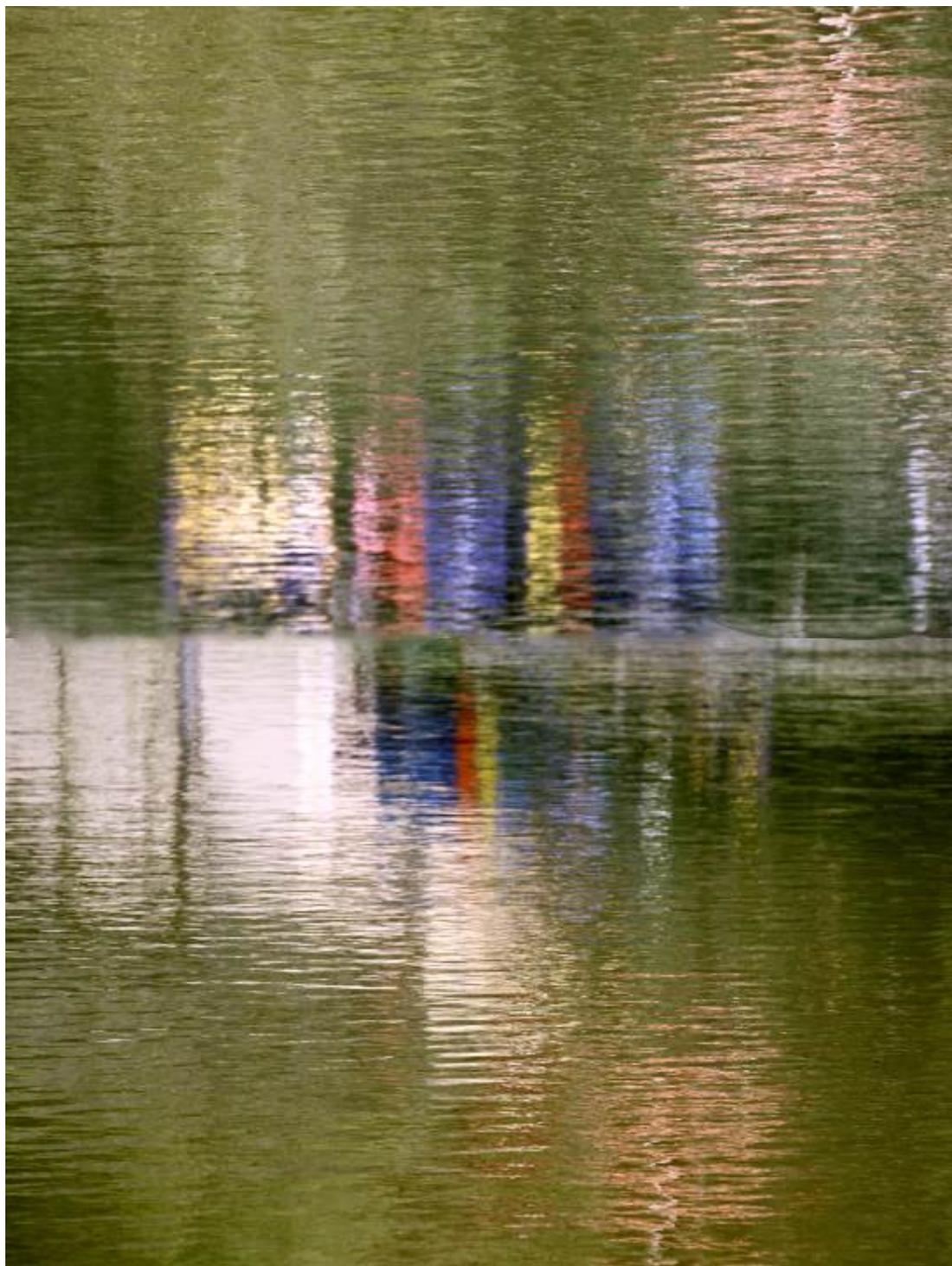


Figura 3 – Ivanir Cozeniosque. 2012- 2013. Fotografia. 50 x 75 cm

Bordas do lago em rebatimento na água, luminosidades diferenciadas do lugar, nuvens no céu, ventos, chuva, ondulação na água ... variáveis de tempo e espaço. A

borda é aquilo que tangencia, aquilo que rodeia, aquilo que reflete e é refletida pela mesma realidade do elemento água. O atemporal e irreal do que é visto, pois não é concretude de nada, não tem materialidade por si própria, é apenas reflexo do que ali está captado, do que é fotografado, mas algo que se coloca como espelhamento na superfície do lago. Essa superfície ora parada em quietude, ora ondulante pelo soprar do vento, ora luminosa, vibrante colorida, ora obscura, noturna em sua visualidade, trazem a realidade do entorno para dentro do lago. O que está fora e é carregado para dentro, a realidade matérica que se transforma em visibilidade aparente de algo, o que tangencia. Essa borda inventada pelo processo fotográfico não existe enquanto dimensão física, mas só através do processo de criação onde a realidade refletida entra numa dimensão imagética de irrealidade não palpável ao toque humano (corpo e volumetria) a não ser pela imaginação e visão que essas imagens se formam. Essa borda, ~~como~~ elemento visual importante, funciona como se fosse a linha do horizonte e foi determinante para o momento de criação, assim como na escolha da junção das imagens.

É através do olhar ao longe, da observação atenta do entorno do lago em conexão com as nuvens do céu e com as coisas convergindo e refletindo na água que, a priori, parecem desconectadas e sem linearidade no tempo/espço, ao selecioná-las e recriá-las em imagem, passam a coexistir. Adicionam-se, aglutinam-se em camadas umas sobre as outras, fundem-se e se tornam única. Há uma linha tangencial que dialoga em proximidade e similitude com todos os elementos formadores da sintaxe visual, que se aproxima e adiciona, empresta o que é de si ao outro, o que beira por proximidade de realidade. Essas situações convergentes são o momento aglutinador na formação das imagens onde as composições se deram. Num primeiro estágio, aleatórias, mas durante o processo criativo formaram-se dimensões únicas, fusão pelo rebatimento e espelhamento simultâneo e dispersão pela presença maior do elemento água na periferia do campo visual.

A relação do olhar com as múltiplas tonalidades de luzes desde a primeira hora com a luz noturna, passando pelas várias luminosidades durante o amanhecer, estudando os reflexos da luzes intensas do meio dia, a formação de uma volumetria na paisagem com a luz do entardecer e a sutileza de tons em cinzas neutros que vão adentrando a composição da imagem fotográfica com a rarefação da luz solar com a chegada da noite; procurando resgatar momentos onde luz solar, luz lunar, sombras das nuvens e ondulações do vento formam reflexos e espelhamentos na superfície da água.

Ora a saturação do matiz das cores, ou aumentando os tons frios para trazer maior profundidade dos planos da paisagem, e às vezes diminuindo a luminosidade para fazer uma aproximação com a experiência de anos com a xilogravura e da liberdade gestual com as goivas, formões e facas no encavo da madeira. Como resultado de uma imersão em um fazer com a gravura, como uma necessidade de que essas imagens inventadas tivessem a reminiscência do ato de gravar e de imprimir com a tinta tipográfica. São pretos em suas nuances tonais que revelam o intimismo do lugar e da relação com o noturno da natureza, onde os reflexos da água tornam-se luzes e tonalidades diferenciadas. As tonalidades diurnas foram pensadas na luz mais fria do amanhecer e ganhando em tonalidades quentes ao se aproximarem do meio dia e mais alaranjadas ao entardecer. Tonalidades frias e quentes, luzes mais difusas ou reflexivas foi a pesquisa

realizada para alcançar essa sequência de fotografias em suas passagens pelas horas do dia, organizadas e selecionadas objetivando e potencializando a relação do olhar com a linha do horizonte produzida pela borda do lago em suas mudanças de tonalidade conforme o transcorrer das horas.



Figura 4 – Ivanir Cozeniosque. 2012-2013. Fotografia. 50 x 75 cm

Em *Bordas* a linha do horizonte ancora a imagem, ao mesmo tempo em que subverte a noção de espaço já que não há mais acima ou abaixo, há água acima e abaixo, espelha sem espelhar, produzindo um deslocamento espaço-temporal. Trata-se de um espelhamento de algo captado na observação da superfície da água, com sua reverberação, enquanto reflexo da luz solar sobre a camada espelhada na superfície da água. Essa aparente linha, a princípio, vem do conhecimento da configuração da paisagem como a linha do horizonte onde duas realidades se encontram a do céu (atmosfera) e a da terra (corpos). São elementos formadores da composição pelo rebatimento ou fusão. Há uma dissolução, quebra de continuidade, difusão na formação dessas imagens.

Em *Fluxos* a linha do horizonte, apenas uma presença sutil, se apresenta como sugestão de um espaço ilimitado, não se apresenta mais como limite entre céu e mar mas como espaço de trânsito, encontro do movimento das água, onde céu e mar se conectam, se fundem.

Difusa a linha do horizonte remete à imensidão, do céu, do mar, *imensidão*, poetizada por Bachelard (2000), para quem a imensidão é uma categoria filosófica do devaneio e *não apenas uma idéia formada pela contemplação de espaços grandiosos*. “O espetáculo exterior vem ajudar a revelar uma grandeza íntima” (Bachelard, 2000, p.196). Pois, a imensidão da paisagem e a imensidão íntima, num processo de mútuo entendimento e engrandecimento, se intercomunicam.



Figura 5 – Ariane Cole. 2013. Pintura a óleo sobre madeira. 1,50 x 0,80 cm.



Figura 6 – Ariane Cole. 2013. Pintura a óleo sobre madeira. 1,50 x 0,80 cm.

Considerando assim, na imensidão duas extremidades se tangenciam e numa delas somos engrandecidos pela imensidão, e noutra extremo nos perdemos, nos dispersamos na imensidão, e entre estes dois polos muitos matizes podem se configurar, numa operação do espírito (Bachelard, 2000).

“A imensidão foi aumentada pela contemplação. E a atitude contemplativa é um valor humano tão grande que confere imensidão a uma impressão que um psicólogo teria toda a razão em declarar efêmera e particular. Mas os poemas são realidades humanas; não basta referir-se a *impressões* para explicá-las. É preciso vivê-las em sua imensidão poética”. (Bachelard, 2000, p. 214).

Assim como as nuvens não se submetem à perspectiva, o céu não se deixa expulsar da paisagem, mesmo que desprovido de horizonte. Da mesma maneira, a pintura na sua insistência da busca do sublime e do sagrado, pode revelá-los em um céu sem perspectiva, móvel e mutável em vermelhos incendiários, cinzas pesados, azuis amagentados, verdes azulados, paisagens verticais, horizontais, sutis ou incendiárias, cada cor, gesto, composição, propondo uma sensação, um pensamento.

A decisão da busca, o encontro de uma realidade pensada que se colocou como imagem no visor e portanto uma escolha de olhar com a própria latência de um universo em exteriorização, pois visão e realidade se dão num só instante e a obra potencialmente surge, ela emerge. Falando especificamente sobre a fotografia, fica a difícil equação entre o que se vê como realidade e o que é visto enquanto imagem. Como Hockney diz: *A mão movendo-se no espaço reflete o olho movendo-se no tempo.* (Cícero, 2010 p.37) O que existe de fato e o que entra como registro de algo, como documentário de uma

presença visual que foi captada pelo olhar no instante da escolha e está ao alcance da percepção humana. Esse dado, enquanto realidade da fotografia, onde a imagem fotográfica, tanto a analógica como a digital, é sempre o registro de algo existente, hoje passa por uma transformação, vertiginosa expansão e com papel importante dentro do contexto da arte contemporânea. Às vezes, a fotografia se desloca de tal modo para um território que é o da experimentação, não só com a máquina fotográfica como instrumento de trabalho e todos leques de possibilidades de tratamento da imagem que é infinito e desafiador. É nesse contexto que passa a ser um canal dentro das artes visuais que permite adentrar formas e universos plásticos ainda não explorados.

Entre a paisagem emocionada e emocionante navegamos no fluxo dos tempos. Há na apreciação da paisagem a abertura, a possibilidade da reflexão sobre o tempo, os fenômenos, nossa inserção neste mundo, *sob o céu que nos protege*, no acolhimento das águas que nos abrigam enquanto vida, nos devolve o olhar. Há que se ter tempo de experimentar o olhar para o mar, para a superfície reflexiva da água, para o céu, para a imensidão, para as paisagens do nosso tempo, para a imaginação elaborar a matéria. A possibilidade de ter a presença de algo, o existir na imagem e pela imagem, o formar o não real, são fendas e ranhuras daquilo que se quer dizer como indizível mas que é do ser enquanto existência. Observação silenciosa, percursos de visualidades novas, com abertura para caminhos de percepções e dimensões como abstração, reminiscência, memória velada de um olhar que altera a ordem da materialidade das coisas, para uma sutilização e uma atmosfera imbuídas de contemplação. Aquilo que em Pareyson (1993) é o que se dá a ver, *se formar em obra* por necessidade; em Merleau-Ponty (2007) é o *Ser* de criação como ser bruto e vivenciado pelo espírito.

Na pintura emerge do tempo estendido, por meio da elaboração das camadas, das cores e formas na busca de uma condensação de uma presença. De todo modo, tanto em *Bordas* como em *Fluxos*, identificamos três elementos fundantes: o tempo, a luz e a linha do horizonte. Em *Bordas* observa-se o movimento da luz ao longo do tempo do dia, do amanhecer ao anoitecer ajudando a definir a luminosidade procurada no momento da fusão das imagens. A fusão é algo da experiência da percepção que no artista é o momento do fazer da obra, da eleição do que está ali contido, a ser configurado no momento da criação e neste trabalho se dá utilizando-se todos os recursos disponíveis da fotografia digital.

Em *Fluxos* a observação se volta para o movimento da luz ao longo das estações do ano, na busca da expressão das ressonâncias possíveis em nossos estados sensíveis. Onde as cores podem nos falar de úmidas manhãs de primavera, calorosos dias de verão, mares intempestivos de inverno, ou das coloridas tardes do outono, onde o tempo parece passar silenciosamente.

“A percepção é primeiramente não percepção das *coisas* mas percepção dos *elementos* (água, ar ...) de *raios do mundo*, de coisas que são dimensões, que são mundos, deslizo sobre esses elementos e eis-me no *mundo*, deslizo do “subjetivo” para o Ser” (Merleau-Ponty, 2007, p. 202).

Há um distanciamento da observação desses elementos que possibilita a identificação da similitude das coisas e a dimensão do Ser de Criação como abertura, vazão que se dão como conhecimento de estados da intersubjetividade. Portanto, realidade

representativa e dimensão inventiva ocorrem justamente pela necessidade de criação. Um diálogo para o *Ser* em nós e na Natureza. Dimensões profundas que o artista encontra, um meio, subtraindo-se da realidade do cotidiano para dar a ver e experimentar faces do desconhecido, criando e conhecendo as coisas do mundo a partir dessa experiência de plenitude ao adentrar a imagem poética das águas.

E num processo cumulativo, as relações se multiplicam, céu, mar, nuvem, lago, luzes sutis, temporalidades complexas, feitas pelo olho, pela mão, pela câmera, de gestos e cores. As imagens fotográficas em *Bordas* e as imagens pictóricas em *Fluxos* são como o *olho da terra*, o *sopro do céu*, a *revolta do mar*, o *caminhar das nuvens* numa busca de paralelismos e identidades profundas com o tempo da vida e as espacialidades dos estados de alma que abarcam a existência humana e ali está instaurado em obra para o outro. Não é mais a paisagem com os reflexos da água do lago, ou o movimento incessante das ondas do mar, ou as nuvens do céu mas visualidades carregadas de uma latência interna do *Ser* que o espelhamento da superfície da água do lago só agora passa a ser o *olho da paisagem* e as nuvens, o *sentar-se no céu* onde ali se projeta um conhecimento e uma investigação de realidade a ser engendrada como dimensão profunda, possível pelo universo poético contido nas águas.

Bibliografia

- Andajur, Claudia. (2005). *A Vulnerabilidade do Ser*. São Paulo, CosacNaify.
- Bachelard, Gaston. (1974). *La Poétique de la Revêrie*. Paris. Presses Universitaires de France.
- _____. (2002). *A Água e os Sonhos*. São Paulo, Martins Fontes.
- _____. (2008). *A Poética do Espaço*. São Paulo, Martins Fontes.
- Barthes, Roland. (1984). *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro. Nova Fronteira.
- Chauí, Marilena. (2002). *Experiência do Pensamento: Ensaio sobre a obra de Merleau-Ponty*. São Paulo, Martins Fontes.
- Cícero, Antonio. (2010). *Sobre o Pearblossom Hwy*. In: Mammi, Lorenzo e Schwarcz, Lilia Moritz (Organização) *8 X Fotografia*. São Paulo, Cia das Letras.
- Cole, Artur Ferreira. (1996). *A obra de arte e o fazer-dizer do artista*. Faculdade de Filosofia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo.
- Clark, Kenneth. (1961). *Paisagem na Arte*. Lisboa, Ulisséia.
- Dubois, Philippe. (1990). *O Ato Fotográfico*. Papiros Ed. São Paulo.
- Durand, Gilbert. (1999). *O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. Rio de Janeiro. Difel.
- Fabris, Annateresa. (2011). *O Desafio do Olhar. Fotografia e artes visuais no Período das vanguardas históricas*. São Paulo, Martins Fontes.
- Fernandes, Rubens Junior. (2006). *Processos de Criação na Fotografia*. In: FACOM nº 16, São Paulo. 2º sem.
- Focillon, Henri. (1981). *Vie des Formes*. Paris, Presses Universitaires de France.
- Flusser, Vilém. (2011). *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo, AnnaBlume.
- Krauss, Rosalind. (2002). *O Fotográfico*, Madri, Gustavo Gilli.
- Merleau-Ponty, Maurice. (2006). *A Natureza*. São Paulo, Martins Fontes.
- _____. (2007). *O Visível e o Invisível*. São Paulo, Perspectiva.
- _____. (1969). *O Olho e o Espírito*. Trad. Gerardo Dantas Barretto. Rio de Janeiro. Grifo Edições.
- Pareyson, Luigi. (1993) *Estética, Teoria da Formatividade*. Rio de Janeiro, Vozes.
- Soulaiges, François. (1998). *Esthétique de La Photographie*. Paris, Nathan.
- Sontag, Susan. (2004). *Sobre a Fotografia*. São Paulo. Cia Das Letras.

Representação do tempo como objeto na minissérie Capitu

Rafaela Bernardazzi Torrens Leite⁵⁰⁴ e Maria Cristina Palma Munglioli⁵⁰⁵

Resumo: A representação do tempo como objeto da narrativa objetiva esse estudo, cujo objeto principal é a minissérie Capitu⁵⁰⁶, exibida pela Rede Globo em 2009. Ao longo da trama, a releitura da obra de Machado de Assis traça sua narrativa de forma que elementos contemporâneos tem destaque em algumas cenas e imagens de arquivo do século XIX são usadas como cenas de ambientação. O presente estudo busca analisar essa representação do tempo em forma de objetos e imagens e discutir sua interferência na estrutura narrativa da minissérie a partir do estudo dos discos de DVD comercializados pela Globo Marcas. Tomando como base os autores Bahktin (2002) e Hall (2006) para desenvolvimento da análise das cenas nas quais a temporalidade é fundamental para entendimento da narrativa.

Palavras-chave: Representação; Tempo; Narrativa; Capitu; Minissérie.

Introdução

Os padrões utilizados como parâmetros estéticos das obras audiovisuais encontram-se em processo de constante transformação, como é possível observar atualmente na televisão brasileira. O presente estudo trata como exemplo desse novo momento, a parte visual da narrativa da minissérie Capitu. Tais mudanças apresentam tratamentos de imagens característicos desse novo audiovisual, refletido sobretudo nas minisséries, criando uma linguagem inovadora em contraponto as que vinham sendo comercializadas no mercado televisual brasileiro. A primeira minissérie com uma linguagem visual diferenciada da linguagem vista nas anteriores foi Hoje é dia de Maria⁵⁰⁷, exibida no ano de 2005 pela Rede Globo. Desde então, produtos audiovisuais como A Pedra do Reino⁵⁰⁸ e Capitu, alvo principal de análise do presente estudo, foram desenvolvidos e veiculados pela emissora, que optou por explorar um lado mais poético no tratamento da imagem que é transmitida em rede aberta nacional.

Após finalizar a minissérie Hoje é dia de Maria, o diretor Luiz Fernando Carvalho iniciou o trabalho com o Projeto Quadrante⁵⁰⁹, núcleo da Rede Globo responsável pela

⁵⁰⁴ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação na área de Teoria e Pesquisa em Comunicação, linha de pesquisa em Linguagens e Estéticas da Comunicação na ECA-USP.

⁵⁰⁵ Professora doutora da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Pesquisadora do CETVN – Centro de Estudos de Telenovela da ECA/USP e do OBITEL – Observatório Ibero-Americano de Ficção Televisiva.

⁵⁰⁶ Minissérie exibida de 09 a 13 de dezembro de 2008, pela TV Globo. Com roteiro de Euclides Marinho e roteiro final e direção de Luiz Fernando Carvalho.

⁵⁰⁷ Minissérie exibida em janeiro de 2005, com direção geral de Luiz Fernando Carvalho, em oito capítulos.

⁵⁰⁸ Minissérie exibida entre 12 e 16 de junho de 2007, em cinco episódios, foi baseada na obra de Ariano Suassuna “O Romance d’A Pedra do Reino e o Príncipe do Vai-e-Volta”. Com direção de Luiz Fernando Carvalho e roteiro de Luís Alberto de Abreu, Bráulio Tavares e Luiz Fernando Carvalho. Realizada para homenagear o escritor nordestino, que nessa data completou 80 anos.

⁵⁰⁹ O Projeto Quadrante tinha o propósito de adaptar obras da literatura brasileira para a televisão, a equipe realiza parte do processo de produção no estado em que o autor da obra escolhida nasceu, treinando uma equipe de moradores para atuar e trabalhar durante as filmagens da minissérie.

produção de uma cadeia de minisséries cujo mote seria a adaptação de obras literárias para a televisão. O primeiro trabalho do Projeto Quadrante foi a minissérie *A Pedra do Reino*, baseada na obra de Ariano Suassuna, exibida no ano de 2007, seguida por *Capitu*, em 2008.

A minissérie *Capitu* é uma adaptação da obra literária de Machado de Assis, *Dom Casmurro*⁵¹⁰, tendo sido veiculada em cinco capítulos, no ano do centenário de morte do escritor. Por ser parte do projeto Quadrante, a realização da minissérie foi baseada na valorização do imaginário e da cultura como fatores imprescindíveis para o fortalecimento da identidade brasileira. A partir da atribuição de novos significados por meio da produção de sentido ampliada pela indústria audiovisual e literária, *Capitu* apresenta uma integração entre diversas áreas como cinema, televisão, teatro, dança contemporânea, rádio e literatura.

A relevância de um estudo sobre a linguagem televisual, produzida pela indústria audiovisual brasileira, é alicerçada na convergência de padrões técnicos utilizados pela Rede Globo em algumas de suas minisséries cujo foco encontra-se na valorização do imaginário e da cultura a partir da utilização de elementos imagéticos híbridos do teatro, televisão, cinema. A minissérie *Capitu*, tomando como base um sentido social gerado pela construção da linguagem visual, apresenta um sistema de valores que permite ao pesquisador das ciências da comunicação, um estudo de análise dos elementos responsáveis pela consolidação dos significados e enriquecimento da narrativa, aspectos importantes para a construção de um histórico sobre o desenvolvimento dos elementos imagéticos analisados.

Tomando como base os autores Bahktin (2002) e Hall (2006) para desenvolvimento da análise das cenas nas quais a temporalidade é fundamental para entendimento da narrativa. O cruzamento constante entre duas épocas do Rio de Janeiro – séculos XIX e XXI – traz uma reflexão sobre a atemporalidade da obra de Machado de Assis e representa sua modernidade mesmo no século XIX, no qual seu romance tinha características modernas e levantava questionamentos na sociedade. A presente pesquisa busca aprofundar, nos questionamentos sobre a combinação de elementos dessas duas épocas, a representação do tempo como objeto da estrutura narrativa da minissérie, como forma de extrair a significação dos objetos cênicos que representam o tempo e cenas retiradas de arquivo do século XIX como elementos narrativos. Usando como elementos de análise cenas retiradas dos discos de DVD comercializados pela Globo Marcas, contendo os cinco capítulos da minissérie.

Tempo e imagem

São diversas as características imagéticas que a minissérie *Capitu* agrega à linguagem visual comumente transmitida na televisão brasileira. O hibridismo entre

⁵¹⁰ A obra *Dom Casmurro* foi escrita por Machado de Assis em 1899. O enredo ocorre em meio ao Segundo Império no Brasil, na cidade do Rio de Janeiro. O romance é narrado em primeira pessoa, em que Bento Santiago retrata sua vida, sua paixão pela jovem *Capitu* que vem a se tornar sua mulher e suas dúvidas quanto a fidelidade de sua amada.

linguagens de áreas distintas como cinema, teatro e televisão inovou tanto no modo de apresentar uma obra clássica da literatura nacional, como no modo como a linguagem e a narrativa audiovisual foi empregada.

“Capitu inovou ao apresentar a história de Capitu e Bento por meio da intertextualidade, empregando, entre outros, elementos típicos (1) do teatro (cenografia, maquiagem, figurino, iluminação); (2) do romance machadiano (diálogos precisos, fina ironia de um narrador intruso que interpela o leitor/telespectador, cuidada construção psicológica de personagens); (3) do cinema mudo (legendas, placas indicando o início de um novo capítulo do livro; locução e música típicas desse período do cinema); (4) de ópera (os grandes espaços no palco, os gestos dos atores, a música em função diegética)” (LOPES; GÓMEZ, 2009, p.145).

A construção de uma narrativa visual nos produtos televisivos de ficção seriada requer a composição de uma linguagem verbo-visual voltada para o desenvolvimento de personagens e ambientes. A narrativa visual da minissérie é alicerçada na arte e na técnica da cultura contemporânea, que tem em sua composição características estritamente imagéticas, mesclando imaginação ficcional e adaptação literária a partir da retomada de uma obra brasileira ressignificada pela mídia.

A partir da atribuição de novos significados por meio da produção de sentido ampliada pela indústria televisiva e literária, Capitu apresenta uma integração entre o popular e o erudito. A aproximação das culturas foi feita sem hierarquia e resultou em uma nova roupagem imagética, que, representada por elementos cênicos, expandiu a densidade narrativa. A televisão ocupa hoje “*o lugar estratégico [...] nas dinâmicas da cultura cotidiana das maiorias, na transformação das sensibilidades, nos modos de construir imaginários e identidades*” (MARTÍN-BARBERO; REY, 2004, p.26) sendo um instrumento de comunicação de massas, ela abre espaços para experimentações audiovisuais e testes com a audiência, pois,

“encante-nos ou nos dê asco, a televisão constitui hoje, *simultaneamente*, o mais sofisticado dispositivo de moldagem e deformação do cotidiano e dos gostos populares e uma das mediações históricas mais expressivas de matrizes narrativas, gestuais e cenográficas do mundo cultural popular, entendido não como as tradições específicas de um povo, mas a hibridação de certas formas de enunciação, de certos saberes narrativos, de certos gêneros novelescos e dramáticos do Ocidente com as matrizes culturais de nossos países” (MARTÍN-BARBERO; REY, 2004, p.26).

Desse modo, as representações mostradas na televisão são resultado de saberes narrativos presentes nas respectivas culturas nas quais estão envolvidas, sendo seus elementos narrativos representações das mesmas. Os elementos narrativos presentes em uma ficção televisual envolvem características que colaboram para o entendimento do espectador, tornando possível que a história aconteça de modo que a audiência acompanhe a narrativa e se mantenha conectada ao transmissor do conteúdo. Um dos modos encontrados de aproximar o texto de Machado de Assis do público foi pensando nos jovens como consumidores da obra, em depoimento o diretor Luiz Fernando Carvalho afirmou:

“Pensei na abrangência do veículo e na necessidade de se desfazer esse tal preconceito que aquele jovem de 15 anos, que escuta *rock-and-roll*, tem sobre a leitura do Machado. Então, eu reafirmei o Machado em termos de conteúdo e linguagem. [...] é claro que eu espelhei aquelas situações e as lancei para outras relações de imagens e também de possibilidades simbólicas do mundo moderno” (Carvalho, 2008, p. 83).

A história principal, Dom Casmurro de Machado de Assis, é ambientada no Rio de Janeiro do século XIX. A obra de Luiz Fernando Carvalho, como releitura do romance machadiano, opta também por retratar esse ambiente, contudo, a produção da minissérie, ao longo do produto audiovisual, insere o tempo como objeto na narrativa, servindo como elemento narrativo auxiliar para o entendimento da trama e posicionamento do espectador em meio a transposição realizada pela equipe de produção, representando a atemporalidade da obra de Machado. Parte da aproximação realizada por Luiz Fernando Carvalho buscou trazer para a narrativa uma abordagem dialógica com a personagem Capitu na qual o diretor estava

“reafirmando a dúvida presente em Dom Casmurro como parte do processo cultural da modernidade, como processo dialético da modernidade, e a achamos que isso não é amoral ou imoral, isso não é um pecado. Machado surge como um avanço em seu tempo, com uma nova proposta estética e intelectual, de uma modernidade absurda em relação à época, em relação à própria literatura que se produzia no país e no mundo. É um momento de modernidade impressionante” (Carvalho, 2008, p. 79).

A reafirmação da forma imagética da atualidade da obra de Machado e de sua modernidade perante seu tempo surge em meio à era de grande reprodutibilidade técnica da imagem. Ao longo da minissérie são utilizadas diversas formas de elaborar novos modos para transpor a narrativa de Machado de Assis para a televisão, sendo a narrativa visual uma das ferramentas para que a releitura ocorresse com uma linguagem múltipla, variando nas maneiras de trabalhar a imagem ao longo da obra. Seja na criação de uma lente própria para retratar o posicionamento da personagem Bento em momentos em que é tomado pela emoção, representando tanto os olhos cheios de lágrimas, quanto os olhos de ressaca de Capitu, seja na inserção de imagens de arquivo do século XIX como cenas de continuidade da narrativa, ou também com o uso de filtros e gelatinas na gravação das cenas. Os diversos modos encontrados pela equipe de empregar dinamicidade às cenas e compor as personagens de modo a trabalharem em conjunto com a composição cênica mostram como ocorreu a aproximação da minissérie com a modernidade da obra de Machado.

A minissérie brasileira descende da telenovela (PALLOTIINI, 1998), mas traz em sua estrutura uma melhor elaboração técnica e poética. Com a preocupação de manter a estrutura do romance original, foram usadas ferramentas auxiliares provindas do audiovisual para auxiliar na composição imagética do produto como forma de entreter ao público e manter a verossimilhança com a narrativa de Machado de Assis. Com isso, a história, em sua estrutura inicial, não é alterada, transpondo trechos do próprio livro original para as telas em forma de narração e transcrição no vídeo, passando para a imagem o dever de acompanhar a força de Dom Casmurro como uma obra literária moderna mesmo no século XIX.

A representação do tempo em uma releitura de uma obra literária do século XIX para uma obra da ficção seriada brasileira pode causar estranhamento e confusão por parte do público se o paralelo entre esses universos não forem distinguidos de forma explícita. Uma vez que a “percepção do *tempo*, no qual se instaura o *sensorium* audiovisual, está marcado pelas experiências da simultaneidade, do instantâneo e do fluxo” (MARTÍN-BARBERO; REY, 2004, p.35), a linha narrativa deve acompanhar a história em que se

baseia, construindo não necessariamente uma transposição linear, mas apta a ser entendida pela audiência, como cita Aumont (1993, p.162) “o essencial e não confundir o tempo que pertence à imagem com o que pertence ao espectador”.

Na minissérie *Capitu*, onde o tempo é tratado também como objeto cênico, ele se altera não somente com a alteração da personalidade ou da construção das personagens, como também vira elemento narrativo de importância, muitas vezes aparecendo de forma física nas cenas. Suas formas de aparição variam desde a localização temporal na qual se passa a cena, até objetos presentes nas cenas que interferem no entendimento da trama e complementam a organização visual da minissérie, sendo a significação dependente da “resposta do espectador, que também a modifica e interpreta através da rede de seus critérios subjetivos.” (Dondis, 1997, p.31).

Cenas e narrativa

Em uma obra com aproximadamente quatro horas e trinta minutos de duração, as imagens que retratam a atemporalidade e o cruzamento de elementos do século XIX e XXI aparecem de maneiras diversas, ora por meio da utilização de uma lente especial preenchida com água, elaborada para criar um efeito ótico a partir da refração da água, ora pela inserção de imagens de arquivo do Rio de Janeiro do século XIX, além da exibição de elementos como aparelho MP3, celular, tatuagem no braço da personagem *Capitu*. A presente análise, por meio de recortes das imagens das cenas dos episódios completos da minissérie *Capitu*, estabelece os momentos em que o tempo é objeto da narrativa.

A partir de Hall (2006, p. 370) entendemos a complexidade do signo televisivo, signo complexo, constituído pela união do discurso visual e sonoro. Nesse estudo, o discurso visual tomará frente ao longo da análise como forma de focar na interpretação imagética dos elementos narrativos. Temos como código os objetos e cenas capturadas para ambientação da análise. Entendemos também que “cada época e cada grupo social têm seu repertório de formas de discurso na comunicação sócio-ideológica” (Bahktin, 2002, p. 43), e buscamos interpretar como a minissérie costura essas épocas a partir da representação do tempo.

“O “conhecimento” discursivo é o produto não da transparente representação do “real” na linguagem, mas da articulação da linguagem em condições e relações reais. Assim, não há discurso inteligível sem a operação de um código. Os signos icônicos são, portanto, signos codificados também – mesmo que aqui os códigos trabalhem de forma diferente daquela de outros signos. Não há grau zero em linguagem” (Hall, 2006, p. 370).

A percepção da inexistência desse grau zero parte, então, da comparação entre os elementos do século XIX e XXI, em que objetos contemporâneos e imagens de arquivo são usadas em uma mesma narrativa, servindo de complemento e atuando como elementos narrativos paralelos. Fazendo parte de uma mesma realidade e estando intrinsecamente ligada a ela, sendo que um “signo não existe apenas como parte de uma realidade; ele também reflete e retrata uma outra. Ele pode distorcer essa realidade, ser-lhe fiel, ou apreendê-la de um ponto de vista específico, etc.” (Bahktin, 2002, p. 32).

Indicando que a história é narrada por Bento Santiago, personagem principal do romance, com uma mente doentia, tomada pelo ciúme e pela dúvida sobre a traição de sua mulher, Capitu, o ponto de vista da história é retratada a partir do imaginário dessa personagem perturbada pela dúvida e pelo ódio.

Os primeiros minutos da minissérie retratam como a continuidade da trama irá ocorrer. A primeira cena mostra um plano aberto da cidade do Rio de Janeiro nos tempos atuais. Conforme a cena se aproxima do seu objeto de interesse – o trem – há inserção de outras cenas de arquivo do século XIX, imagens de uma ferrovia e de estações de trem da época com passageiros a espera dos vagões. A sequência de cenas varia entre imagens coloridas e imagens em preto e branco, deixando transparecer que são referentes a épocas diferentes. A mesma afirmação pode ser observada com a tecnologia das máquinas das ferrovias e das pichações presentes nos vagões do trem dos tempos atuais.



Figura 43: À esquerda a ferrovia no século XXI, à direita imagem do arquivo do século XIX.

A sequência dessa cena de ambientação traz o narrador da história, Bento Santiago, já adulto, identificado como Dom Casmurro, acompanhado de um poeta. Os dois estão dentro do vagão de um trem nos tempos atuais. As pessoas ao redor, figurantes, estão caracterizadas de roupas do século XXI, enquanto as personagens da minissérie usam vestimentas do século XIX. Não há estranhamento entre essas duas épocas, que na cena convivem lado a lado.

Inserções de cenas do arquivo são observadas ao longo da trama. Elas são encaixadas na narrativa como se planejadas ao longo da produção e não capturas de cenas do passado, ou seja, atuando como objeto da narrativa. Suas representações do passado fazem parte da narrativa da história. A cena do trem aparece no momento em que está sendo apresentado o início da trama, portanto o conceito que será fundamental para o entendimento da continuação dos próximos capítulos. Outra imagem que fará o recorte de cenas do passado com cenas atuais é a apresentação do Rio de Janeiro antigo, como forma de ambientar o momento em que a cena está se passando. A sequência seguinte apresenta Bento e Capitu ainda jovens, quando iniciam um flerte. As cenas mostram características da sociedade do século XIX, com bailes, festas, danças, a rua movimentada com homens vestindo roupas da época - um modo de representar o ambiente na qual as duas famílias estavam inseridas.

O momento em que Bento Santiago tem que se mudar para estudar no seminário também traz uma sequência de cenas em preto e branco do arquivo de imagens do século XIX, retratando jovens estudantes cortando o cabelo, e participando de atividades dentro do seminário. Ao longo dessas cenas aparece o rosto da personagem Capitu, chorando na janela.



Figura 2: À esquerda cena do seminário(arquivo do século XIX), à direita a personagem Capitu chora na janela

Conforme a história é contada há outras cenas de ambientação do século XIX, as ruas do Rio de Janeiro antigo são o foco principal dessa seleção, nas quais são mostradas cenas de pessoas andando no centro do Rio de Janeiro, imagens aéreas da cidade, os meios de transporte da população da época como charretes e cavalos.

Não somente cenas do arquivo são elemento narrativo fundamental para o entendimento da narrativa da minissérie. Ao longo da trama objetos contemporâneos são utilizados de modo a representar o tempo, o cruzamento entre as épocas e a modernidade do romance machadiano, não sendo apenas exposição das imagens para ambientação, fazem parte da estrutura narrativa, quase como se tivessem sido gravadas para aquele momento.

Uma marca presente na linha narrativa do início ao fim é a tatuagem da personagem Capitu, tanto em sua fase jovem quanto na adulta. A tatuagem da atriz Letícia Persiles, que interpreta a personagem na fase jovem, por escolha da produção, não foi “escondida”, como opção para compor a codificação da representação temporal, e a pintura foi reproduzida na Capitu adulta, representada por Maria Fernanda Cândido.



Figura 3: À esquerda a atriz Letícia Persiles, à direita a personagem Capitu interpretada por Maria Fernanda Cândido.

Bento Santiago também tem sua representação nas ruas do Rio de Janeiro atual com vestimentas do século XIX e acompanhado de outra personagem, José Dias. Os dois caminham pela cidade do Rio de Janeiro no século XXI, conforme a cena vai acontecendo é possível perceber pichações nos muros, placas modernas de identificação com os nomes das ruas, pessoas caminhando caracterizadas com vestimentas atuais, carros e táxis da contemporaneidade e placas do comércio local com dizeres como “Xerox” e “Eletrônica”.



Figura 4: À esquerda a personagem Bento e pichações, à direita Bento corre em rua contemporânea.

Em algumas cenas as personagens fazem usos de instrumentos modernos. Já casados Bento e Capitu comparecem à um baile. Antes de entrarem no salão cada um recebe um aparelho de MP3 com fones de ouvido e os colocam. Ao entrarem no salão, a música começa a tocar e os dois dançam em meio à outros convidados que também portam o aparelho. Contudo, a trilha sonora não acompanha a contemporaneidade do equipamento e é possível ouvir a valsa Danúbio Azul de Strauss. Aproximando as duas épocas em um mesmo quadro fílmico, em que as personagens estão caracterizadas com vestimentas típicas dos bailes do século XIX e portando aparelhos de som do século XXI.



Figura 5: À esquerda os aparelhos de MP3, à direita a personagem Capitu usando o aparelho de MP3.

Acompanhando a tecnologia portátil, em determinada cena, o narrador, Bento, se comunica fazendo uso de um aparelho celular. Devidamente caracterizado como desde o início da narrativa, usando roupas do século XIX e maquiagem pesada, a personagem utiliza um aparelho portátil como forma de comunicação direta. Outro aparato tecnológico do qual as personagens fazem uso em uma cena da trama é um elevador de

vidro com vista para a cidade do Rio de Janeiro. Nessa cena os amigos Escobar e Bento estão dentro do elevador transparente, caracterizados com vestimentas do século XIX, enquanto pelo vidro se vê o Rio de Janeiro, com a ponte Rio-Niterói e a Baía de Guanabara, com carros modernos passando nas ruas.



Figura 6: À esquerda Escobar e Bento dentro do elevador, à direita a vista da cidade do Rio de Janeiro.

Em meio a seus delírios de ciúme e com desejos de matar o filho, Ezequiel, aparece a próxima inserção da modernidade na trama. Como aparece anteriormente no diálogo entre Bento e Escobar, Bento era frequentador de óperas no Rio de Janeiro, contudo a cena mostra Bento em um cinema assistindo ao filme *Othello* de 1952 dirigido por Orson Welles. Sentado sozinho nas cadeiras do cinema a personagem chora com as cenas do filme e o momento varia entre cenas retiradas do filme e o rosto da personagem.



Figura 7: À esquerda cena do filme *Othello* (1952), à bilhete para o cine teatro.

Chegando ao final da trama as cenas reproduzidas são as mesmas que pudemos perceber no início da narrativa, a aproximação do trem nos tempos atuais e a aproximação do trem em uma estação do século XIX. A trama se inicia e termina no mesmo ponto, a ligação entre passado e presente.



Figura 8: À esquerda a ferrovia no século XXI, à direita imagem do arquivo do século XIX.

Dessa forma, é perceptível a influência de objetos contemporâneos na montagem da narrativa de Luiz Fernando Carvalho ao longo da trama, como forma de construir a narrativa com objetos cênicos e inserções de imagens antigas. A aproximação entre a obra de Machado de Assis e o formato de minissérie se mostrou frequente e distribuído ao longo de toda a história contada em cinco capítulos pela Rede Globo.

Considerações Finais

Buscar em cenas de arquivo uma aproximação com a época antiga e em elementos contemporâneos inseridos em ambientações do século XIX geram reflexões sobre os tempos em que nos encontramos a todo momento. Há, em *Capitu*, um paralelo entre dois universos que estão ligados imageticamente em um produto audiovisual, apresentando como a representação dessas duas épocas pode estar interligada como forma de complexificar ainda mais a narrativa da ficção televisual.

O cruzamento temporal está servindo não somente como reiteração do arquivo de imagens de outra época do audiovisual, mas como complemento narrativo para uma obra transposta do século XIX para o século XXI. Conectar dois tempos históricos usando uma única obra audiovisual que cria uma linha temporal ao longo da história de Machado de Assis, mas que faz uso de uma linha narrativa múltipla a partir do uso do resgate de imagens antigas.

Ao mesmo tempo, objetos da cultura contemporânea são inseridos ao longo da minissérie como elementos utilizados pelas próprias personagens. A tatuagem que aparece na primeira fase de *Capitu*, ainda jovem, e é reproduzida na atriz que representa a personagem em sua fase adulta reflete o desejo dos responsáveis pela obra audiovisual de traçar um paralelo entre épocas, fazendo com que dois momentos diferentes encontrem ligação narrativa e façam sentido no arco maior da história que está sendo contada.

Referências

- Aumont, J. (1993). *A imagem*. Campinas, SP: Papirus.
Bakhtin, M. (V.N.Volochínov). (2002). *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Annablume.

- Carvalho, L.F. (2008). Depoimento de Luiz Fernando Carvalho. Machado de Assis (1908-2008), 79-83. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Contraponto.
- Dondis, D. (1993). Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes.
- Hall, S. (2003). Da diáspora: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Lopes, M.I.V. de & Orozco-Gómez, G. (2009). A ficção televisiva em países ibero-Americanos: narrativas, formatos e publicidades: anuário 2009. São Paulo: Globo.
- Martín-Barbero, J. & Rey, G. (2004). Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva. São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- Pallottini, R. (1998). Dramaturgia de televisão. São Paulo: Moderna.

Fragmentos da Cultura da Cidade: imagens dos espaços intermediários da rua Frei Caneca

Ana Sílvia Rocha Ipiranga⁵¹¹ e Maria Luísa Mendes Teixeira⁵¹²

Resumo: A cidade, enquanto espaço de interação e hibridismo, constrói e reconstrói no tempo identidades, produz e reflete significados, deslocando a atenção para essas práticas sociais. Com base nessa discussão, a presente pesquisa teve como objetivo desvelar as identidades de espaços intermediários da Rua Frei Caneca na Cidade de São Paulo. Para tanto foi utilizado como enfoque metodológico uma pesquisa do tipo etnográfica, combinando variados métodos de coleta e análise. Evidenciaram-se tempos simultâneos e espaços diferenciados, nos quais “lugares” e “não lugares” coexistem significando os “entre lugares” e caracterizando a emergência de espaços intermediários no contexto de uma rua, rica em simbolismos, interação, contestação e controvérsias no acolhimento de identidades liminares.

Palavras-chave: identidades; cultura; cidades; tempo; espaço.

Introdução

As discussões relacionadas as apreciações sobre a dimensão do tempo se conectam com a necessidade de se investigar a memória, enquanto um jogo em permanente construção, dirigindo à atenção para a questão do espaço no qual vivemos e que sempre temos acesso, enquanto lugar de experiências, significados e simbolismos. Para Halbwachs (2006) não há grupo social nem tipo de atividade que não tenha alguma relação com o “lugar”, enquanto parte do espaço. Buscar a memória de uma cidade ou de uma parte dela, como uma rua, seria, portanto, observá-la, percebê-la e interpretá-la a partir dos seus lugares, da conservação e da invenção (Leitão, 2001).

Essa construção concreta e simbólica do espaço se relaciona aos conceitos, segundo Augé (2004), de “lugar antropológico” ao criar um “social orgânico” e de “não lugares” que dizem respeito aos seus fins, criando uma “tensão solitária”. Os lugares e não lugares coexistem, se misturam e caracterizam um mesmo espaço, onde um e outro jamais se realizam totalmente (Augé, 2004).

Para fins desse estudo, considera-se ainda a perspectiva intersticial de Bhabha (1998) na qual os espaços liminares, os “entre lugares” de passagem, situados no meio das designações das identidades, se transformam no processo de interação simbólica, possibilitando os hibridismos culturais ao acolher as diferenças.

A cultura da cidade, enquanto espaço de enraizamento, de memórias, de interação, fronteiras e hibridismo, constrói no tempo identidades, produz e reflete identificações, símbolos, signos e significados. Para Magnani (1991) a metrópole contemporânea apesar de sua diversidade e problemas comporta diferentes formas, fronteiras,

⁵¹¹Doutora em Psicologia do Trabalho e da Organização, Universidade Estadual do Ceará (UECE), Programa de Pós Graduação em Administração

⁵¹² Doutora em Administração, Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), Programa de Pós-Graduação em Administração.

interstícios, espaços liminares e singulares, através dos quais seus habitantes estabelecem vínculos entre si e com a cidade. O autor sublinha que algumas dessas formas podem ser analisadas em sua relação com o próprio espaço no qual ocorrem as “experiências da rua” (Magnani, 1991).

Segundo Magnani (1991), as “experiências de rua” acontecem nos “circuitos”, nos “espaços intermediários” entre o privado (a casa) e o público (a rua) (Da Matta, 1997), entre os quais se desenvolve uma “sociabilidade básica”, mais ampla que a fundada nos laços familiares, porém mais densa, significativa e estável que as relações formais e individualizadas impostas pela sociedade (Magnani, 1996).

Neste contexto, a cidade, suas ruas, seus bairros e equipamentos são espaços e suportes concretos de sociabilidade e experiências, formando uma base material a partir da qual é possível refletir, significar e realizar uma possível gama de sensações e práticas sociais compartilhadas (Ipiranga, Felix & Campos, 2006).

Com base nessa discussão, a presente pesquisa teve como objetivo desvelar as identidades de espaços intermediários da Rua Frei Caneca em São Paulo, através da composição de imagens fotográficas. Grande parte do poder descritivo da imagem fotográfica se deve à sua capacidade de dispor elementos no espaço, considerando ainda a categoria do tempo como uma das chaves-mestres na construção da imagem fotográfica e no seu processo de significação (Godolphim, 1995).

A pesquisa baseou-se na utilização de um conjunto de métodos, entre estes a etnografia de rua (Eckert & Rocha, 2003) fundamentada na Antropologia Urbana (Velho, 1999) e complementada pela abordagem da Antropologia Visual (Collier & Collier, 1986; Ribeiro, 2004). Utilizou-se ainda da entrevista temática e não estruturada realizada com antigos e atuais moradores da Rua Frei Caneca e da análise documental a fim de levantar dados históricos sobre o início da ocupação e formação residencial e comercial da rua (Cavedon, 2003).

Tempo, espaço, identidades e a cultura da cidade

No decorrer do tempo das civilizações modos distintos de formação social incorporaram um conjunto particular de práticas e apreciações diversas do tempo e do espaço de maneira a garantir a produção e reprodução da vida social. Como um esforço de reconstrução das subjetividades e reconstituição das diversas representações da realidade, percebe-se que quanto mais as sociedades progredem técnica ou cientificamente, mais apresentam a necessidade de investigar a memória e interpretá-la através de objetos, monumentos, imagens e relatos (Harvey, 1992).

Na construção contemporânea dos espaços urbanos, o arquiteto, por ocasião da edificação de uma forma espacial, busca comunicar certos valores e significados estabilizados nos monumentos que incorporam, preservando um sentido de memória coletiva. Harvey (1992) evidencia ainda que a arquitetura não é apenas a domesticação do espaço, mas uma defesa contra a tirania do tempo. Colocando-se como uma linguagem de uma realidade intemporal, ligando o tempo e a eternidade como algo forte

o bastante para “parar” o tempo, “o espaço é o tempo cristalizado”, um conjunto inseparável de sistemas de objetos, mas, também de sistemas de ação e projetos; “o espaço, ele mesmo, é social” (Castells, 1999; Santos, 2006).

Para Halbwachs (2006) não há grupo social nem tipo de atividade que não tenha alguma relação com o “lugar”, enquanto parte do espaço. Santos (2006) enfatiza que o “lugar” é a base da vida em comum, reunindo referências pragmáticas com solicitações de ações condicionadas, sendo também “o teatro das paixões humanas”, responsável pelas mais diversas manifestações da espontaneidade e da criatividade. Desta forma, complementa Halbwachs (2006), não há memória coletiva que não aconteça em um contexto espacial. Para que as categorias de lembranças reapareçam, devemos dirigir nossa atenção para o espaço que ocupamos e que vivemos, por onde passamos muitas vezes e que sempre temos acesso.

Buscar a memória de uma cidade ou de partes dela, como uma rua, seria, portanto, observá-la, percebê-la e interpretá-la a partir dos seus lugares, das suas falas e dos seus silêncios, das suas lembranças e dos seus esquecimentos, da conservação e da invenção. A memória não como um estoque, mas como um jogo em permanente reconstrução, que para tanto, necessita de lugares, sentidos, ritos, gestos, sensações, enraizamento que a torne capaz de sobreviver ao esvaziamento e desconhecimento (Leitão, 2001).

Da Matta (1997) ao discutir sobre o espaço, propõe uma divisão entre dois espaços sociais fundamentais – o mundo da “casa” e o mundo da “rua” - que dividem a vida social brasileira. Para o autor a “rua” é uma categoria sociológica que designa mais que simplesmente um espaço geográfico. Antes de tudo é uma entidade moral, esfera de ação social, domínio cultural capaz de despertar emoções, reações e imagens esteticamente emolduradas e inspiradas onde predomina a desconfiança e a insegurança. Essa percepção do espaço é o reflexo do isolamento e da individualização, que segundo Da Matta (1997), espelha o ponto crítico da identidade social brasileira.

Augé (2004) denomina de “lugar antropológico” essa construção concreta e simbólica do espaço, ao envolver as vicissitudes e contradições da vida social, enquanto sentido para aqueles que o habitam e inteligibilidade para quem o observa. O autor classifica o “lugar” como “identitário” enquanto representa para as pessoas que o ocupam um conjunto de possibilidades, prescrições e proibições; “relacional” enquanto espaço existencial e experiencial e, “histórico” enquanto “lugares de memória” com forte conteúdo simbólico, nos quais os indivíduos não fazem história, mas vivem na história, criando um “social orgânico”.

Em oposição a idéia de “lugar antropológico” enquanto espaços que não se caracterizam como identitários, nem como relacionais e nem como históricos, Augé (2004) propõe o conceito de “não lugares”. Os “não lugares” são reconhecidos por duas realidades distintas, mas complementares, são espaços constituídos em relação a determinados objetivos, como: de transporte, trânsito, comércio, lazer; e são espaços nos quais os indivíduos mantêm uma relação de uso, que dizem respeito a seus fins, criando uma “tensão solitária”. O autor sublinha ainda que essas duas realidades “lugar” e “não lugar” coexistem, podem se misturar e caracterizarem um mesmo espaço, no qual uma e outra jamais se realizam totalmente.

A idéia de lugar e a qualidade de diferente, similitude, proximidade e de separação que fundamenta a noção de espaço se articula com a questão da identidade, enquanto objeto, nas ciências humanas e sociais, de diversos modelos de ligação social (Arruda, 1998). A discussão da identidade está inscrita no universo mais amplo da cultura. Para Geertz (1989) o conceito de cultura é essencialmente semiótico. Sendo o homem um animal amarrado em teias de significados que ele mesmo teceu, assume-se, portanto, a cultura como sendo essas teias e a sua análise como uma ciência interpretativa (Geertz, 1989).

Neste sentido e segundo Thompson (1990) a cultura passa a ser percebida como uma rede de estruturas significativas, um padrão de significados incorporado nas formas simbólicas - símbolos, ritos e rituais, sinais, trejeitos, lampejos, manifestações verbais, ações e objetos significativos de vários tipos – a partir dos quais os indivíduos se comunicam e partilham suas experiências, concepções e crenças. Para o autor, os fenômenos culturais se inserem em contextos e processos sócio-históricos através dos quais esses são produzidos, transmitidos e recebidos. Tais contextos são espaços-temporais estruturados, moldando a maneira pelas quais as formas simbólicas são entendidas e valorizadas. Por outro lado, os indivíduos não absorvem passivamente formas simbólicas, mas lhes atribuem um sentido e produzem um significado ativa e criativamente, compreendendo-as e valorizando-as ou não (Thompson, 1990).

A cidade não é só o concreto, parafraseando Barthes (1996) a cidade é um discurso e esse discurso é uma linguagem que revela os espaços que se pretendem eternos, sinalizados com palácios e igrejas, mercados e quartéis ou tudo aquilo capaz de emoldurar a vida social num sistema fixo de valores e poder. Contudo, nem sempre esses espaços são marcados pelo eterno. Há locais liminares, intersticiais, transitórios, margens sociais onde tudo o que está relacionado ao paradoxo ou à contradição desenham um espaço singular (Da Matta, 1997).

Certeau (1994) ao discutir uma base para a compreensão das culturas de rua populares e localizadas sublinha que esses “espaços singulares”, nos quais faixas das populações estão segredadas nos espaços adjacentes às cidades, são instâncias abertas à criatividade e ação do homem, dando uma forma aos espaços, unindo lugares, recriando a cidade por meio de atividades e movimentos diários na “invenção do cotidiano”. O local vivido institui a escala do cotidiano e seus parâmetros são a co-presença, a vizinhança, a intimidade, a emoção, a cooperação e a socialização com base na contigüidade.

Por outro lado, as cidades contemporâneas vivem tempos de mudanças, se caracterizando pela mobilidade e pela circulação de pessoas, turistas, migrantes que mudam de lugares; assim como produtos, mercadorias, imagens e ideias que se virtualizam e se desterritorializam nos espaços. A lógica global separa o centro e a sede da ação e, dessa forma, em cada lugar se superpõem dialeticamente o global e a o local, que se associam e se contrariam (Santos, 2006).

Com histórias e identidades singulares, a cidade se mostra plural no que se refere às suas relações e manifestações, que podem favorecer a construção ou fortalecimento de identidades, fruto da experiência vivida no lugar (Fischer, 1997; Ipiranga, Felix &

Campos, 2006). Nesse sentido, propõe-se, segundo Hall (2005) a visão da identidade “em processo”, “em andamento”, decorrente da multiplicidade, fluida, autônoma, construída e reconstruída a partir da percepção e evocação de imagens, textos, impressões, julgamentos e situações que expressam algo sobre os indivíduos e sobre aqueles com quem esses indivíduos interagem.

Ressalta-se ainda para fins desse estudo a perspectiva intersticial da minoria de Bhabha (1998) sobre “a negociação complexa e em andamento, que procura conferir autoridade aos hibridismos culturais que emergem em momentos de transformação histórica”. O autor ressalta a necessidade de passar além das narrativas de subjetividades originárias e focalizar os momentos que são produzidos na articulação das diferenças culturais – os “entre lugares”. Os “entre lugares” fornecem o terreno para a elaboração de estratégias de subjetivação – singular e coletiva – que dão início a novos signos de identidade e lugares inovadores de contestação e colaboração, no ato de definir a própria ideia de sociedade (Bhabha, 1998).

Os “espaços intermediários” e os “circuitos” da cidade

Contrariamente ao que pensa o senso comum, a cidade não se impõe de forma homogênea e absoluta sobre seus moradores e visitantes e neste sentido, considera-se a perspectiva da Geografia Humana ao salientar que o “lugar”, enquanto impregnado de significados e simbolismos, são “lugares de experiências”, envolvendo tanto a razão como a emoção (Mesquita, 1998).

Harvey (1992) citando Lefebvre (1974) afirma que a análise da vida cotidiana envolve concepções e apreciações na escala da “experiência social”, incluindo a compreensão da apropriação dos lugares. Santos (2006) coaduna ao salientar que nos lugares os objetos são híbridos, sejam estes naturais ou artificiais, já que não têm existência real e valorativa sem as ações. O autor explica que no cotidiano compartilhado, a política se territorializa no confronto entre cooperação e conflito, organização e espontaneidade; no “lugar” a contigüidade física entre pessoas, organizações e instituições é criadora de comunhão, constituindo, por fim, a base da vida em comum (Santos, 2006).

Nesse âmbito, considera-se a colocação de Magnani (1996) quando enfatiza que a cidade pode ser apreciada a partir do ponto de vista daqueles que nela vivem e daqueles que dela se apropriam. Estas formas de apropriação não são aleatórias nem o resultado de escolhas individuais, e sim o resultado de rotinas e invenções cotidianas ditadas por injunções criativas e coletivas que regulam o trabalho, o lazer, a convivência e que deixam seus signos no mapa da cidade (Magnani, 1996).

Para Santos (2006) a casa, o lugar de trabalho, os pontos de encontro, a rua, os caminhos que unem esses pontos são igualmente elementos passivos que condicionam a atividade dos homens e comandam a prática social. Parafraseando Certeau (1994) “o andar com os pés na cidade” recortam “espaços de enunciação”, caminhos entrecruzados que dão forma a novos espaços e unem lugares. Resulta um desenho bastante singular e que se sobrepõe ao desenho oficial da cidade; “às vezes rompe com

ele, outras vezes o segue, outras ainda não tem alternativa senão adequar-se” (Magnani, 1996).

A cidade, suas ruas, seus bairros e equipamentos são espaços e suportes concretos de sociabilidade e experiências. Para Magnani (1991) a metrópole contemporânea apesar de sua diversidade e problemas comporta diferentes formas, fronteiras, espaços liminares e singulares, através dos quais seus habitantes estabelecem vínculos entre si e com a cidade. O autor sublinha que algumas dessas formas podem ser analisadas em sua relação com o próprio espaço no qual ocorrem as “experiências da rua” (Magnani, 1991).

Para Magnani (1996 p. 32) as “experiências de rua” acontecem nos “espaços intermediários” entre o privado (a casa) e o público (a rua), entre os quais se desenvolve uma “sociabilidade básica”, mais ampla que a fundada nos laços familiares, porém mais densa, significativa e estável que as relações formais e individualizadas impostas pela sociedade. O autor articula ainda a ideia de “circuito” ao unir “estabelecimentos, espaços, e equipamentos caracterizados pelo exercício de determinada prática ou oferta de determinado serviço”, nem sempre contíguos, mas, reconhecidos em sua totalidade pelos usuários (Magnani, 1996). Nesse contexto, Castells (1999) salienta que “entre a casa e o mundo, há um lugar”, cujas características, marcam a vida de seus habitantes ao manterem uma interação ativa com seu ambiente físico diário.

Bhabha (1998) coaduna esta ideia quando sublinha que é na emergência dos interstícios, na sobreposição e no deslocamento das diferenças, que as experiências intersubjetivas e coletivas, o interesse comunitário ou o valor cultural são negociados. Nesta perspectiva intersticial, os espaços liminares situados no meio das designações das identidades, se transformam no processo de interação simbólica, pois, “o movimento temporal e a passagem que ele propicia evita que as identidades se estabeleçam em polaridades primordiais, possibilitando hibridismos culturais ao acolher as diferenças” (Bhabha, 1998, p. 21-22).

Magnani (1996) afirma, portanto, que, entre os dois padrões paradigmáticos de apropriação do espaço - o privado e o público - existe uma gradação onde é possível distinguir diversos arranjos e circuitos intermediários – ruas, calçadas, igrejas e paróquias, praças, bairros, residências, escolas, *shopping centers*, edifícios, estabelecimentos, bares e restaurantes - espaços de sociabilidade, de escolhas reveladoras da dinâmica urbana, com base em uma lógica cultural e territorial, permitindo encontros imprevistos, mas desejáveis e propiciando toda espécie de trocas. “É aí que se tece a trama do cotidiano; a vida do dia-a-dia, do trabalho, do desfrute do lazer, da troca de informações e de serviços, dos inevitáveis conflitos e da participação em atividades vicinais” (Magnani, 1996).

Procedimentos metodológicos

Tendo como base o objetivo dessa pesquisa, um conjunto de métodos foi utilizado para o seu desenvolvimento, entre estes a “etnografia de rua” (Eckert & Rocha, 2003; Frúgoli, 2007) fundamentada na antropologia urbana (Velho, 1999) e complementada

pela abordagem da antropologia visual (Collier & Collier, 1986; Ribeiro, 2004; Godolphim, 1995).

Segundo Eckert e Rocha (2003) a etnografia de rua tem por objetivo compreender as especificidades da vida urbana e de que modo os fenômenos sócio-culturais são produzidos, reproduzidos e vivenciados na vida cotidiana. Na etnografia de rua o pesquisador percorre os lugares, realiza caminhada, observando o espaço e suas configurações, interagindo com os sujeitos que participam da vida social e de trabalho nos lugares envolvidos, com o objetivo de realizar um mapeamento e cartografia do território, observando seus trajetos e percursos, analisando os diferentes fluxos e formas de apropriações dos lugares (Eckert & Rocha, 2003). Além da observação, nessa etapa da pesquisa utilizou-se da compilação de notas no diário de campo.

Para Ribeiro (2004) a antropologia visual é uma área interdisciplinar situando-se na confluência da procura de um método, das novas correntes epistemológicas da antropologia e dos desafios das novas tecnologias, evidenciando uma maior aproximação entre antropologia visual e a antropologia. Na tradição da antropologia visual, as tecnologias de representação (fotografia, cinema, audiovisual) tornaram-se instrumentos e objeto de pesquisa. É precisamente nessa dimensão representacional e comunicativa que o elemento imagético, tanto estático (fotografia) quanto dinâmico (filme, audiovisual), ou a sua combinação nos suportes multimídia, a partir do desenvolvimento das tecnologias digitais, constituem recursos descritivos de inegável valor para a reflexão antropológica (Ribeiro, 2004).

Especificamente para este estudo, considerou-se que o registro fotográfico contribui como fator de controle para a observação visual direta, sobretudo, quando associado a outros métodos: “A fotografia é apenas um meio para um fim: a observação holística e precisa, pois só a resposta humana pode abrir o olho da câmera para o uso significativo em pesquisa” (Collier & Collier, 1986).

Para Cavedon (2003) ao fazer uso da técnica fotográfica aliada ao método etnográfico, é preciso considerar dois aspectos: a fotografia que exige o conhecimento relacionado com o tipo de máquina, filmes a serem utilizados, lentes, filtros, etc.; a etnografia que requer a inserção do pesquisador no universo pesquisado de modo a ser possível a sua participação naquela realidade cultural escolhida como objeto de investigação científica.

Uma pequena parte do acervo de fotografias utilizado nesta pesquisa foi obtido através do levantamento nas bases de dados documentais. Contudo, a maior parte das mais de 200 fotografias foram produzidas a partir da imersão das pesquisadoras em campo durante o mês de junho de 2013, em condições naturais e iluminação ambiente. Para isso foi utilizada uma câmera digital Canon IXUS 115HS / IXUS 117 HS.

Nesse contexto, retratou-se momentos e lugares emblemáticos da rua Frei Caneca, restringidos nos espaços intermediários de convivência, de trabalho, de uso e apropriação da rua e a partir desse inventário de dados visuais delimitou-se fisicamente o espaço da rua sob estudo. Esse mapeamento envolveu o espaço contíguo desde o início da rua Frei Caneca na esquina com a rua Caio Prado até o seu final que se

delimita na esquina com a Av. Paulista.

Foram ainda realizadas 5 entrevistas temáticas e não estruturadas com antigos e atuais moradores da rua Frei Caneca. Os sujeitos foram selecionados por conveniência, através da acessibilidade encontrada durante a fase da pesquisa etnográfica de rua. Foram ainda consultadas as bases de dados documentais na Internet, tendo como foco obter informações sobre o início da ocupação e formação residencial e comercial da rua no contexto da cidade. Segundo Cavedon (2003) o estudo do contexto histórico possibilita a compreensão da estabilidade e da mudança sociocultural, prevenindo possíveis erros de interpretação do presente.

Achutti (2004) ao defender que a fotoetnografia pode substituir a prática da escrita, considerou que “fotografar não é apenas refletir a realidade é também reflexionar sobre ela e nela refletir-se” (Achutti, 2004, p.71). Nesse sentido, as fotografias, enquanto “elementos formativos da vida social” (Caulfield, 1996) foram utilizadas como técnica de documentação e como parte integrante do “texto” escrito, sendo este articulado de forma imagética.

Tendo por base estes procedimentos a narrativa imagética se conformou à situação de evidência construindo o texto a partir de dois movimentos simultâneos: a descrição contextual propriamente dita e os procedimentos analíticos que tiveram por base tanto os dados escritos como os imagéticos, delineando as narrativas que revelaram a identidade da rua Frei Caneca a partir dos seus espaços intermediários.

A interpretação e a montagem das narrativas através da composição de imagens fotográficas

As tantas biografias escritas sobre a vida de Frei Joaquim do Amor Divino Caneca relatam a sua história como o primeiro padre revolucionário brasileiro, participante da Revolução Pernambucana de 1817 e um dos líderes mais atuante do movimento da Confederação do Equador de 1824 (Lima, 2008).

Joaquim do Amor Divino nasceu em 1779 na cidade de Recife, tanoeiro, fabricava e consertava barris, pipas, cubas, dornas, tintas e canecas. Ao tomar o hábito de noviço no Convento do Carmo de Recife, em outubro de 1796, o jovem passou a chamar-se Joaquim do Amor Divino Rabelo Caneca, assumindo assim a linhagem dos tanoeiros. Foi educado no Seminário de Olinda, na época importante centro de difusão de ideias liberais. Frequentou, também, a Academia Literária do Paraíso, uma típica agremiação de ilustrados do século XVIII, onde se liam e debatiam as novas ideias, tornando-se posteriormente um dos mais combativos líderes da luta pela independência e pela república nos anos de 1817 a 1824 (Lima, 2008). Esses movimentos emancipatórios no Brasil do início do século XIX foram marcados pela diversidade e Frei Caneca foi uma de suas principais vozes, sendo a sua obra considerada “de um liberal radical, pronto a enfrentar o tema da cidadania em seus moldes modernos” (Lima, 2008).

A experiência etnográfica vivenciada na rua Frei Caneca mapeou vozes que parecem se conformar a estes moldes modernos dos princípios da liberdade, cidadania e da

diversidade que delinearão a outrora história de vida de Frei Caneca. Mas, vamos a esta história ...

A “experiência de rua” e a identidade dos espaços intermediários da rua Frei Caneca

A rua Frei Caneca está localizada na região central, do Baixo Augusta, da cidade de São Paulo, no bairro Cerqueira César, com início e término respectivamente entre as esquinas da rua Caio Prado e da Av. Paulista, é uma rua curta, medindo aproximadamente 1.500 metros.

Durante a caminhada etnográfica, as calçadas da rua foram percorridas, pelas pesquisadoras, repetidas e diversas vezes, idas e vindas, observando e vivenciando a vida e trabalho nos espaços intermediários ali encontrados, entre estes: boutiques e lojas comerciais, igreja, *shopping center*, estacionamentos de automóveis e postos de abastecimento de gasolina, açougues, salão de beleza, agências bancárias, escola infantil, bancas de revistas e jornais, padarias, lanchonetes e sorveterias, supermercados, casarões antigos reformados e restaurados, altos prédios residenciais, feira semanais de frutas e verduras, hotéis, pensões (inclusive de pernoites), boates (“a lôca”), restaurantes e um profusão de bares nas esquinas das calçadas.

Uma das pesquisadoras, pertencente a rede básica de sociabilidade, ativa participante de relações vicinais, enquanto antiga moradora da rua que lhe parece familiar. A outra pesquisadora de “fora do pedaço”, uma estranha “em trânsito no pedaço que não o seu”. Ambas se aventurando nos caminhos incertos da prática etnográfica de rua, mapeando os seus espaços intermediários, os “pedaços da cidade”, enquanto condição para o seu exercício e fruição (Magnani, 1996).

Ao percorrer a rua Frei Caneca e no decorrer das primeiras observações elaboradas no caderno de campo, distintos significados espaço-temporais se entrecruzaram, transformando e criando originais injunções do cotidiano. Dependendo do horário do dia, da tardinha, da noite e ou da madrugada – no almoço, na *happy hour* e ou no jantar – o dinamismo e a quietude na rua se altera e se metamorfoseia, expressando tempos simultâneos e espaços diferenciados, caracterizando lugares unidos por fluxos de não lugares de diferentes formas, cores, luzes e sombras, movimentos e fins: desde a presença das vans, caminhões e bicicletas entregadores de mercadorias estacionados nas calçadas nas primeiras horas da manhã; passando pelo intenso trânsito de pessoas e ruidoso tráfego de veículos na rua durante os tempos de trabalho; ao som dos diferentes estilos musicais provenientes dos bares de rua, repletos de mesas instaladas nas esquinas das calçadas ocupadas pelos sociáveis e alegres frequentadores nos tempos do pós-trabalho (Certeau, 1994; Augé, 2004; Ipiranga, Felix & Campos, 2006).



Figura 1: Rua Frei Caneca. **Fonte:** pesquisa de campo, 2013.

No final do dia, as atividades do ócio, do descanso e do trabalho se confundem, confundindo os tempos e espaços. Nesses interstícios a experiência etnográfica de rua pela rua Frei Caneca se depara inesperadamente com as “festas nos pedaços”, reunindo, no meio dos murmúrios das conversações, dos risos, dos movimentos, das cores uma grande quantidade de grupos de pessoas que transitam, vão e vêm, ocupando as esquinas da rua, das calçadas, dos bares e restaurantes, das boates, caracterizando os espaços intermediários, circuitos singulares da rua Frei Caneca. Esse clima de festividade e celebração perdura durante toda a noite até altas horas da madrugada, onde se perde a noção do tempo transitando entre os espaços da rua, possibilitando os encontros e desencontros nos lugares e não lugares que se complementam, sem se realizarem totalmente (Augé, 2004; Magnani, 1996).

Durante estas caminhadas na rua diferentes rituais foram observados revelando, segundo Segalen (2000), suas plasticidades ao se acomodarem às mudanças temporais e espaços sociais, contextos culturais que expressam diferentes significados ao moldar a maneira pelas quais as formas simbólicas são ancoradas e interpretadas. Lugares e não lugares de tempos mutantes, concomitantes e espaços intermediários, intersticiais, liminares e singulares onde pessoas e grupos de pessoas se encontram e tecem a trama do cotidiano, do trabalho, do desfrute do lazer, da troca de informações e de serviços, das inevitáveis controvérsias e da participação em atividades vicinais (Augé, 2004; Magnani, 1991; Thompson, 1990).

Por outro lado e considerando Harvey (1992) ao afirmar que no decorrer de sua evolução as sociedades apresentam a necessidade de pesquisar a memória e de comunicar valores e significados estabilizados e interpretados nos monumentos arquitetônicos, incorporando e preservando um sentido de memória coletiva, numa 2ª etapa da pesquisa buscou-se conhecer a memória da rua Frei Caneca, com o intuito de observá-la, percebê-la e interpretá-la a partir dos seus lugares pretéritos, enquanto base da vida em comum, inventariando e delineando as mais diversas manifestações da conservação, da espontaneidade e da criatividade (Halbwachs, 2006; Santos, 2006).

Com base nestas discussões, constatou-se no decorrer das análises documentais, das imagens fotográficas reproduzidas e das entrevistas realizadas, que ao longo da segunda

metade do século XIX e no decorrer do século XX, a rua Frei Caneca expandiu-se ao se beneficiar da construção de - uma igreja, um imenso edifício nas suas adjacências e de um *shopping center* - espaços intermediários, que marcaram tempos e espaços intersticiais, singulares, na rua sob estudo.

Considerando ainda a ideia de que a apropriação do espaço traduz a maneira pela qual ele é ocupado, seja por monumentos e atividades, e que segundo o pressuposto de Magnani (1991), a cidade pode ser apreciada a partir do ponto de vista daqueles que nela vivem e que dela se apropriam, um importante episódio da história narrada por um dos moradores da rua Frei Caneca se articula a partir do número 1.047 no qual se situa a Igreja do Divino Espírito Santo. Em um exame das Atas da 'Irmandade do Divino Espírito Santo' (2013) foi possível reunir elementos para tecer a história e a apropriação desse lugar da rua, conotando um “lugar de memória” com forte conteúdo simbólico, nos quais os antigos moradores entrevistados não somente fizeram história, mas viveram e vivem na história, criando um “social orgânico” (Augé, 2004).



Figura 2: Igreja do Divino Espírito Santo

Fonte: pesquisa de campo, 2013.

Conforme narram os documentos analisados e confirmam os testemunhos de moradores da rua Frei Caneca, a devoção secular ao Espírito Santo nos foi herdada pelos portugueses açorianos por influência da Rainha D. Izabel no século XIV. Os “Impérios do Divino Espírito Santo” são um dos traços mais marcantes da identidade açoriano, constituindo um culto que para além de marcar o cotidiano insular, determina traços identitários que acompanham os açorianos para todos os lugares onde a emigração os levou. Para além dos Açores, o culto do Divino Espírito Santo está hoje bem vivo no Brasil para onde foi levado há três séculos (Rossato & Lupi, 2003).

Desta tradição nasceu a reunião dos devotos do Espírito Santo por um testemunho de fé de D. Francisca Cândida Borges Paim, portuguesa dos Açores, casada com o Sr. José Paim, radicados no Rio de Janeiro. Por volta de 1880, José Paim e sua família transferiram-se para São Paulo, instalando-se na rua Frei Caneca, numa casa própria, quase com a esquina da rua S. Miguel. Primeira família moradora da rua Frei Caneca foi sumamente estimada por todos os moradores que depois chegaram e habitaram o lugar. Após uma graça recebida, D. Francisca reconheceu-se devedora e assim, com a

colaboração do marido convidou à sua casa os moradores da vizinhança, na maioria açorianos e devotos do Divino Espírito Santo, para a realização de uma Novena.

Daí em diante a Novena tomou vulto e a casa do casal Paim tornou-se pequena para acomodar tantos devotos. Foi então que cogitaram de construir uma capelinha, inaugurada em 1887, sendo o terreno doado pelo benemérito Sr. Mariano Antônio Vieira, casado com D. Maria Isabel Paim Vieira, genro de José Paim e Francisca Cândida. Com o aumento dos devotos, a família Paim resolveu construir um templo cuja pedra fundamental foi lançada em 1905, onde se encontra hoje, no número 1.047, a Paróquia da Igreja do Divino Espírito Santo, cuja construção foi lentamente custeada pela contribuição da família Paim, pelos donativos e os resultados da Festa do Divino, celebração religiosa ainda hoje realizada e frequentada pelos devotos e moradores da rua Frei Caneca e adjacências (Atas, 2013).

Um lugar amplamente rememorado pelos moradores entrevistados foi o imenso conjunto arquitetônico nominado Conjunto Nacional (2013) que começou a ser construído em 1952, sendo este citado, como um dos primeiros grandes edifícios modernos construídos na cidade de São Paulo e que muito influenciou a vida daqueles que habitavam nas ruas adjacentes, entre estas a Frei Caneca.

O projeto de autoria do arquiteto Davis Libeskind caracteriza-se pela mistura de diferentes usos em uma mesma estrutura urbana, entre estes: residencial, comercial, serviços e lazer. E, nesse sentido, durante a década de 1950, a proposta do Conjunto Nacional transformou-se em um paradigma arquitetônico para projetos similares nesta área central de São Paulo, cujos idealizadores pretendiam realizar o sonho de transformar a Paulista na 5ª Avenida de São Paulo. Este trecho histórico se coaduna a afirmativa de Harvey (1992) ao enfatizar que na construção contemporânea dos espaços urbanos, o arquiteto, por ocasião da edificação de uma forma espacial, busca comunicar certos valores e significados que se estabilizam nos monumentos que os incorporam.

Um episódio importante evidenciado como consequente desses tempos e que marca muitas das sociabilidades urbanas contemporâneas foi o início da valorização do metro quadrado dos terrenos das mansões que se localizavam nesta região central da cidade, que com a chegada do poder financeiro, entre os anos 70 e 80, alcançaria valores astronômicos, uma tendência que transformaria radicalmente a poderosa avenida Paulista e suas adjacências, demonstrando nos dias atuais os seus efeitos, inclusive na rua Frei Caneca, com o expressivo incremento imobiliário a partir da construção de um bom número de altos e luxuosos edifícios residenciais.

E, por fim, relatamos a história do *Shopping & Convention Center* Frei Caneca que ocupa o número 569 da rua de mesmo nome, inaugurado em maio de 2001, um complexo comercial que que interferiu fortemente na paisagem urbana, sobrepondo e deslocando diferenças, produzindo e revelando novas e controversas sociabilidades que marcaram em definitivo o cotidiano da rua Frei Caneca (Bhabha, 1998). Mas, vamos à sua história...

Nesses últimos anos, o *Shopping* Frei Caneca tem sido palco de vozes diversas de pertencimento, negociando fluxos e identidades liminares no que se refere a frequência

de públicos homossexuais nesse pedaço intersticial da cidade de São Paulo. O evento marco desse episódio narra que em 2003 a administração do *shopping* recomendou a um dos seus seguranças convidar um casal de homens a se retirar do *shopping* por estar trocando beijos em público. Este ato motivou com que o local fosse alvo de processo com base na Lei do estado de São Paulo n. 10.948 de 05 de novembro de 2001 que dispõe sobre as penalidades aplicadas à prática de discriminação em razão de orientação sexual, desencadeando, por outro lado, um protesto público na sua praça de alimentação, intitulado “beijaço”, protesto esse, que vem sendo comumente utilizado contra a discriminação à homossexuais no qual diversos casais do mesmo sexo se beijam em local público (Pulccinelli, 2010; Frúgoli, 2007; Diário Online, 2003).



Figura 3: “Beijaço”.
Fonte: Folha Online, 2003.

Conforme a análise documental reunida em incontáveis registros e crônicas de diferentes jornais e revistas a partir de então, diferentes lugares da rua Frei Caneca e, sobretudo, o seu *shopping* passaram a ser conhecidos pela presença de homossexuais, sendo apelidada, como *Frei Boneca* e *Gay Caneca*. Lugares esses que se transformaram no processo de interação simbólica, possibilitando hibridismos culturais ao acolherem as diferenças (Carvalho, 2003; França, 2006; Diário Online, 2003; Folha Online, 2003; Bhabha, 1998).

Considerando o conceito de “circuito” (Magnani, 1996) ao unir estabelecimentos, espaços, e equipamentos caracterizados pelo exercício de determinada prática ou oferta de determinado serviço, nem sempre contíguos, mas, reconhecidos em sua totalidade pelos usuários, evidenciou-se o aumento dos fluxos de mobilidade urbana com um recente deslocamento, de outros bairros da cidade de São Paulo para a rua Frei Caneca, de bares e restaurantes destinados, preferencialmente, a um público GLS - Gays, Lésbicas e Simpatizantes (Carvalho, 2003).

Mais recentemente a rua Frei Caneca tem ganhado destaque nas mídias devido ao polêmico projeto urbanístico, defendido por uma associação GLS, de oficializá-la como uma rua temática *gay*. O projeto inclui ainda a revitalização da rua com a construção de um *boulevard* com a destinação de parte do angariado com suas atividades para a área de saúde e acolhimento de moradores de rua pertencentes à comunidade homossexual (Redação, 2010; Pulccinelli, 2010).

Por outro lado, levantaram-se questões acerca da possibilidade de uma gestão com foco nas controvérsias e contestações tendo por base o simbolismo cultural do território que valorize a convivência das diferenças nesses diferentes espaços, através dos movimentos de passagens nesses interstícios e que esta possa vir a facilitar a ação criativa nesses “espaços singulares” e, sobretudo, na integração dessas identidades liminares no contexto da cidade (Certeau, 1994; Bhabha, 1998).

Considerações Finais

Nas cidades contemporâneas as mudanças sócio-espaciais se operam numa temporalidade acelerada, acarretando um descompasso entre as práticas espaciais e a implantação de políticas públicas voltadas para suprir as necessidades desse movimento de desterritorialização dos fluxos no sentido da reterritorialização, através do estímulo da criação, da reinvenção do cotidiano dos lugares, em uma base de comunicação entre os diferentes códigos culturais e de negociação entre os interesses daqueles que vivem, habitam e atuam nos espaços urbanos.

Nesse sentido, se sobressaem a necessidade de formulação de políticas públicas voltadas para a requalificação urbano-geográfica e elevação da qualidade de vida das cidades, através do investimento em cultura enquanto “agente recuperador”, entrelaçando o tecido urbano com o social e os objetivos econômicos com os simbólicos (Reis, 2007).

Nesse processo a cultura local emerge como um fenômeno social difuso ao aplicar a produção simbólica que governam os processos identitários e que caracterizam os espaços intermediários da rua Frei Caneca em novas ideias, novas escolhas e novas capacidades de escolhas, sugerindo novas possibilidades de gestão desses “entre lugares”. A cultura deve, portanto, agir como agente sinérgico, projetando as intervenções urbanísticas com base nas identidades liminares da rua e da comunidade que habita os “lugares” e objetivam os “não lugares”.

Parafraseando Magnani (1993), Augé (2004) e Certeau (1994) a ideia é aquela de desvelar os “espaços de enunciação”, significando os “entre lugares”, os caminhos entrecruzados que dão forma à novos “espaços intermediários” que unem os “lugares antropológicos” e “não lugares” em um desenho singular e que, muitas vezes, se sobrepõe ao desenho oficial da rua, ao construir pontes capazes de compartilhar os códigos culturais entre os espaço de fluxos e as diferentes formas de lugares, isto torna-se o desafio para os gestores das cidades.

Referências

- Achutti, L. E. R. (2004). *Fotoetnografia da Biblioteca Jardim*. Porto Alegre: UFRGS: Tomo. Atas da Irmandade do Divino Espírito Santo. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Irmandade_do_Divino_Esp%C3%ADrito_Santo#mw-navigation (Acessado em 16/06/2013).
- Arruda, A. (1998). *Representando a alteridade*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.

- Augé, M. (2004). *Não-lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas, São Paulo: Papirus.
- Bhabha, H. K. (1998). *O local da cultura*. Belo Horizonte: Ed. UFMG.
- Barthes, R. (1996). *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva.
- Carvalho, M. C. (2003). Região da Frei Caneca vira 'point' GLS". Folha de São Paulo, São Paulo, 22/06/2003, p.C8.
- Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. A era da informação, economia, sociedade e cultura. vol I; São Paulo: Paz e Terra.
- Caufield, J. (1996). Visual sociology and sociological vision, revisited. *The American Sociologist*. Fall, p.56-68.
- Cavedon, N. R. (2003). *Antropologia para administradores*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- Certeau, M. (1994). *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes.
- Chanlat, J. F. (1993). *O indivíduo na organização*. Dimensões esquecidas. Vol. II. São Paulo: Editora Atlas.
- Collier, J. Jr. & Collier, M. (1986). *Visual anthropology*. Photography as a research method. University of New Mexico Press.
- Conjunto Nacional. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Conjunto_Nacional#mw-navigation . (Acessado em 16/06/2013).
- Da Matta, R. (1997). *A casa & a rua*. Espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil. Rio de Janeiro: Rocco.
- Diário Online. "Shopping Frei Caneca recebe advertência por impedir beijo gay". 27/11/2003. Disponível em : <http://www.dgabc.com.br/Noticia/277604/shopping-frei-caneca-recebe-advertencia-por-impedir-beijo-gay> (Acessado em 15/06/2013)
- Eckert, C. & Rocha, A. L. C. da. (2003). "Etnografia de rua: estudo de antropologia urbana". In: *RUA. Revista do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade da UNICAMP – NUDECRI – Campinas*, março 2003, número 9. p. 101 - 127.
- Fischer, T.A. (1997). Cidade como teia organizacional: inovações, continuidades e ressonâncias culturais – Salvador da Bahia, cidade *puzzle*. In: Motta, F.C.P. & Caldas, M. P. (Org.) *Cultura Organizacional e Cultura Brasileira*. São Paulo: Atlas.
- Folha Online. "Beijaço" gay reúne 2.000 em shopping center em SP, São Paulo, 03/08/2003, disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u79567.shtml>. (Acessado em 15/06/2013).
- França, I. L. (2006). *Cercas e pontes. O movimento GLBT e o mercado GLS na cidade de São Paulo*. Dissertação de mestrado, Antropologia Social, USP.
- Frúgoli Jr., H. (2007). *Sociabilidade urbana*. Rio de Janeiro: Zahar Ed.
- Geertz, C. (1989). *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC.
- Godolphim, A. (1995). Fotografia como recurso narrativo: problemas sobre a apropriação da imagem enquanto mensagem antropológica. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 1, n.2, p. 161-185, jul./set.
- Halbwachs, M. (2006). *A memória coletiva*. São Paulo: Centauro.
- Hall, S. (2005). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro, DP&A.
- Harvey, D. (1992). *Condição pós-moderna*. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola.
- Ipiranga, A, S. R., Felix, W. J. S. & Campos, S. H. B. (2006). Um passeio no espaço e no tempo: o desvelar da identidade da cidade de Fortaleza através da antropologia visual. In: *Anais do X Colóquio Internacional sobre Poder Local*. *Anais....Colóquio*, Salvador, Dezembro, 2006.
- Lima, K. C. A.(2008). Frei Caneca: entre a liberdade dos antigos e a igualdade dos modernos. *CAOS - Revista Eletrônica de Ciências Sociais*, n. 12.
- Leitão, C. S.(2001). *Memória do comércio cearense*. Rio de Janeiro: Editora SENAC.
- Magnani, J.G.C. (1991). Os pedaços da cidade. Relatório de Pesquisa, USP/CNPq.
- _____. (1996). *Na Metrópole*. Textos de Antropologia Urbana. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo; Fapesp.
- Mesquita, Z. (1998). Espaço, território e lugar: estas palavras ciganas...In: *Educação, Subjetividade & Poder*, Ijuí, v.5, p. 64-75, Jul.
- Pulcinelli, B. (2010). "O shopping Frei Caneca e a rua gay de São Paulo: uma abordagem etnográfica." In *Fazendo Gênero*. Diásporas, Diversidades, Deslocamentos. São Paulo.
- Redação. "Veja projeto vencedor do concurso para reurbanização da rua Frei Caneca, em São Paulo". 23/03/2010.

- Disponível em <http://mulher.uol.com.br/casa-decoracao/noticias/redacao/2010/03/23/veja-projeto-vencedor-do-concurso-para-reurbanizacao-da-rua-frei-caneca-em-sao-paulo.htm>
(Acessado em 15/06/2013).
- Reis, C. F. (2007). *Economia da cultura e desenvolvimento sustentável*. O caleidoscópio da cultura. Barueri, SP: Manole.
- Rossato, N. D. & Lupi, C. E. B.(2003). *O simbolismo das Festas do Divino*. Santa Maria: FACOS-UFSM.
- Santos, M. (2006). *A natureza do espaço*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Segalen, M. (2000). *Ritos e rituais*. Portugal: Europa-América.
- Thompson, J. B. (1990). *Ideologia e cultura moderna*. Teoria crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.
- Velho, G. (1999). *Antropologia urbana*. Cultura e sociedade no Brasil e em Portugal. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

Terra de Tauá: imagens fotográficas de um cotidiano cultural por um olhar desnaturalizado

Carolina Maria Mártires Venturini⁵¹³

Resumo: Este estudo retrata por meio da fotografia a cultura de uma comunidade rural integrada por famílias agrícolas ribeirinhas da Amazônia. Enfatiza-se a importância do uso da fotografia para as pesquisas sociais, em seus valores conceituais e contextuais expressos nos registros fotográficos de seu cotidiano cultural para uma compreensão do real modo-de-ser-vida e processos de desenvolvimento da comunidade diante das interculturalidades do espaço/tempo que se faz presente na realidade social rural. Verifica-se a linguagem fotográfica e suas formas de composição imagética no que tange a significação e resignificação de sua identidade, imaginário, memória, e sustentabilidade.

Palavras-chave: fotografia; cotidiano; cultura; ribeirinho; Amazônia.

Introdução

Apresenta-se estudo social e imagético de famílias agrícolas ribeirinhas da Amazônia quanto a características identitárias culturais intrínsecas do seu modo-de-ser-vida em interatividade com o entrecruzamento linguístico e cultural em relações provenientes de um tempo/espaço distinto.

O estudo das comunidades rurais, de estilos de vida, modernização, subordinação da agricultura à indústria, integração dos setores rurais e urbanos, e sua organização para os enfrentamentos políticos, ainda tiveram pouco destaque nas pesquisas brasileiras. Predominam grandes situações agrárias e agrícolas, não resolvidas. Em pesquisas pouca ênfase se deu às formas de organização da pequena agricultura como uma atividade econômica, sua logística de distribuição, a integração com o setor industrial/comercial, e suas condicionantes como elementos do espaço em que se determinaram mudanças e transformações.

É neste momento ímpar que se insere este estudo em sua temática central: captar o amazônida, e apreender a percepção deste, e do mundo que o cerca (paisagem construída por ele mesmo), em imagens retratadas de seu cotidiano em determinado espaço/tempo no seu ‘modo-de-ser-humano-trabalho-agricultor’, a fim de propiciar características essenciais que subsidiem ‘o pensar’ políticas públicas voltadas às particularidades do meio rural na Amazônia.

Parte-se do pressuposto em Barthes (2000) de que a imagem fotográfica é a reprodução mais fiel da realidade, subentende-se que a interpretação propiciada pela significação de tais imagens pode atuar como instrumento para análise de traços culturais ‘tradicionais’ de um ‘modo-de-ser-amazônida’, como registro etnográfico e como valor significante de traços identitários.

⁵¹³ Mestre em Serviço Social; Professora da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal do Pará; Projeto de Pesquisa “Imagens cotidianas da semiosfera Amazônida - para uma fotomorfose do olhar”.

O processo de significação e re-significação de uma identidade aqui esboçado busca influenciar no refletir acadêmico e no do amazônida, interferindo em seu entendimento de um determinado modo de vida; e, ao mesmo tempo, mostrar a fotografia como possibilidade de análise a ser utilizada pela pesquisa social para embasar projetos sociais e no traçado operacional de políticas públicas.

A temporalidade do sujeito na fotografia – esta, livre de tempos e espacialidades - é, portanto, uma sobreposição de tempos e espaços registrados, singulares, porém comuns a uma temporalidade social universal. A fotografia em acordo a Dubois (1990) altera a inserção do sujeito no mundo quando como representação social sobre o real apreendido e, conseqüentemente, como fundamento deste. O sujeito passa a vivenciar o mundo pela visibilidade que a apreensão fotográfica permite por meio de relações imaginárias que o situam em uma homogeneidade padronizada do mundo, e, ao mesmo tempo, paradoxalmente, permitem situá-lo em sua particularidade e singularidade.

Fotografia, imagem e cultura

Todo espaço e tempo possuem suas representações específicas, suas linguagens próprias, que os caracterizam, diferenciam e marcam a historicidade do homem. O espaço geográfico de uma cidade, sua paisagem, sua população, sua arquitetura, sua cultura, são micro-linguagens que mostram as identidades sociais, econômicas, ambientais, culturais e temporais do espaço determinado, ou seja, contextualizam-no imagetivamente.

Os estudos na dimensão imagética pelas ciências sociais se iniciaram pelo interesse em descobrir-se novas perspectivas teórico-metodológicas à construção de conhecimento. Os primeiros registros mostram imagens como ilustrações de textos e/ou como documento da ‘realidade objetiva’ e, aos poucos, sua importância em captar o ‘instantâneo’ da pesquisa, passou a fazer registros mais profundos, engendrando significados culturais.

Além de fixar um alto valor às pesquisas pelo poder de representação e de significação, a utilização de imagens também possibilitou uma redefinição nas relações sociais entre os pesquisadores e seus sujeitos, determinando uma participação mais ativa nas pesquisas, antes, mera observacional, para a produção de resultados mais tangíveis pela interação; não só, com os pesquisados, mas também com seus ‘produtos’ e seus contextos históricos; ato que suprimiu possíveis oposições de subjetividade e objetividade que ocorriam em determinadas pesquisas.

Nesta perspectiva, Veiga-Neto (2002, p.67) aborda que, “o ‘olhar’ lançado sobre as imagens não é isento, justamente porque, é o ‘olhar’ que se lança sobre o mundo social que o constitui; não por refletir as imagens cotidianas como realidades transcendentais e totalizantes, mas sim porque permitem enxergar o que as compõe, formadas por fragmentos de trajetórias e em alterações de espaços, percursos e enunciados de seus praticantes do / no espaço / tempo do qual elas são compostas e que também as compõe”. O que reafirma-se em Coltro (2000, p.40): “...identificar características típicas a partir das experiências diretas e imediatas que delas se pode ter, pressupondo-se que

tais características permanecerão as mesmas”.

Trata-se de olhar para as imagens cotidianas não como ‘espelho’, em um lugar outro, onde não se encontra, pois não se é parte da imagem refletida; mas olhar nelas, o que é ‘visivelmente normal’, aniquilando a possibilidade de o outro existir diferente das certezas ilusórias; buscando nessas imagens uma ‘lâmpada’, capaz de iluminar um único caminho possível, para as múltiplas possibilidades de existir; que Skliar (2003) a chama de “temporalidade disjuntiva”, na qual o outro existe na imagem produzida, porém em temporalidade diferente daquela que se insiste em lhe impor, por meio de um olhar totalizante e centralizador.

Não se trata, portanto, de aceitar, respeitar, excluir ou incluir o indivíduo; contudo, perceber a sua possibilidade de ser em outro tempo, seu próprio tempo, carregado de tudo que o faz, construtor das imagens que compõe. E, diferente daquilo em que se constituem quando se lhes impõem uma ordem a qual devem se submeter.

Só é perceptível ao homem, às ciências, aquilo que lhes tem significado, que lhes é conhecido, que lhes é enquanto símbolo de seu presente ‘lugar’. Para adentrar em uma propriedade do desconhecido, denominada por Augé (1994) de um ‘não lugar’, e transformá-lo em algo presente e consciente, que tenha um símbolo (imagem), um significado (conhecimento), e uma significância (valor), retrata-se imagens cotidianas desnaturalizando o ‘olhar’ para além da cegueira moderna.

E é na situação ‘face-a-face’ (observação direta), do estar ali, presente num ‘não-lugar’, vivenciando com o outro, que o seu ‘modo-de-ser’ se torna consciente, e faz apreender diretamente sua relação social através de seus gestos, feições, trejeitos, etc; para assim retratar-se de forma mais semelhante possível, uma representação de suas imagens cotidianas, possibilitando uma maior e melhor, visão e compreensão do outro, sob um caráter intersubjetivo e social.

Assim, as imagens passaram também a significar as expressões reveladoras do imaginário social e, com análise interpretativa de suas representações, se caracterizaram como documentação visual indicadora do nível de expectativas da sociedade; tal conjectura gerou a necessidade do aprimoramento no âmbito do ‘olhar’ e do ‘interpretar’ a realidade expressa nas imagens.

Aprender a observar e interpretar culturas visuais passa a determinar os artefatos imagéticos como parte essencial da prática de pesquisa pela fusão entre o pensar (teórico) e o fazer (empírico). Esta existência em si mesma, das coisas e dos homens, para Laplantine (2003, p.11) “faz com que a realidade seja algo dado a ser percebido e interpretado”.

É a natureza de cada forma imagética e sua cognição específica que propiciará resultados mais próximos da realidade pesquisada. As pinturas, os desenhos, a própria escrita, as fotos, os vídeos, como formas de expressão do imaginário social, contribuem para a reflexão de bases culturais, e assumem de acordo com suas formas, estilos, cores, suas linguagens.

Como tantas outras invenções e descobertas que o homem revelou para si e seu desenvolvimento, a partir do momento em que atingiu um domínio técnico sobre o registro imagético, passou a preocupar-se não apenas com uma simples representação ou o simples significado que aquela imagem identificava, mas também, com uma representação estética, que fosse mais bela e harmônica, e representativa, posto que os ‘símbolos’ ou ‘signos’ visuais, apresentavam um alto valor informacional que, se traduzido em palavras, demandaria grande tempo e espaço.

Lotman (1996) explicava que pela função mimética e pela integridade do retrato; por um lado, a fotografia expõe essa condição mágica da representação, que concebe a uma imagem a capacidade de substituir uma pessoa e de até mesmo poder se comparar e descrever sua identidade e seu próprio nome; por outro lado, a semelhança entre uma pessoa e sua imagem é concebida por uma pura convenção cultural, que dirige ao homem um valor, onde o ideal não contradiz o individual, pois se realiza nele e através dele.

Dentre tantas belas e perfeitas artes visuais, a fotografia foi considerada como um marco revolucionário para a história e para a vida social por ser o simulacro mais próximo da ideia perfeita de representação visual (enquanto registro documental e artístico) que gera verossimilhança direta com o objeto fotografado e a realidade em seu sublime poder de expressão imagética; a reprodução visual mais próxima da realidade a qual o homem conseguiu atingir, que ‘fala’ a ponto de recusar as palavras e exprime mais que simples aparências.

“Imagens fotográficas retratam a história visual de uma sociedade, documentam situações, estilos de vida, gestos, atores sociais e rituais, e aprofundam a compreensão da cultura material, sua iconografia e suas transformações ao longo do tempo. Mais ainda, a análise de registros fotográficos tem permitido a reconstituição da história cultural de alguns grupos sociais, bem como um melhor entendimento dos processos de mudança social, do impacto do colonialismo e da dinâmica das relações interétnicas” (Feldman-Bianco & Leite, 2006, p.199-200).

Cañizal (2004), informa que a fotografia faz ver este lado invisível das coisas, dos signos, faz perceber este lado reverso do mundo cotidiano, por uma intertextualidade das múltiplas significações de uma palavra ou de uma imagem, em uma determinada dinâmica social, seja por sua sintaxe, seja por sua semântica. A fotografia é impregnada de valores metalinguísticos, ou seja, é um recurso midiático capaz de revelar o lado comum, imperceptível, das coisas cotidianas, ou seja, por suas imagens refletidas a fotografia é capaz de esmiuçar e tornar perceptível, cada pequeno detalhe apreendido do vasto território da cultura pelas lentes da câmera fotográfica.

Neste ponto, a imagem fotográfica usa uma narrativa visual que comunica o relato etnográfico com a mesma eminência do texto escrito, assim, esta é a melhor forma de expressão imagética para a percepção dos atores sociais sobre suas transformações sociais e culturais e, de si mesmos, enquanto construtores de seu imaginário, ao se verem intérpretes de sua própria história diante de suas imagens do cotidiano.

Na era da reprodutibilidade técnica, a fotografia causou o maior impacto na história das iconografias do século XIX. Por ser a reprodução mais fiel e exata do real, além de seu potencial estético, expressa os sentimentos e as sensações que a imagem nela

representa, de forma inusitada e surpreendente conduzindo seu observador a uma conscientização e a uma reflexão do que perceber.

A fotografia não apenas representa imgeticamente o ‘instante’ preciso e transitório que capturou, pois engendra em sua representatividade, o tempo e o espaço detidos, a memória do acontecido, a significância de poder lembrar, reviver, ressentir tudo aquilo que já aconteceu. Essa é a magia da fotografia, é o seu mistério, seu encantamento, a imaginação; dar à memória uma precisão e verdade visuais nunca antes atingidas; como ressalta Ferrara (2001, p.24), “sensações e associações que despertam a memória das nossas experiências sensíveis e culturais, individuais e coletivas de modo que toda a nossa vivência passada e conservada na memória seja acionada”.

“Fotografia é memória e com ela se confunde. Fonte inesgotável de informação e emoção. Memória visual do mundo físico e natural, da vida individual e social. Registro que cristaliza, enquanto dura, a imagem – escolhida e refletida – de uma ínfima porção de espaço do mundo exterior. É também a paralisação súbita do incontestável avanço dos ponteiros do relógio: é pois o documento que retém a imagem fugidia de um instante da vida que influi ininterruptamente” (Kossoy, 2001, p.156).

A imagem fotográfica é um jogo imagético de memória, entre o passado e o presente, entre o real e o imaginário, entre o simulacro e a representação, que Barthes (2000) chama de ‘princípio de aventura’, no qual se precisa perceber e interpretar o silêncio da imagem fotográfica e penetrar no mundo sensível da representação e da significação. Por este caráter único, a fotografia passa a ser entendida como um sistema de representação e de linguagem, capaz de propiciar infindas possibilidades de reconhecimento e interpretação a partir de uma determinada imagem.

Cada detalhe, cada elemento, e a forma como é representado imgeticamente na fotografia, cria um exclusivo significado e valor, para cada olhar que lhe percebe, este, engendrado de visões, conhecimento e empirismo, marcado pela visão de mundo do observador. E, como cita Barthes (2000), as formas de percepção das coletividades humanas transformam-se ao mesmo tempo que seus modos de existência.

Ao aprofundar o olhar nas imagens fotográficas, percebe-se que os sujeitos revelados, raramente são o que parecem ser, posto que seja possível fazerem-se identidades anônimas por outras perfeitamente reconhecíveis.

Essa sensação, silenciosa, de desconstrução da imagem e deslocamento do imaginário, proporciona o encantador e inspirador momento, do reconhecimento do outro, e de si mesmo; imagens que não cessam o deleite do olhar, posto que sejam peculiares do inconsciente coletivo, e contemplam o drama e a experiência de vida.

“A vida, no entanto, continua e a fotografia segue preservando aquele fragmento congelado de realidade. Os personagens retratados envelhecem e morrem, os cenários se modificam, se transfiguram e também desaparecem... De todo o processo, somente a fotografia sobrevive, algumas vezes em seu artefato original, outras vezes apenas o registro visual reproduzido. Os assuntos registrados nesta imagem atravessaram os tempos e são hoje vistos por olhos estranhos em lugares desconhecidos: natureza, objetos, sombras, raios de luz, expressões humanas, por vezes crianças, hoje mais que centenárias, que se mantiveram crianças” (Kossoy, 2001, p.156).

Para Benjamin, na análise de Feldman-Bianco & Leite (2006, p.22) é esta dimensão transcendental que engrandece o uso das imagens pelas ciências sociais, não apenas pela fotografia cumprir sua função útil, mas, por entender-se como modelo da ‘imagem dialética’, do ‘isolamento inalienável’ da ideia do pensamento. É por intermédio da fotografia, que se pode pensar na apropriação da história em sua forma; na apreensão do passado; no acontecimento, no ‘instante em que é reconhecido’.

A linguagem imagética, por sua subjetividade, além de ser analisada nos âmbitos sociais e históricos, exige também, uma análise semiótica, ou seja, uma análise por sua dimensão cognitiva, sua linguagem visual, pois, é desta forma, que melhor compreende-se o ‘lugar’ da imagem na consciência humana e na cultura e, as funções destas imagens como ícones na vida social.

Ao ler-se uma imagem, propõe-se observar primeiramente os detalhes identitários contidos na imagem e compreender os objetos revelados para obter uma melhor interpretação e adequação da imagem fotográfica ao contexto sócio-cultural que representam, assim, gerando a análise dedutiva e comparativa da fotografia, na qual descreve por expressões artísticas, sentimentos crenças e valores.

“Fotografias apresentam o cenário no qual as atividades diárias, os atores sociais e o contexto sociocultural são articulados e vividos. Existem estudos sobre os detalhes tangíveis representados em fotografias que permitem a elucidação de comunicações não verbais (5) tais como um olhar, um sentimento, um sistema de atitudes, assim como mensagens de expressões corporais, faciais, movimentos (kinesics) e significados de relações espaciais entre pessoas (proxemics) e padrões de comportamento através do tempo (chrometrics)” (Feldman-Bianco & Leite, 2006, p.199).

A imagem neste estudo, é principalmente utilizada como uma representação imagética do espaço das comunidades e seus modos de vida, por traços culturais visuais cujas características transcendem a representação linguística, na compreensão dos processos de simbolização dos universos culturais sociais da comunidade estudada em análise entre o visual representado e as interpretações culturalmente construídas sobre ele.



Figura 1: Campos do Tauá. (Foto por: Carolina Venturini)

Cotidiano: imagem, olhar, espaço/tempo

As imagens fotográficas da comunidade contribuem como produtos da experiência humana vivida pela própria comunidade, ampliando o diálogo entre nossos universos culturais, não mais se limitando apenas à documentação histórica e/ou à análise estética e técnica da imagem refletida, mas principalmente aos processos de significação e re-significação da identidade da comunidade, produzidos por seus próprios atores sociais.

Neste estudo imagético e identitário no Ramal do Bom Jesus - Município de Santo Antônio do Tauá – Pará, as imagens se tornaram de significativa importância à interpretação das metáforas e ‘leitura’ do modo-de-ser-vida da comunidade. No processo de produção destas formas identitárias culturais se procurou a decodificação de conceitos e narrativas da comunidade no intuito de resignificarem-se diante de novos caminhos ao desenvolvimento.

O uso sistemático das imagens enquanto linguagem cultural como uma ferramenta às ciências sociais como objeto de percepção de uma realidade social contribuiu para este estudo do fenômeno social de desenvolvimento de uma comunidade rural possibilitando uma re-significação de suas identidades e relações com o ambiente e suas estruturas sociais, bem como, os indivíduos constroem e transformam tais estruturas.

As fotografias geram informações, leituras, narrativas visuais, que, juntamente com uma análise do contexto social, exploram significados do modo-de-ser-vida dos indivíduos e suas relações sociais. A percepção e interpretação deste modo-de-ser-vida por meio de seus contextos histórico-culturais visuais permite analisar também suas transformações no espaço/tempo.

“Uma importante característica da imagem fotográfica situa-se na sua capacidade de congelar um esquema da realidade que sobrevive à passagem do tempo (Bazin 1980). (p.205) Assim, a imagem fotográfica fixa um fato ocorrido em um momento determinado, preservando a imagem das faces, dos lugares, das coisas, das memórias, dos fatos históricos e sociais. Dessa forma, a fotografia pode ser percebida como um espelho que possui uma memória” (Holmes 1980; Kraeuer 1980) (Feldman-Bianco & Leite, 2006, p.204).

Tais percepções leva-se a um mundo de signos, sentidos e significados, apresentados por descontinuidades presentes nas formas imagéticas e nos conceitos que delimitam as visões de mundo e o ethos da comunidade, assim, revelando-se o uso e a análise de imagens das transformações sociais neste estudo.

A construção da identidade se processa nas relações de interdependência entre distintos contextos culturais. É no entrelaçamento de elementos produzidos pela teoria social de comunidade e sociedade, que se constrói a identidade. A fotografia faz a luz revelar e relevar-se de forma a se constituir elementos essenciais à sua capacidade de expressão e linguagem; pois, permite constantemente em sua contraposição observacional: luz/sombra, claro/escuro, quente/frio, denso/rarefeito, simetria/dissimetria, equilíbrio/desequilíbrio, na sua relação de vórtice em permanente movimento (caos), o cosmo e o microcosmo.



Figura 2: Pela estrada. (Foto por: Carolina Venturini)

Ao se compor tais imagens procurou-se o intuitivo; as formas estéticas e subversivas do olhar - já intrínsecas na experiência fotográfica - revelaram-se não propositalmente. Procurou-se retratar as imagens e seus construtores, por se tratar de imagens de análise social, portanto, da relação do homem no espaço/tempo. As imagens quais não possuem construtores de si, expressam ações e construções inegáveis do mesmo, que se usa como representação do tal.

Acompanhando os cursos das “ruas d’água” formadas pelos rios amazônidas, encontra-se mata ciliar ainda preservada, a exemplo de uma pequena extensão de campos naturais ao norte do Município, conhecida como “Campos do Tauá”. Florestas secundárias formam a cobertura vegetal, substituindo a antiga Floresta densa, dos baixos platôs, da qual ainda restam alguns tratos preservados, resquícios do intenso uso do solo por cultivares itinerantes de espécies agrícolas de subsistência (milho, arroz, feijão e mandioca).

Adentrou-se no cotidiano daquelas pessoas, que devagar se entregavam aos registros. Era assim, espontaneamente, que pretendia-se captar a essência de cada um deles, de cada gesto, registrando suas ações e reações. O intuito maior era deixar-se envolver pelo cotidiano deles, para que se pudesse expressá-lo com espontaneidade, uma forma de registrar o ‘modo-de-ser-humano-agricultor’ daquela comunidade. As sensações, emoções e trejeitos eram demonstradas a todo instante, estivessem em relação com a comunidade, com o outro, e/ou consigo mesmo.



Figura 3: Ruas em rios. (Foto por: Carolina Venturini)

Descobrir e desconstruindo imagens, desnaturalizando o olhar, enquanto construtores das imagens do cotidiano. Ver não significaria somente olhar. Necessitaria estar, e não apenas passar pelos espaços. Ver significaria tecer um lugar no não-lugar; observar a realidade que se apresentaria de forma complexa e inteira diante do olhar.

Desnaturalizar o olhar propicia uma reflexão acerca do olhar lançado sobre as imagens que o cotidiano do agricultor e sua família revelaram e, de como estas imagens se constituíam em reflexos do próprio ato fotográfico, conseqüentemente, subjetivo; uma percepção daquilo que nega-se do outro e ao outro, e que usa-se para transformar todos em um só; o que, poderia significar a intenção de tornar invisível ou “visivelmente normal” alguma situação, que, sendo antes visível, ‘incomodava’ ao olhar.



Figura 4: Sobre panelas e gatos. (Foto por: Carolina Venturini)

O exercício da reflexão acerca do olhar lançado sobre as imagens refletem a subjetividade do ato fotográfico sobre o outro observado - como um espelho, e permite

perceber o reflexo dessas imagens, não como uma lâmpada capaz de iluminar caminhos, erguida sobre o princípio da racionalidade e da crença de que existe um sujeito transcendental e uma realidade transcendental, mas como um espectro possuidor de múltiplas cores e seus matizes e texturas, de sujeitos carregados de subjetividade, ao perceberem-se construindo as imagens na medida em que nela se constituíam.

Não há uma única espacialidade para o humano, onde se possa permanecer inatingíveis, onde pela invisibilidade do outro, se negue a si mesmo, enquanto variáveis de um espaço/tempo praticado. A cultura de cada um enraíza-se em seu cotidiano de tal forma, que sobre quaisquer totalidades, é perceptível o encontro das múltiplas particularidades.

Percebeu-se o ‘modo-de-ser-humano-trabalho- agricultor’ desde a criança até os idosos; todos com relação a si próprios quanto em relação a seus próximos, seja como parte da família, da associação, ou da comunidade. Revelou-se suas ideias, seus valores, seus atos, até mesmo suas emoções, como produtos culturais de sua identidade dissolvidos em seus contextos culturais.

Crianças brincam, acima de tudo, mas desde cedo apreendem traços ‘tradicionais’ do seu modo-de-ser-vida, não que isto lhes seja algo imposto ou até mesmo perceptível de ser feito, mas são traços intrinsecamente repassados, pelo simples modo-de-ser-vida e pela observação da criança que em seu cotidiano acompanha a mãe (meninas) e o pai (meninos) nos afazeres domésticos ou de trabalho no campo, a vida na escola e as brincadeiras.



Figura 5: Ser criança. (Foto por: Carolina Venturini)

Os adolescentes, além do estudo, e das tarefas mais árduas na relação familiar, passam a apreender as relações com o ‘mundo externo’; os rapazes saem ao rio para pesca, a se divertir em mesas de bilhar e beber; outros saem ao comércio, e outros até à procura de trabalhos ‘fora’; e as moças passam a cuidar da casa e dos irmãos mais novos, fato que as orienta para o sentido maternal; passam horas vendo televisão, possível com a chegada da energia elétrica.

Os adultos, antes aprendizes, então fazedores, responsáveis pelo modo-de-ser-vida, possuem suas funções, assim ditadas e apreendidas por seus antecessores; mulher, coordenadora dos afazeres domésticos e esposa de seu marido, realizam alguns trabalhos no campo; os homens, direcionados aos trabalhos pesados da roça, à pesca, ao mercado e à defesa de sua prole, o progenitor.

Os idosos, os olhos a que tudo vê, a pele a que tudo sentiu, relatam a história e a tradição, contadas nos caminhos traçados pelas rugas de expressão em seu corpo, pelos cabelos brancos, aconselham e abençoam aos mais jovens, e observam sua prole desenvolver e crescer e se transformar a cada novo momento; perpassam como se estivessem com o dever cumprido, ouvidos em sua sabedoria.

As famílias entrelaçam-se e multiplicam-se, mesmo em laços co-sanguíneos, e ao se entrecruzarem misturam-se, transformam-se e apreendem-se costumeiras formas de organização social e do trabalho distintas ou não, que em relações se complementam gerando novo modo-de-ser-vida.

Em associações, buscam interesses comuns de pequenos grupos, seja como vizinhos ao compartilharem um pedaço de terra, um poço, ou uma bomba d'água; seja como produtores, compartilhando algum produto em específico, ou ferramentas de trabalho; seja como produtores e consumidores finais numa relação de escambo.



Figura 6: Natureza. (Foto por: Carolina Venturini)

A comunidade, formada por todos os grupos de determinada localidade, procura, como uma grande família, conviver entre si, e se inter-relacionar das mais diversas

formas; se reúnem principalmente quanto às questões de cunho social – relacionadas às políticas de educação, saúde, assistência técnica – e, culturais, quando promovem grandes comemorações festivas, tanto religiosas, quanto profanas.

Os caminhos se traçam em meio à floresta, ao chão de terra coberto por árvores que formam infindáveis túneis, ou ao largo rio e rastos igarapés que findam “logo ali”. Os homens perpassam por estes caminhos como se fossem cegos, sabem os cruzamentos de cada um, onde começam, onde vão dar, têm um bom reconhecimento de seu espaço. A bússola do agricultor é o coração, o sol, o rio.

No campo cultural (de saberes e fazeres), as expressões e as sensações da comunidade diante de seu cotidiano revelam suas crenças, expressas com toda devoção e adoração nas festas religiosas; suas tradições em comemorações folclóricas; os seus profanos expressos em toda fantasia carnavalesca; a seriedade e o civismo no desfile à Pátria; suas perdições encontradas num bar, numa mesa de bilhar; suas diversões ao pular e nadar nos rios; suas alegrias num simples navegar em canoa; e suas tristezas em despedidas eternas.

Considerações Finais

Este estudo objetivou mostrar a fotografia como instrumento de análise a ser utilizada pela pesquisa social, na cognição e percepção de um modo-de-ser-vida, do ponto de vista do fotógrafo-pesquisador, quanto da significação e re-significação da família agrícola ribeirinha da Amazônia, para embasar a implementação do saber-fazer (Calvino, 1999) de projetos sociais.

Destarte o olhar, hoje, fotografias de um determinado instante passado, não é reduzi-las a um mecanismo de representação de uma realidade, mas sim, um exercício de pôr em relevância uma visão de mundo (desejada, desenhada, sonhada, querida, almejada, objetivada), como um meio de comunicação analítica que pode desde que “lida” criticamente, fornecer “imagens” do permanente ‘fazer cotidiano’ dos fotografados.

O construir da historicidade humana é marcada pela linguagem que constitui o seu existir; portanto, cultura é como tal, adstrita ao campo da subjetividade. O sócio-cultural decorrente da ampliação e da transformação do universo da comunicação impõe às Ciências Sociais desafios que exigem permanente pensar sobre o orientar o sujeito para lidar com diferentes maneiras de pensar a informação e o conhecimento; isto é, significar seu compromisso maior: tornar as várias incertezas matéria-prima do pensamento.

O ato de morar, habitar, referindo-se primordialmente à noção de topos (lugar), de “ser um ocupante de”, de “pertencer a”, situa a condição humana como aquele que necessita de um lugar, “um modo de estar em”; e que, ao ser percebido / conhecido, por determinações sócio-históricas remete a um significando cultural o “modo-de-ser-vida”, neste estudo caracterizado como família (grupo social), agrícola (modo-de-ser-trabalho), ribeirinha (paisagem construída) e na Amazônia (território demarcador de um traço cultural).

“O lugar” (paisagem construída), denominada ‘localidade’, adquire nome e assume características atribuídas pelo grupo populacional que o habita; local, em que vários indivíduos se associam, formando laços sociais, transcendem a individualidade construindo uma identidade espacial, que se sustenta no tempo de seu ‘modo-de-ser-humano-trabalho-agricultor’.

Esta identidade do topos (lugar) tal qual do logos (linguagem) que possibilita identificar características da paisagem construída qualquer que seja ela, também se sustenta entre o oculto e o revelado (fragmentos). Assim, a significação e re-significação adquirida pela localidade, antes de ser princípio, resulta de um jogo de figuras materiais e imateriais, demarcando o território: rio, igarapé, habitação, devoção, bem-estar, trabalho, criança, idoso, família, lazer, evocadas no ato construtivo do espaço em seu tempo de construção (Taperinha, Campo Limpo, Triunfo, Éden, Bom Jesus e o próprio designativo ‘Ramal do...’).

Referenciado-se em Barthes (2000) neste estudo, a fotografia utilizada como registro, fraciona a realidade expondo detalhes que, ao adquirir significado e re-significado, a reconstrói a partir dos fragmentos, tornando-se o passado como referência, pelos olhos da memória.



Figura 7: Sustentabilidade. (Foto por: Carolina Venturini)

Revela-se então, a importância da comunidade em conhecer-se, em entender seus sistemas, apreender sua identidade e modo-de-ser-vida, bem como, identificar potencialidades e possibilidades, identificar possíveis inovações, forças e recursos próprios que possui, sempre enfatizando sua própria sustentabilidade; que cada indivíduo não somente se veja como um ser social partícipe de sua comunidade, como também o seja de fato, como agente responsável e comprometido em suas ações individuais no intuito de abranger toda sua coletividade. A busca é o trabalho conjunto para um bom oferecimento dos serviços públicos: acesso a transportes, melhoria das condições de saúde, água e esgoto, controle de qualidade do ar, distribuição de moradia, boa educação e emprego, alimentação de qualidade, planejamento familiar, lazer e cultura, etc.

Para gerar tal processo de conhecimento, imagens fotográficas retratadas de comunidades em seu modo-de-ser-vida, seus atos cotidianos, se moldam como espelhos, refletindo na objetividade do visível, a subjetividade do invisível. O poder transcendente do espelho faz enxergar-se a metáfora do visível para o invisível.

Uma exata representação do espaço / tempo que a comunidade constrói em seu próprio ato de ser social; não só revelando significados através dos traços e das identidades culturais representativas daquele modo-de-ser-vida, como provocando uma resignificação em seu modo de ser social no espaço / tempo.

Assim, a cultura, revelada nas imagens fotográficas, coloca-se como uma lente, pela qual o homem perceberá o mundo e a si mesmo, como ser social-espaco-temporal, e se refletirá na construção e desenvolvimento de sistemas para a sua sustentabilidade.



Figura 8: Homem-pásaro. (Foto por: Carolina Venturini)

Acredita-se que a proposta inicial deste trabalho, se realizou na medida em que, a leitura das fotografias, à luz dos pressupostos teóricos e filosóficos delineados, possibilitou perceber a proficuidade da linguagem sócio-imagética como mecanismo que pode auxiliar, a partir de sua natureza, buscar novos caminhos de compreensão de um modo-de-ser-vida da família agrícola ribeirinha da Amazônia.

Referências

- Augé, M. (1994). Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papirus.
Barthes, R. (2000). A câmara clara. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

- Benjamin, W. (2012). *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura* (Obras escolhidas I). São Paulo: Brasiliense.
- Berger, P. L. & Luckmann, T. (1973). *A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento*. Petrópolis: Vozes.
- Calvino, I. (1999). *Se Um Viajante Numa Noite de Inverno*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Cañizal, E.P. (2004). O outro lado do texto fotográfico. In *Studium 16 - UNICAMP*. Disponível em: <http://www.studium.iar.unicamp.br/16/3.html>. Acesso em: jun/2013.
- Coltro, A. (2000) *A Fenomenologia: um enfoque metodológico para além da modernidade*. São Paulo: USP. v. 1. no. 11.
- Dubois, P. (1990). *O ato fotográfico*. Campinas: Papirus.
- Feldman-Bianco, B. & Leite, M. L. M. (1998). *Desafios da imagem: Fotografia, iconografia e vídeo nas ciências sociais*. Campinas: Papirus.
- Ferrara, L. D. (2001). *Leituras sem palavras*. São Paulo: Ática.
- Ferreira, J. P. (2004). *Armadilhas da memória e outros ensaios*. São Paulo: Ateliê Editorial.
- Hall, S. (1998). *The Toad in the Garden: Thatcherism among the Theorists - Marxism and the Interpretation of Cultures*. L.Univ of Illinois Press (p. 35-57).
- Kossoy, B. (2001). *Fotografia & História*. São Paulo: Ateliê Editorial.
- Laplantine, F & Trindade, L (2003). *O que é imaginário*. São Paulo: Brasiliense.
- Laraia, R. B. (2006). *Cultura: um conceito antropológico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Lotman, I. (1996). *La semiosfera I - semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Maturana, H. & Varela, F. (2004). *A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana*. São Paulo: Palas Athena.
- Paes Loureiro, J. J. (2000). *Cultura amazônica: uma poética do imaginário* (Obras reunidas v.4). São Paulo: Escrituras.
- Santos, M. (2004). *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. São Paulo: Edusp.
- Skliar, C. (2003). *Pedagogia (improvável) da diferença: e se o outro não estivesse aí?* Rio de Janeiro: DP&A.
- Veiga-Neto, A. (2002). *Olhares...* In: COSTA, M. V. (orgs.). *Caminhos Investigativos: Novos Olhares na Pesquisa em Educação*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Venturini, A. (2002). *Vale do Tapajós: urbanização e reservas ambientais*. São Paulo: PUC.
- Venturini, C. M. M. (2008). *Terra de Tauá: a imagem fotográfica na significação e re-significação do rural amazônico*. Belém: UFPA.

Black is beautiful: Victoria Santa Cruz

Fernando Elías Llanos⁵¹⁴

Resumo: O presente texto realiza uma análise crítica da entrevista que o diretor de teatro italiano Eugenio Barba realizara a Victoria Santa Cruz, músico e coreógrafa responsável do Conjunto Nacional de Folclore peruano, em 1978. No registro audiovisual intitulado *Victoria-Black and Woman*⁵¹⁵, vemos como ela apresenta sua própria cosmovisão das tensões raciais presentes nessa época, fundamentando escolhas do tipo estético e político a partir de linhas de pensamento como as do existencialismo sartriano. Contudo, foram suas interpretações pessoais as que fundaram uma abordagem filosófica original, como a da memória ancestral do corpo negro, a da importância do ritmo vital e o da “essência” africana. Estas teriam exercido uma função denexo que revitalizou a representação simbólica do negro fazendo da cultura a que devia circunscrever-se um espaço de identidade e resistência. O pensamento de Victoria foi ao mesmo tempo a releitura local das reivindicações emblemáticas que a sociedade estadunidense vinha protagonizando na luta pelos direitos civis.

Palavras-chave: Eugenio Barba; Victoria Santa Cruz; Teatro Antropológico; Racismo; Identidade.

Introdução

Da década de 1960 em diante, Victoria Santa Cruz não só foi uma figura principal ao formar - junto a seu irmão Nicomedes - um dos primeiros elencos teatrais e de dança compostos inteiramente por negros, mas também foi a responsável por construir uma negritude muito particular, cuja chave principal -no início e na partida- seria o próprio corpo negro.

Visão de negritude

Em 1978, Eugenio Barba, personagem central do chamado teatro antropológico⁵¹⁶, entrevistou Victoria Santa Cruz e ofereceu em 21 minutos de registro audiovisual (*Victoria-Black and Woman*, 1978) uma síntese da filosofia que inspirou o trabalho de quem, por essa época, dirigia o Conjunto Nacional de Folclore da cidade de Lima. Segue uma transcrição de boa parte da entrevista, para logo analisarmos de forma detalhada as afirmações feitas na ocasião:

⁵¹⁴ Mestre em Música pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Professor concursado da Fundação das Artes de São Caetano do Sul (FASCS), Docente no curso de Licenciatura em Música da Faculdade Campo Limpo Paulista (FACCAMP)

⁵¹⁵ *Victoria-Negra e Mulher* (Tradução nossa)

⁵¹⁶ Falar em Teatro Antropológico é falar do italiano Eugenio Barba (1936), ator e diretor de teatro que por sua vez foi fortemente influenciado pelas concepções teatrais do polaco Jerzy Grotowski (1933-1999), que introduz conceitos como o teatro experimental, teatro laboratório e teatro do pobre. Barba também fundou em 1979 o *International School of Theatre Anthropology* (ISTA) e, em 2002, o CTLS (*Centre for Theatre Laboratory Studies*). Cf.: Eugenio Barba. Breve biografia em português. *Odin Teatret*. Disponível em: <<http://www.odinteatret.dk/media/222239/CV%20brief%20EB%20-%20POR%20-%20OKT%202010.pdf>>. Acessado em: 21 jul. 2013.

Eugenio Barba: Tinha sete anos [de idade] quando a chamaram negra, e você aceitou esse nome e começou a retroceder até quase cair, mas não caiu. Como foi a situação, a experiência que [lhe] deu a força para não devir o que os outros a chamavam?

Victoria Santa Cruz: A experiência implica todo um processo muito complicado, porque quando me disseram negra realmente não tinha ainda sete anos e recém percebi o que isso significava... não falei com ninguém, mas tinha algo que me dizia que isso era meu, que isso eu tinha de compreender e eu tinha que sair daí só! Então, em um momento da minha vida odiei. Odiei e sei o que é odiar, e não aconselho ninguém, porque isso não faz mais que te destruir, mas, no meu processo, odiei, e com o passar do tempo fui compreendendo que aquilo era também importante porque se não fosse por isso eu não seria hoje o que sou. Então, isto me fez compreender que o negativo cumpre também um papel, não ficar com aquilo, mas ver o que fazemos com aquilo, e que produz em mim aquela coisa, e como pode ir equilibrando-se até que hoje posso dizer: abençoado seja Deus, que alguém me chama de negra para que eu entendesse hoje que sou negra, mas não como eles diziam... que sou negra e que faço parte desse mosaico que é o homem negro, amarelo, vermelho. Enquanto o vermelho, o branco, o amarelo e o negro não percebam que são um só jamais poderão descobrir o que é o homem!. (Victoria-*Black and Woman*, 1978 – Tradução nossa).



Fig. 1. Eugenio Barba e Victoria Santa Cruz, Lima, 1978. (Odin Teatret Archives / Photo Peter Bysted)⁵¹⁷.

Neste início de conversa, Victoria parece deixar clara a visão de negritude que caracterizaria as suas futuras falas sobre o assunto: a do homem que não depende dos outros e é capaz de forjar seu próprio destino no meio da maior adversidade: “...tinha algo que me dizia que isso era meu, que isso eu tinha que compreendê-lo e eu tinha que sair daí só!”. É também com essa convicção que ela tece o sentido de uma existência possível fora da dicotomia de oprimido/opressor, em que as injúrias, embora possam despertar o ódio, não necessariamente alimentavam a vingança, mas a fortaleciam como

⁵¹⁷ Publicação da foto autorizada pela *Odin Teatret Archives*.

sujeito, numa espécie de encontro consigo mesma: “isto me faz compreender que o negativo cumpre também um papel, não ficar com aquilo, mas ver o que fazemos com aquilo [...] e como pode ir equilibrando-se”. Nesse processo ela consegue entender o que acontece fora, por que a chamam negra, e só através dessa descoberta pessoal é que se soube negra como afirmação de autoestima, não mais sob o signo do estigma social: “... abençoado seja Deus que alguém me diz negra para que eu entendesse hoje que sou negra, mas não como eles diziam”. Além de tudo, Victoria não só renasce fortalecida, mas também esclarecida de que a sua negritude pertence a uma dimensão maior e totalizadora da experiência humana: “Em quanto o vermelho, o branco, o amarelo e o negro não percebam que são um só jamais poderão descobrir o que é o homem!”.

Esse sentimento de pertença a um todo social maior é também uma chave pela qual Victoria compreende o porquê do ódio a ela:

“Victoria Santa Cruz: [...] se o branco não abre os olhos e se une ao negro, ao índio e ao vermelho, vai desaparecer, e com o seu desaparecimento está também o nosso [desaparecimento] porque somos parte deles e eles parte nossa. Se não fosse assim não teriam me agredido... Agrediram-me porque são parte minha, senão, não teria sido possível”. (Id. - tradução nossa).

Guardando coerência com essa lógica, Victoria argumenta a favor de uma “essência única” do ser humano, que se enganaria na ilusão de estabelecer uma diferença cultural entre as pessoas, e fala especificamente do devir do negro peruano, que, segundo ela, nunca chegou a ser escravizado ao fim, pois sua individualidade o conservou livre em seu próprio “ritmo interior”:

“Victoria Santa Cruz: Queiramos ou não todas as culturas são diferentes na forma, mas no fundo procuram a mesma coisa. E irmos afinando em determinada direção faz com que nos desconectemos com as outras partes e nós temos a ilusão de que somos diferentes. Então, encontrei justamente no que tinha herdado como ancestral na África, encontrei a base para ficar em pé, mas tive de começar pelo negro, por esta coisa que me fez dizer um dia “estas combinações rítmicas africanas herdamos e conservamos tão zelosamente ao longo de 400 anos...” pelo qual eu diz um dia o negro não foi jamais escravo porque ninguém pôde escravizar seu ritmo interno que é o único guia do ser humano”. (Id. - Tradução nossa).

A própria Victoria explicaria que, ao se referir ao ritmo, ela faria alusão a uma espécie de princípio reitor que impõe equilíbrio em todas as coisas desde sempre e, cujo entendimento, ultrapassa a erudição e a razão, pois tem de ser exclusivamente empírico. Esse ritmo a que se refere tampouco é aquela definição que vem da teoria musical, senão um “ritmo vital” presente nas pessoas ao longo de sua própria descoberta, como sujeito em constante evolução independente da cor e da geografia, que se manifesta através do corpo como sinal de uma liberdade inalienável:

Eugenio Barba: você diz que o negro nunca foi escravo porque ele guardou seu ritmo interno. Para você o ritmo é como a riqueza, a beleza que faz aparecer o homem nos amarelos, nos brancos, nos negros. Que é, então, esse ritmo?

Victoria Santa Cruz: Falar de ritmo não é fácil porque realmente não é a questão de falar, é a questão de sentir... quando se fala do ritmo quase sempre se cai no engano de falar de tempo e de compasso, e o tempo e o compasso estão no ritmo, mas o ritmo não tem tempo. Temos uma predisposição para cair em certos costumes, em certas coisas que se adéquam às nossas características por conta de uma educação direcionada à parte intelectual [...] realmente posso dizer que atualmente o ritmo tampouco é do africano, que este homem numa etapa do seu processo

de evolução descobriu nestas combinações rítmicas que há chaves incríveis para se encontrar, o que não quer dizer que o ritmo seja africano, porque o ritmo é o ritmo e o homem forma parte dele. Quando falo do ritmo estou dizendo o ritmo cósmico [...] Então, esta herança está em todo o ser humano, é algo que temos que trabalhá-lo, vivê-lo, e depois deixá-lo aos nossos filhos. No negro vêm todas estas formas de combinações rítmicas, combinações rítmicas com há outro tipo de combinações rítmicas e quando se começa a dançar e a senti-las não tem que se procurar a liberdade fora, pois a liberdade está dentro. (Id. -Tradução nossa).

Sujeito e escolha

Esse ritmo cósmico que pauta o dever, segundo Victoria, seriam combinações que surgem ao longo de um processo de evolução, no qual o negro configurar-se-ia como uma entre outras possíveis combinações. A mesma noção aparece como sinônimo de escolhas e podem se aplicar a um conceito muito particular de cultura e sociedade. Do nosso ponto de vista, parte da sua fala guarda relação com os postulados que Eugenio Barba expressa ao definir o Teatro Antropológico:

“Onde os artistas podem encontrar as bases materiais para a sua arte? Estas são as questões que a antropologia de teatro tenta responder. [...] músicos diferentes, em diferentes lugares e tempos, e apesar das formas estilísticas específicas às suas tradições, têm princípios comuns. A primeira tarefa da antropologia teatral é traçar estes princípios recorrentes”. (Barba; Savarese, 1991, p. 8 - Tradução nossa).

De certa forma, Victoria acreditava que podia fazer a sua parte, como mulher, negra e peruana, mas que tudo isso só faria sentido numa realidade acima das diferenças de cor, gênero e geografia. A ligação com o texto de Barba estaria em que parte do trabalho feito por Victoria, de valorização, sistematização e ensino de práticas artísticas associadas ao negro no Peru, se enquadrariam nesse universo de princípios recorrentes que tomam vida, que se encarnam através das condutas e das particularidades socioculturais de um artista.

Tais ideias descritas também são familiares ao humanismo existencialista defendido por Jean-Paul Sartre⁵¹⁸, muito presente na segunda metade do século XX⁵¹⁹, cuja ênfase no indivíduo e em sua relação subjetiva com o mundo podiam se expressavam em frases como “você sempre pode fazer algo distinto daquilo em que se há tornado” (Flynn, 2004 -tradução nossa)⁵²⁰. De maneira precisa, Sartre focou seus primeiros esforços em elucidar a liberdade no indivíduo existencial para posteriormente se concentrar nas condições socioeconômicas e históricas que limitaram e modificaram tal liberdade, toda vez que essa palavra parou de ser uma definição de homem para significar a possibilidade de escolhas particulares em situações concretas (Idem).

⁵¹⁸ Com isto quero sugerir que, através da leitura e análise dos diálogos apresentados entre Eugenio Barba e Victoria Santa Cruz, assim como outros escritos da própria Victoria, poder-se-ia identificar uma influência do pensamento sartriano na concepção de negritude que ela defende, o que merece maior aprofundamento e escapa ao foco do presente trabalho.

⁵¹⁹ Victoria Santa Cruz estudou na França, graças ao apoio do Governo desse país, entre os anos de 1961 e 1966, em *L'Université du Theatre des Nations* (surgida nas discussões de *L'Institut International du Théâtre*, vinculada à Unesco) e na E.S.E.C (*Ecole supérieure d'études chorégraphiques*).

⁵²⁰ “...you can always make something out of what you've been made into”.

Na mesma linha, poder-se-ia dizer que na concepção de negritude e no sentido do trabalho artístico em Victoria ecoariam ideias contidas na primeira fase do filósofo alemão Martin Heidegger sobre os princípios que são constituintes ao ser e que, ao mesmo tempo, permanecem no mais oculto deles:

“(…) entre os entes que há no mundo, há um, em particular que, no curso de sua auto-realização, encontra-se inevitavelmente com a questão da natureza fundamental de todos os entes, inclusive a sua própria. Esta “coisa” é o *Dasein*-aquele modo de ser peculiar cuja essência toma a forma da existência, e que vive o mais tipicamente no e através do humano. Ao realizar as suas possibilidades, o *Dasein* não tem como não tornar manifestas as coisas em torno dele, trazendo-as a uma articulação no interior de seu próprio empreendimento (…)” (Eagleton, 1993, p. 211).

Os planos das problemáticas da sociedade e do indivíduo parecem se alternar de maneira gradativa e crescente na fala de Victoria, apresentando-os como os de um indivíduo que ensaia uma resposta maturada, na ideia do processo, da observação, e pessoal, no plano do posicionamento político e da autoafirmação, no seu ritmo interno, desde a sua particularidade histórica, negra, peruana e feminina, em Lima da década de 1970, numa visão existencialista vinculada ao conceito de humanidade como a grande família de todos os homens.

Essa escolha que funde o plano ético e o político também representaria na fala de Victoria um compromisso a assumir, não só passivamente, mas como atriz responsável por imprimir seu próprio dinamismo às relações de poder, seja negra ou branca: “Que ninguém venha a me dizer que não é racista antes de sê-lo: há de sê-lo primeiro, mas não ficar ali, como tampouco é bom ficar no sofrimento nem na alegria”.



Fig. 2. Trecho do registro audiovisual (11'55'' aprox.)

Mais adiante, Victoria se refere ao racismo como uma espécie de desordem, caos, em oposição ao equilíbrio do ritmo interno e existencial, e confere à discriminação uma

categoria de possibilidade ou condição, pela qual o indivíduo -neste caso, o negro- inicia sua carreira ascendente evolutiva, em que ao final perceberá que não existe pior inimigo que sua própria negatividade, seu próprio ódio, sua própria incompreensão:

“Eugenio Barba: esta desordem, que você fala, era uma desordem de situação humana, existencial... para você, como negra e também como mulher?”

“Victoria Santa Cruz: O ser mulher e ser negra são problemas que para o ente racional que ainda não tem compreendido continua sendo um problema, mas quando começamos a intuir a possibilidade que temos quando há uma complicação, este problema se transforma numa condição, uma condição para se forjar. O ser humano não pode tirar a liberdade do outro, isso é a única coisa que o homem não pode fazer tirar a liberdade, porque ela está dentro de você e, quando alguém tem contato com ela, não há ninguém que possa tirá-la, ninguém! Somente você pode tirar a sua liberdade com a sua própria negatividade, com o seu ódio, com a sua própria incompreensão, e digo mais, neste momento, eu falo pra você Eugenio, hoje ninguém pode me magoar, eu sim (a mim)! O dia que eu acredito que isto que encontrei me pertence eu perco tudo porque isto não me pertence, isto é disso, disso que você chama espiritual, desse absoluto”. (Victoria-Black and Woman, 1978 – Tradução nossa).

Aquilo que Victoria afirma não lhe pertencer, pois se situa no espiritual, no absoluto, apareceria na sua fala como um norte que justifica moralmente um longo processo de redenção, em que o negro tem de perceber que seu destino é atingir a plena consciência de sua humanidade universal.

Por outro lado, se entendemos essa humanidade universal como uma noção de modernidade no pensamento de Victoria, embora possua certos traços holísticos, ele não é nem ambíguo nem ingênuo na hora de colocar as tensões étnicas em pauta, o que a distancia de definições como as do filósofo norte-americano Marshall Berman, que via na modernidade a alegoria de um caminho largo e aberto que oferece uma visão mais ampla de nossa própria: experiência, sem fronteiras de tipo social, étnico, de classe, de gênero etc.:

“O caminho largo e aberto é apenas um entre os muitos outros possíveis, mas tem suas vantagens. (...) Ele cria condições para o estabelecimento de um diálogo entre o passado, o presente e o futuro. Ele transpõe as fronteiras do espaço físico e social, revelando solidariedades entre pessoas comuns, e também entre pessoas que vivem nas regiões a que damos os nomes pouco adequados de Velho Mundo, Novo Mundo e Terceiro Mundo. Ele estabelece uma união que transcende as barreiras de etnia e nacionalidade, sexo, classe e raça”. (Berman, 2007, p. 11).

Em *Tudo que é solido desmancha no ar*, o referido autor define que é preciso romper com a “abordagem museológica” (Id.), que fragmentaria as problemáticas humanas em relações de poder, classe, etnia etc., pois a presença dessas categorias não faz senão transformar a cultura em “prisões e sepulcros caiados” (Ibid., p.12.), incapazes de dar conta da vitalidade das atuais apropriações culturais múltiplas, permeáveis, que dificilmente podem se rotular ou se enquadrar em casos separados.

A respeito dessa modernidade abrangente e uniforme e de sua relação com a história da diáspora africana e da escravidão, Paul Gilroy dedica um capítulo inteiro, destacando, em sentido oposto, sua preocupação “com as variações e as descontinuidades na experiência moderna e com a natureza descentrada e indiscutivelmente plural da subjetividade e da identidade modernas” (Gilroy, 2001, p.

110):

“Da perspectiva de Berman, o poderoso impacto de questões como ‘raça’ e gênero na formação e reprodução dos “eus” modernos também pode ser tranquilamente deixado de lado. A possibilidade de que o sujeito moderno possa ser situado em configurações historicamente específicas e inevitavelmente complexas de individualização e corporificação - negro e branco, macho e fêmea, senhor e escravo - não é contemplada”. (Id.)

Voltando à entrevista com Victoria Santa Cruz, podemos desdobrar seu conceito sobre a negritude peruana e pan-africana⁵²¹, assim como sua lógica aparentemente existencialista como a construção de um messianismo capaz de dar suporte moral às expectativas do indivíduo negro numa sociedade forjada no preconceito e de um passado escravocrata que contribuiu para a degradação do componente étnico afrodescendente na cultura nacional.

Se fosse possível descrever uma história das moralidades e das éticas no Peru, teríamos de escrever que o negro - assim como o indígena das regiões andinas ou amazônicas, e o contingente de chineses apelidados pejorativamente *coolie*⁵²² - também foi barbarizado na escravidão e discriminado na vida republicana, cabendo-lhe sua reputação moral a instituições como as ordens religiosas de tradição cristã conservadora e aos meios de comunicação respectivamente⁵²³, pois ambas pareciam cumprir um papel de bastiões do imaginário social, do público.

O caso é que, em meados do século XX, “o que há em termos de evolução limita-se ao que chamam de racismo moderno” (Rodrigues, 1999, p. 158), em que a pressão por normas sociais mais liberais gera algo assim como um preconceito de ter preconceito, que aparentemente teria regulado a discriminação aberta em troca de sua internalização, sentando as bases do estigma entre posição social e cor da pele nos dias de hoje:

“Daí que na valorização de muitíssimos peruanos e em um amplo espectro de práticas sociais -tais como a exigência da ‘boa aparência’ nas ofertas de emprego, a segregação de fato em determinados círculos sociais a pessoas de origem indígena ou negra, os concursos de beleza, as formas de representação racial transmitidas pelos meios de comunicação, o emprego doméstico, e

⁵²¹ O pan-africanismo surgiu no século XIX como expressão de repulsa em relação à situação degradante do negro em todo o mundo. Entre seus vários princípios, pensava a África “como um continente formado por um único povo, o povo negro, o que lhe conferia uma ‘unidade natural’. Esse pressuposto básico do pan-africanismo era estendido aos afro-americanos e afro-caribenhos que por integrarem uma raça comum compartilhavam, mesmo que de forma parcial, da ancestralidade africana.” (Hernandez, 2005, p. 141). O pan-africanismo também era limitado espacialmente “pois seu eixo de concepção e difusão de ideias era europeu e norte-americano [...] Sua expansão na África ocorreu bem mais tarde, por volta da Segunda Guerra Mundial.” (Id., p. 139)

⁵²² Designa-se a palavra para trabalhadores braçais oriundos da Ásia, em particular da China. No Peru se conhecem como *culies*. No Brasil a situação não foi muito diferente com a mão de obra chinesa, os chamados *chim*, também em regime de semiescravidão. Cf.: Dezem, Rogério. Matizes do “Amarelo”: A gênese dos discursos sobre os orientais no Brasil (1878-1908). São Paulo: Humanitas/USP/FAPESP, 2005.

⁵²³ São bem estudados o papel das confrarias de negros na época da colônia e a história do Cristo de Pachacamilla, que passou de culto marginal a um reatamento e oficialização como culto nacional sob o nome de Senhor dos Milagres. Já nos meios de comunicação, foram notórios os avisos públicos à procura de negros foragidos, amas de leite e crônicas sobre a vida nos bairros “negros” de Lima do séc. XIX e inícios do XX. Cf.: Melgar Bao; Gonzáles Martínez, 2007.

muitas outras- se observa um padrão de exclusão e discriminação baseado, ainda, nas aparências físicas e em alguns traços culturais”. (Rostworowski et. al., 2000: p. 20 - Tradução nossa)

Frente a esse contexto adverso, a negritude definida por Victoria pensa no corpo negro como centro das tensões sociais, o que se entende como um movimento que despreza e rejeita tudo o que carrega em si, por conta do passado, e o capitaliza como fonte de orgulho, afirmando e reabilitando uma identidade cultural da personalidade própria dos povos negros (Munanga, 1986, p. 40):

“Poetas, romancistas, etnólogos, filósofos, historiadores etc. quiseram restituir à África o orgulho de seu passado, afirmar o valor de suas culturas, rejeitar uma assimilação que teria sufocado a sua personalidade. Se tem a tendência, sob várias formas, de fazer equivaler os valores das civilizações africana e ocidental. É a esse objetivo fundamental que correspondem às diversas definições do conceito de negritude”. (Id.)

Quais teriam sido os valores da cultura ocidental que Victoria fez equivaler africanizando-os em nome de uma negritude? As vertentes ibéricas e indígenas da música da costa peruana? Em função de que foi trabalhada uma identidade do orgulho negro? Na mesma linha que toma o desprezo como ponto principal para o fortalecimento de um discurso estético reivindicativo, podemos ver que existe também uma definição complexa que passa por pensar o negro mais como parte do resto (“me agrediram porque são parte minha”) do que um Outro distinto e separado, em que a negritude teria certa função de “desintoxicação semântica” que faria do corpo negro o novo lugar “de inteligibilidade da relação consigo, com os outros e com o mundo” (Ibid.).

A liberdade interior via o corpo negro artístico seria também uma liberdade à condição social e histórica do sujeito negro, pois surgido sob uma estética essencialista, de apelo às origens, a uma universalidade humanística, realiza um contrapeso aos discursos duros, neoliberais, materialistas e superficiais que lhe relembram constantemente o peso da história escravocrata, a discriminação racial pós-abolicionista e a segregação atual - expressa ou sutil.

A identidade orgulhosa do negro é um plano de valia, rico em sentidos, irreduzível, e humanamente ecumênico, que se torna um dispositivo particular em resposta ao que Sartre opinava sobre a relação raça/classe:

“O preto, como trabalhador branco, é vítima de estrutura capitalista de nossa sociedade; tal situação desvenda-lhe a estreita solidariedade, para além dos matizes da pele, com certas classes de europeus oprimidos como ele; incita-o a projetar uma sociedade sem privilegio em que a pigmentação da pele será tomada como simples acidente. Mas, embora a opressão seja única, ela se circunstancia segundo a história e as condições geográficas: o preto sofre o seu jugo, como preto, a título de nativo colonizado ou de africano deportado. E, posto que o oprimem em sua raça, e por causa dela, é de sua raça, antes de tudo, que lhe cumpre tomar consciência. Aos que, durante séculos, tentaram debalde, porque era negro, reduzi-lo ao estado de animal, é preciso que ele obrigue a reconhecê-lo como homem”. (Sartre, 1960 apud Munanga, op. cit, p. 45)



Fig. 3. Trecho do registro audiovisual (5'22'' aprox.). Vitoria Santa Cruz.

Considerações Finais

É assim que a negritude testemunhada por Victoria Santa Cruz, como nesta entrevista, mudaria o curso das respostas à discriminação, colocando a moral do negro num sítio privilegiado, se propondo entender o racismo como oportunidade de esclarecer as tensões históricas inerentes a sua pele e fisionomia, devolvendo a esse indivíduo uma ontologia composta de visões humanistas em que a noção de ancestralidade, herança e essência no sujeito visariam reparar a degradação que o país instaurara sistematicamente nos corpos negros.

Outra leitura possível seria analisar o discurso de Victoria dentro do pensamento dos grupos de direitos civis estadunidenses na década de 1960, expressado no slogan *black is beautiful*⁵²⁴, pois seu trabalho à frente do *Conjunto Nacional de Folclore* e sua influência em outros grupos de dança negros⁵²⁵ salientaram como princípio ético o orgulho da afrodescendência, fato que impulsionou as conquistas sociais de uma população, até então, invisibilizada.

⁵²⁴ Slogans como *black is beautiful*, *black power*, estão atrelados à luta pelos direitos civis nos Estados Unidos e tiveram seu auge na década de 1960. Resultou muito importante política, social e culturalmente, pois representou um momento-chave em que os negros estadunidenses se redefiniram: “Arquivou-se para sempre, ali, o estereótipo do sambo, do *good nigger*, do negro que ‘conhece seu lugar’, O clichê racista do preto bobo, dócil e idiotamente feliz. Com o *black power*, os negros norte-americanos passaram a se ver como agentes enérgicos de seu próprio destino”. (Risério, 2007, p. 106)

⁵²⁵ Victoria e Nicomedes formaram o conjunto *Cumanana*. Logo viriam *Perú Negro*, formado por Ronaldo Campos, *Gente Morena* de Pancho Fierro, *Los Frijoles Negros*, entre outros mais orientados à manutenção de espetáculos com fins estritamente comerciais. (Tompkins, 2008, p. 485)

Embora haja pesquisadores que afirmam que o discurso de Victoria se torna às vezes reificado⁵²⁶, elaborado sob uma africanidade ancestral heterogênea e imprecisa em documentação histórica, que apelaria fortemente para uma “essência” da raça negra (Feldman, 2006, p. 53), a presente análise procurou apresentar que o passado pode ser mais um meio que uma finalidade e que tal abordagem visaria à reconstrução moral do corpo negro, irrompendo no seio do imaginário social com o propósito de representar o discurso subversivo do Outro falando em voz mais alta: guiada pela *black proud* Victoria é negra, não cabe dúvidas, mas não como todos os outros a chamam⁵²⁷.

Referências

- Barba, Eugenio (1991). *Theatre anthropology*. In: _____. ; Svarese, Nicola. *A dictionary of theatre anthropology: the secret art of the performer*. Tradução de Richard Fowler. Londres: Routledge, 8-22.
- Eagleton, Terry (1993). *A política do Ser: Martin Heidegger*. In: _____. *A ideologia da estética*. Tradução de Mauro Sá Rego Costa. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 210-229.
- Feldman, Heidi Carolyn (2006). *Black rhythms of Peru: reviving African musical heritage in the Black Pacific*. Connecticut: Wesleyan University Press.
- Flynn, Thomas (2004). *Jean-Paul Sartre*. In: Zalta, Edward N. (Ed.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Disponível em: <<http://plato.stanford.edu/entries/sartre/>>. Acessado em 21 jul. 2013.
- Gilroy, Paul (2001). *O Atlântico negro: modernidade e dupla consciência*. Tradução de Cid Knipel Moreira. São Paulo: Ed. 34.
- Hernandez, Leila Leite (2005). *O Pan-africanismo*. In: _____. *A África na sala de aula: visita à história contemporânea*. São Paulo: Selo Negro, 131-156.
- Melgar Bao, Ricardo; González Martínez, José Luis (2007). *Los combates por la identidad: resistencia cultural afroperuana*. México D.F.: Ediciones Dabar.
- Munanga, Kabengele (1986). *Negritude: Usos e Sentidos*. São Paulo: Ática.
- Risério, Antonio (2007). *Em busca de ambos os dois*. In: *A utopia brasileira e os movimentos negros*. São Paulo: Ed. 34, 91-122.
- Rodrigues, Aroldo et al (1999). *Preconceito, estereótipos e discriminação*. In: _____. *Psicologia Social*. Rio de Janeiro: Vozes, 147-176.
- Rostworowski, Maria et al (2000). *Lo africano en la cultura criolla*. Lima: Congreso del Perú.
- Tompkins, William D (2008). *Afro-peruvian traditions*. In: Olson, Dale A.; Sheehy, Daniel E. *Handbook of Latin American Music*. Routledge, 438-462.
- Victoria-Black and Woman* (1978). Produção: Odin Teatret. VHS. Intérpretes (aparições): Eugenio Barba, Victoria Santa Cruz, parte do elenco do Conjunto Nacional de Folclore. Música: Victoria Santa Cruz. Lima: Odin Teatret, 1 VHS (21 min), em branco e preto. Produzido por Odin Teatret & CTLS Film Archives. Áudio em espanhol, sem legendas.

⁵²⁶ No sentido de alienar ao negro através das diversas representações artísticas da negritude, apresentando estas como realidade objetiva do negro no Peru. Aqui estou me referindo tanto à banalização da cultura como mera atividade comercial como à idealização romântica da cultura expressada no conceito de folclore manejado nos anos de 1950.

⁵²⁷ Outros pontos de vista, na hora de apresentar a problemática do negro no Peru, nem sempre passaram por uma problematização política ou cultural, à procura de um protesto que devolva algum direito negado. Em seu lugar, a opção moral da perseverança individual, sem importar a cor de pele, surge como o antídoto infalível para qualquer uma das adversidades na sociedade.

Tríplice Fronteira: Imagens e narrativas em construção

Francione Oliveira Carvalho⁵²⁸

Resumo: O artigo traça elementos da história da cidade de Foz do Iguaçu, localizada na região Oeste do Estado do Paraná, e da Tríplice Fronteira (Argentina, Brasil e Paraguai) desde seus primeiros narradores às transformações sociais e políticas marcantes desse cenário. Procura comprovar a tese de que a integração cultural na fronteira esteve sempre em pauta e oscilou no decorrer da história a partir dos interesses políticos e estratégicos para a região, tendo o Estado Brasileiro como principal condutor desse processo. As imagens e as narrativas que surgem no cotidiano da Tríplice Fronteira dialogam com as particularidades de um ambiente fronteiriço, onde hábitos, costumes e processos se entrelaçam e configuram-se em uma experiência única e diferente da dos grandes centros urbanos. Assumindo posicionamentos interioranos, mas com características muito próprias a um espaço marginal, visto, algumas vezes, como área de limite e, outras, como inferior, distante dos centros de decisão.

Palavras-chave: Tríplice Fronteira; Foz do Iguaçu; cultura; imagens; identidade.

Introdução

Fronteiras, antes de serem marcos físicos ou naturais, são sobretudo simbólicas, referências mentais que guiam a percepção da realidade e dialogam com a identidade. Nesse sentido, como afirma Leenhardt (2002) as fronteiras são produtos desta capacidade mágica de representar o mundo por um mundo paralelo de sinais por meio do qual os homens percebem e qualificam a si próprios, ao corpo social, ao espaço e ao próprio tempo. Pesavento (2002) corrobora esse argumento ao entender o imaginário como um sistema de representações coletivas que atribui significado ao real e que pauta os valores e a conduta.

“As fronteiras são, sobretudo, culturais, ou seja, são construções de sentido, fazendo parte do jogo social das representações que estabelece classificações, hierarquias e limites, guiando o olhar e a apreciação sobre o mundo” (Pesavento, 2002, p. 36).

Dialogando com essas ideias, esta comunicação aborda as culturas existentes em Foz do Iguaçu e as negociações que realizam entre as suas culturas de origem e a local percebendo como estes “arranjos” reverberam em imagens e narrativas. Identificando de que maneira as identidades nacionais são construídas e negociadas nas zonas de fronteiras

Para os seus defensores, a globalização no plano econômico é um processo de desfazer fronteiras, de pensar o mundo como um todo comunicável por regras e práticas comuns, que devem ser adotadas por todos, indistintamente. Candau (2008) e Santos (1994) acreditam que os estudos empíricos ainda não comprovaram a tese de que a globalização, ao reorganizar os países dentro de um conjunto de postulados e objetivos,

⁵²⁸ Pós-Doutorando no Diversitas – Núcleo de Estudos das Diversidades, Intolerâncias e Conflitos da Universidade de São Paulo onde participa do projeto de pesquisa *Fronteiras em Movimento: deslocamentos e outras experiências do vivido*. Doutor e Mestre no Programa Interdisciplinar de Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Docente dos cursos de Licenciatura em História e Pedagogia do Centro Universitário Estácio Radial de São Paulo.

transformaria cidadãos locais em cidadãos planetários, fazendo com que as expressões particulares fossem substituídas por linhagens gerais, provocando a homogeneização dos indivíduos e grupos. Por mais que a globalização acabe impondo um discurso de integração e de homogeneização, torna-se difícil articular as especificidades culturais locais e simultaneamente valorizar dinâmicas globalizantes. Essa complexidade se faz sentir com maior intensidade, na medida em que são cada vez mais tênues as distinções entre o que seria exclusivamente local ou global em termos de práticas ou mesmo de ideias. Assim como o global é constantemente reinterpretado e revivenciado de acordo com o contexto sociocultural local onde se insere, o local é igualmente afetado por interferências globais de toda espécie, ora mais intensas, ora mais brandas, de acordo com as necessidades locais, o panorama internacional e, evidentemente, o jogo de poder que resulta e dirige este complexo “inter-relacional”.

A cultura, não sendo um fenômeno estático, se modifica e sofre influências muito diversas. Os processos de *hibridização cultural* são cada vez mais intensos, ao mesmo tempo em que é cada vez mais forte a preocupação de cientistas sociais e antropólogos com o estudo destas realidades. A cultura de cada povo, mesmo considerando a hibridização presente em maior ou menor grau, processa as informações recebidas de forma diferente. Pelo contato e pela permeabilidade, a fronteira é, sobretudo, híbrida e mestiça possibilitando encontrarmos nela novas configurações de sujeitos e novas configurações morais.

Na fronteira geográfica, a identidade é tema privilegiado, porque nela o sujeito é constantemente inquirido: quem é você? A que lado você pertence? As respostas para essas e outras questões tornam-se cada vez mais complexas e ambivalentes na afirmação da identidade. Por isso, acreditamos interessante refletir sobre como esta realidade, no caso a Tríplice Fronteira entre Brasil, Paraguai e Argentina interfere na construção e consolidação de discursos e imagens que se propagam por este território.

Foz do Iguaçu e a Tríplice Fronteira

“A fronteira é essencialmente o lugar da alteridade. É isso o que faz dela uma realidade singular. À primeira vista é o lugar do encontro dos que por diferentes razões são diferentes entre si, como os índios de um lado e os ditos civilizados de outro; como os grandes proprietários de terra, de um lado, e os camponeses pobres, de outro. Mas o conflito faz com que a fronteira seja essencialmente, a um só tempo, um lugar de descoberta do outro e de desencontro” (Martins, 2009, p. 133).

A região onde confluem os limites internacionais do Brasil, da Argentina e do Paraguai nem sempre foi conhecida como a Tríplice Fronteira. Antes dos anos 1990, quando aparecia uma referência para denominar a região em seu conjunto, se falava de zona, região ou área das três fronteiras. Rabossi (2004) afirma que a transformação no substantivo próprio Tríplice Fronteira aparece a partir da suspeita da presença de terroristas islâmicos na região depois dos atentados na embaixada de Israel em Buenos Aires em 1992 e, particularmente, depois do atentado à *Asociación de Mutuales Israelitas Argentinas* em 1994.

Na tese de Rabossi⁵²⁹ é explicitado que é em março de 1996, em acordo firmado na cidade de Buenos Aires pelos Ministros do Exterior da Argentina e do Paraguai e pelo Ministro da Justiça do Brasil, que o termo Tríplice Fronteira será incorporado oficialmente por estes governos.

“Nesse documento é revelado o interesse de “convenir medidas comunes, en la zona de la triple frontera, que une los países participantes en las Ciudades de Puerto Iguazú, Foz de Iguazú y Ciudad del Este”. E em janeiro de 1998, se firma o “Plano de Segurança para a Tríplice Fronteira” o qual estabelece a criação de uma série de comissões e ações específicas a serem implementadas na área”.

“Desta maneira, o substantivo próprio Tríplice Fronteira começa a ser utilizado para referir-se à confluência desses limites internacionais da mão de uma certa forma de retratar a área caracterizada pela falta de controle do movimento pelos limites internacionais que teria favorecido o desenvolvimento de todas as atividades ilícitas mencionadas. Essa denominação pressupõe a existência de uma área singular e participa de sua criação a partir de uma prática de nominação que possibilita a emergência conceitual de um lugar ali onde estão relacionadas três cidades inseridas em tramas políticas, culturais, econômicas e demográficas relacionadas mas diferentes” (RABOSSI, 2004, p.24).

As cidades que formam a Tríplice Fronteira⁵³⁰ estão geograficamente no encontro dos rios Paraná e Iguazu. Ciudad del Este é separada de Foz do Iguazu pelo Rio Paraná e conectadas pela Ponte da Amizade, enquanto que Puerto Iguazú, na Argentina e Foz do Iguazu são separadas pelo Rio Iguazu e unidas pela Ponte Tancredo Neves, originalmente chamada de Ponte da Fraternidade.



⁵²⁹ A tese *Nas Ruas de Ciudad Del Este: Vidas e Vendas num Mercado de Fronteira*, defendida por Fernando Rabossi no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social do Museu Nacional e Universidade Federal do Rio de Janeiro, no ano de 2004 tornou-se um marco das investigações sobre a região da Tríplice Fronteira não só por cunhar o termo na academia, mas por revelar o sistema cultural e econômico do mercado internacional na região, servindo como incentivo para estudos posteriores sobre as relações entre as cidades fronteiriças.

⁵³⁰ Adotaremos o termo Tríplice Fronteira, com letras maiúsculas todas as vezes que nos referimos a região estudada, já tríplice fronteira com letras minúsculas quando nos referirmos a qualquer outra interseção de três fronteiras diferentes.

Figura 1 – Mapa de confluência das fronteiras internacionais de Brasil, Argentina e Paraguai. Fonte: Mapas Blog: mapas turísticos e rodoviários. Disponível em < mapasblog.blogspot.com>. Acesso em: 25 de out. 2011.

Os nomes dados às pontes internacionais, “Ponte da Amizade” e “Ponte da Fraternidade” revelam de imediato o discurso da integração e da cooperação entre os países envolvidos. É importante registrarmos também que essa não é a única região de tríplice fronteira no país, já que o Brasil possui nove regiões com esse perfil⁵³¹. Para Amaral (2010) “um dos fatores que diferencia a Tríplice Fronteira das outras fronteiras tríplices é a presença de três cidades de alguma relevância econômica ou demográfica e a conseqüente intensidade dos fluxos humanos” (p. 26).

“Uma cidade com três “bairros”, em países diferentes: Foz do Iguaçu (Brasil), Ciudad del Este (Paraguai) e Argentina (Puerto Iguazú). Foz do Iguaçu [...] é o “bairro residencial”, mais rico, com forte presença árabe. Ciudad del Este [...] é o “bairro” comercial, no qual competem árabes, chineses, japoneses, brasileiros, paraguaios e argentinos. Já Puerto Iguazú, é o “bairro” mais pobre dos três. Tem [...] poucos estabelecimentos comerciais, vendendo alimentos e produtos típicos em couro” (Amaral, 2010 apud SAIBA⁵³², 2003).

Os primeiros narradores da história de Foz do Iguaçu

Os registros históricos sobre a região de Foz do Iguaçu, a grande maioria de cronistas de viagem dos finais do séc. XIX e início do XX, (Muricy, 1896; Carrão, 1928; Brito, 1938) apontam que foi o conquistador espanhol Álvaro Nunes Cabeza de Vaca⁵³³, em 1542, o primeiro explorador a registrar fatos sobre a região. Cabeza de Vaca comandou uma expedição de espanhóis, que atravessou a região, habitada pelos índios Caigangues e Tupi-Guaranis, rumo à colônia de Assunção, ponto estratégico para os espanhóis alcançarem o Império Inca. Ao navegar no atual Rio Iguaçu em direção a Assunção, Cabeza de Vaca “ouviu o som das Cataratas e assombrado pela magnitude da paisagem registra a descoberta em seu diário de viajante” (Muricy, p. 2, 1986).

Segundo os relatos, as quedas do rio Iguaçu que formam as cataratas quase arrastaram a expedição de Cabeza de Vaca. Este ao ver o abismo de água batizou-as de *Salto de Santa Maria*, porém, elas se tornaram conhecidas a partir do final do século XIX pelo nome de Cataratas do Iguaçu em homenagem aos índios guaranis que habitavam a região. Para esses indígenas *Yguazú*, significava “água grande”.

Nesta época, Foz do Iguaçu, de acordo com o Tratado de Tordesilhas⁵³⁴ pertencia à

⁵³¹ As nove tríplices fronteiras são: Brasil-Guiana Francesa-Suriname no AP; Brasil-Suriname-Guiana no PA; Brasil-Guiana-Venezuela em RR; Brasil-Venezuela-Colômbia no AM; Brasil-Colômbia-Perú também no AM; Brasil-Peru-Bolívia no AC; Brasil-Bolívia Paraguai no MS; Brasil-Paraguai-Argentina PR; Brasil-Argentina-Uruguai no RS.

⁵³² SAIBA mais sobre a Tríplice Fronteira. Folha Online, São Paulo, 7 de jan. 2003. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/ult94u50015.shtml>. Acessado por AMARAL em 19 fev. 2008 e pelo autor desse trabalho em 18 ago. 2010.

⁵³³ Em 2009 o jornalista Paulo Markun lançou o livro “Cabeza de Vaca” onde narra as aventuras e a trajetória americana do conquistador espanhol do século XVI. Na obra o autor reforça o heroísmo e a astúcia de Cabeza de Vaca já apontada pelos cronistas da história de Foz do Iguaçu em suas narrativas. Ver: MARKUN, Paulo. *Cabeza de Vaca*. São Paulo: Cia das Letras, 2009.

⁵³⁴ Com o acordo de 1494 entre Espanha e Portugal, conhecido como o Tratado de Tordesilhas, ficou

coroa espanhola e por força de tratados imperiais subseqüentes⁵³⁵ passou ao domínio português. É somente em 1765, que o Conde de Oyeras Pombal, solicitou ao Capitão Geral de São Paulo a fundação de um estabelecimento militar na fronteira para assegurar sua posse ao Brasil.

Durante muito tempo, os índios foram os únicos habitantes e exploradores da região. Inclusive, é de origem indígena a lenda que até hoje é contada em Foz do Iguaçu sobre a origem das Cataratas. Conta-se⁵³⁶ que os índios Caigangues, habitantes das margens do Rio Iguaçu, acreditavam que o mundo era governado por M'Boy, um deus que tinha a forma de serpente e era filho de Tupã. Igobi, o cacique dessa tribo, tinha uma filha chamada Naipi, tão bonita que as águas do rio paravam quando a jovem nelas se mirava. Devido à sua beleza, Naipi era consagrada ao deus M'Boy, passando a viver somente para o seu culto. Havia, porém, entre os Caigangues, um jovem guerreiro chamado Tarobá que, ao ver Naipi, por ela se apaixonou.

No dia da festa de consagração da bela índia, enquanto o cacique e o pajé bebiam cauim, bebida feita de milho fermentado, e os guerreiros dançavam, Tarobá aproveitou e fugiu com Naipi numa canoa rio abaixo, arrastada pela correnteza. Quando M'Boy percebeu a fuga de Naipi e Tarobá, ficou furioso. Penetrou nas entranhas da terra e, retorcendo o seu corpo, produziu uma enorme fenda, onde se formou a gigantesca catarata. Envolvidos pelas águas, a canoa e os fugitivos caíram de grande altura, desaparecendo para sempre.

Diz a lenda que Naipi foi transformada em uma das rochas centrais das cataratas, perpetuamente fustigada pelas águas revoltas. Tarobá foi convertido em uma palmeira situada à beira de um abismo, inclinada sobre a garganta do rio. Debaixo dessa palmeira acha-se a entrada de uma gruta sob a Garganta do Diabo onde o monstro vingativo vigia eternamente as duas vítimas.

A lenda das Cataratas é a mais popular da cidade de Foz do Iguaçu e transmitida para as diversas gerações através de livros infantis distribuídos nas escolas, obras artísticas de diversas linguagens, além de seus personagens batizarem diversas empresas, hotéis e serviços terceirizados.

estabelecida uma linha imaginária a 370 léguas das ilhas africanas de Cabo Verde e que dividia os territórios de domínio de ambos os países, a oeste, sob domínio da Espanha, e a leste, sob domínio de Portugal. Pelo Tratado a região oeste do Paraná ficou oficialmente sob o domínio dos espanhóis.

⁵³⁵ As fronteiras que demarcavam os domínios da Espanha e de Portugal só foram realmente delimitadas com o Tratado de Madri, em 1750, o Tratado de Santo Ildefonso, chamado também de Tratado dos Limites, em 1777, e ainda com o Tratado de Pardo, em 1778. Na ocasião destes tratados, o Brasil foi beneficiado pelo preceito do Direito Romano *uti possidetis*, segundo o qual quem tem a posse tem o domínio do território, e obteve o direito de vasto território, incluindo o atual oeste do Paraná. Os governos de ambos os países aceitaram os rios Uruguai e Iguaçu como os limites entre o domínio espanhol e português. (WACHOWICZ, 1972).

⁵³⁶ A versão apresentada foi descrita a partir da tradição oral desta fronteira e registra a forma como o pesquisador a ouviu e a internalizou durante a infância, época em que foi diversas vezes narrada no ambiente escolar e familiar.



Figura II - Cena do balé “A Lenda das Cataratas do Iguazu”. Cia de Balé do Teatro Guaira, Curitiba, 2009. Fonte: Foto divulgação do Balé Teatro Guaira.

A imagem romântica do descobrimento da foz do Rio Iguazu e das Cataratas por Cabeza de Vaca, aliada a lenda indígena sobre as Cataratas do Iguazu pode ser vista como afirma Vieira (2009), uma afirmação da identidade brasileira a partir da exaltação da natureza.

“No Brasil, natureza e nação estão indissoluvelmente ligadas. A identidade nacional está mais ancorada na natureza do que na história. Há um sentimento generalizado que se orgulha mais da natureza, das belezas naturais do meio ambiente, do que da história. Isso é uma atitude cultural que se tornou visível no romantismo literário que predominou no século XIX e deixou marcas que se estendem até hoje”. (Vieira, 2009, p.70).

Podemos ampliar a discussão entre identidade e natureza a partir da reflexão de Taylor (2011). Discorrendo sobre o período romântico, o filósofo reconhece que o sentimento de si e o sentimento de pertencer a natureza não são aleatórios. “Se a autenticidade é recobrar nosso sentimento da existência, então talvez só possamos alcançá-lo integralmente se reconhecermos que esse sentimento liga-nos a um todo maior” (Taylor, 2011, p. 94). Para o autor, a sensação de perda identitária causada pelo afastamento da natureza e da ancestralidade que é ligada a ela, faz com que na contemporaneidade as pessoas valorizem um retorno a terra e a unidade entre homem e meio ambiente.

A valorização da paisagem natural de Foz do Iguazu não só impulsiona o turismo e a economia local, como são elementos de identificação cultural dos moradores da cidade, principalmente em relação aos vizinhos internacionais. Se a Argentina divide as Cataratas do Iguazu com o Brasil, é o lado brasileiro o mais beneficiado por uma visão panorâmica das quedas, atraindo um número maior de turistas. Estes ainda são beneficiados com os diversos serviços de *ecoturismo*⁵³⁷ oferecidos pelo Parque

⁵³⁷ O ecoturismo é uma forma de turismo voltada para a apreciação de ecossistemas em estado natural objetivando minimizar o impacto ambiental e criar uma rede de desenvolvimento sustentável. Em Foz do Iguazu ele é explorado por serviços terceirizados no Parque Nacional do Iguazu, que oferecem desde trilhas na mata e no refugio ambiental, como passeios de barco próximos as quedas das

Nacional do Iguazu⁵³⁸, serviços não explorados no lado argentino. Se o Paraguai divide com o Brasil os lucros gerados pela Hidrelétrica Binacional de Itaipu, são os brasileiros os autores e executores da obra, legitimando um discurso muito presente nessa fronteira, o do pioneirismo e da inteligência estratégica do povo brasileiro.

Esta maneira de ver a paisagem local ou as “qualidades” do brasileiro servem tanto para legitimar a identidade brasileira na fronteira como também ligá-la ao “sentimento de existência” como definido por Taylor, reforçando o *imaginário* sobre Foz do Iguazu. Compreendemos o *imaginário* tal como aponta Le Goff (1988, 1990), um sistema ou universo complexo e interativo que abrange a produção e circulação de imagens visuais, mentais e verbais, incorporando sistemas simbólicos diversificados e atuantes na construção de representações diversas.

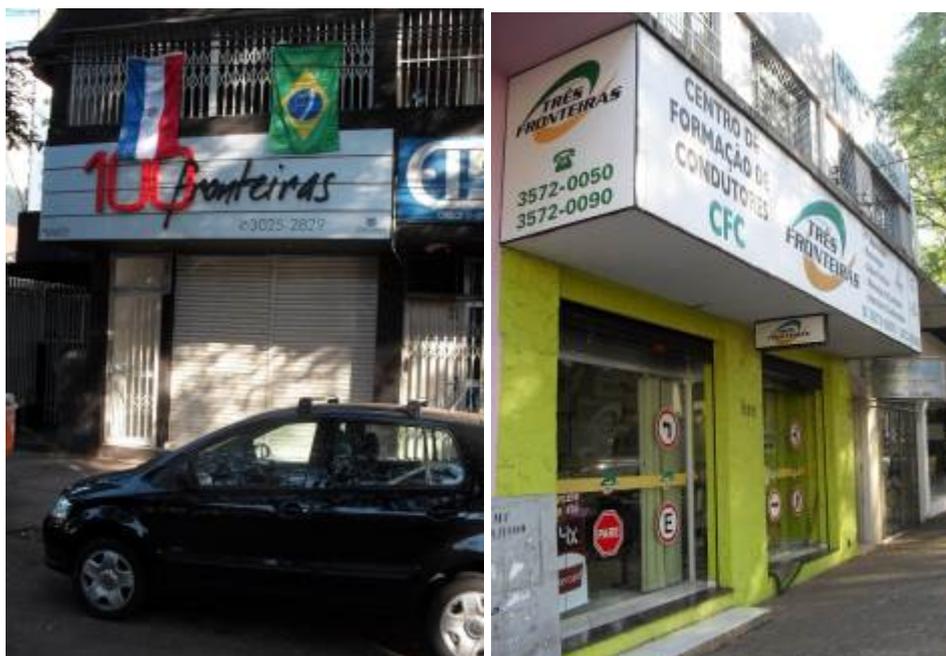


Figuras III - Imagem de estabelecimento comercial localizado no centro comercial da cidade de Foz do Iguazu. Acima da bandeira brasileira lemos a frase: “Orgulho de ser Brasileiro”. Fonte: Foto do pesquisador.

Essa compreensão do imaginário pode ser percebida em Foz do Iguazu através do comércio e das mídias locais, que exploram a ligação que os iguaçuenses possuem com o entorno natural e as narrativas que engrandecem esse cenário. Muitos hotéis e serviços adotam nomes que se relacionam diretamente com as “grandezas” da região, inclusive *Naipi*, *Tarobá* e *Cataratas* são respectivamente os nomes das afiliadas do SBT, Bandeirantes e Rede Globo na cidade, os mais importantes veículos de comunicação da região oeste do Paraná. Também é comum no comércio da cidade a adoção de nomes que exaltam o nacionalismo ou o discurso da integração das fronteiras.

Cataratas.

⁵³⁸ O Parque Nacional do Iguazu, onde se localizam as Cataratas do Iguazu é desde 1986 considerado pela UNESCO “Patrimônio Mundial da Humanidade”.



Figuras IV e V - Imagens de estabelecimentos comerciais localizados no centro comercial da cidade de Foz do Iguaçu, onde a questão do nacionalismo e da união das fronteiras se faz presente. *Fonte: Foto do pesquisador.*

A adoção de nomes que se relacionam a história “fantástica” da origem da cidade, além da exaltação do cenário natural e da integração cultural na região procura tanto reforçar a identificação das empresas com a cultura local, como reforçar a ideia de que a cidade nasceu de uma cultura original específica, neste caso a indígena, que foi absorvida e recriada pela tradição cultural.

A necessidade de fazer com que a população de Foz do Iguaçu tivesse uma relação de identificação com a cultura e a geografia local não é algo novo, e sim elemento marcante ao longo da história de toda a região. Por ser vizinha de dois países e sofrer influências diversas destes territórios, o Estado Brasileiro inicia a partir da década de 1950 um discurso de dois lados: o de reforçar a identidade brasileira em Foz do Iguaçu e o de “aproximação” com os países vizinhos, ao mesmo tempo que consolidar a influência do Brasil na região.

Neste contexto, no ano de 1956 foram iniciadas as obras da Ponte Internacional da Amizade, ligando o Brasil ao Paraguai. Com a construção da ponte e da vinda de empresas especializadas há uma injeção de dinheiro na economia local, o que mais tarde desembocaria no comércio fronteiro entre as cidades de Foz do Iguaçu e Puerto Stroessner, hoje Ciudad del Este. O término de construção dessa ponte foi em 1965, inaugurada com a presença dos presidentes Marechal Humberto de Alencar Castello Branco, do Brasil e General Alfredo Stroessner, do Paraguai.

Também é na década de 1950 que se intensifica o desenvolvimento da colônia árabe em Foz do Iguaçu, a segunda maior do Brasil, que por intermédio do Centro Cultural Beneficente Islâmico de Foz do Iguaçu é mantenedora da Escola Árabe e do Clube União Árabe. Instituições que mantêm as tradições da cultura e dos costumes dos povos

árabes, principalmente os de origem libanesa. É uma colônia com participação ativa na sociedade através de programas educacionais e culturais que visam estreitar os laços entre a comunidade árabe e a iguaçuense. A imagem abaixo ilustra uma das estratégias utilizadas pela comunidade libanesa na solidificação desse discurso.



Figura VI - Durante a Copa do Mundo de Futebol ocorrida em 2010 na África do Sul, a comunidade libanesa de Foz do Iguaçu espalhou diversas mensagens nos muros da cidade de apoio a Seleção Brasileira de Futebol na luta pelo pentacampeonato. Fonte: Foto do pesquisador.

A ideia da integração entre a cultura libanesa e a brasileira em Foz do Iguaçu, como percebemos na imagem acima, é intensificada após o ano 2000. Isso ocorre devido a comunidade árabe da região ser alvo de ataques pela mídia internacional, principalmente a americana, por supostas ligações com as ações terroristas desencadeadas pós 11 de setembro de 2001. Contudo, o panorama social que a comunidade libanesa encontra em Foz do Iguaçu na década de 1960, período da solidificação da presença dos povos árabes na região é bastante diferente do apontado na década de 2000.

A chegada dessa comunidade na década de 1960 vai ocorrer no mesmo período em que estão sendo criadas estratégias para modernizar a cidade de Foz do Iguaçu. Ações que visavam deixar a localidade mais habitável e atrativa para que novos moradores escolhessem investir na cidade, como também, atrair turistas para visitar as atrações da região. Em ambas as estratégias é o “forasteiro”, o outro, que deveria com o seu trabalho ou dinheiro incentivar o desenvolvimento da cidade. Assim, a vinda dos libaneses para Foz do Iguaçu é não só bem-vinda, como definidora do discurso de integração e pluralidade cultural adotado pelo governo municipal a partir de então, preocupado em construir a imagem de uma cidade moderna e plural.

Várias análises e estudos foram feitas nos anos 1960 encomendados pela Prefeitura Municipal de Foz do Iguaçu a instituições de Curitiba “no sentido de torná-la uma cidade mais condizente com os padrões de *civilização* (Catta, 2009, p.52). Analisando o final do século XIX e início do XX na cidade do Rio de Janeiro, período da *belle époque* carioca, Sevckenko (2003) apontou elementos políticos e culturais que irão se

repetir em Foz do Iguaçu nos anos 1960 no que diz respeito a ideia de “civilização”. Em ambas as situações, os governos tentam acabar com a imagem de cidade insalubre e insegura. E se no Rio de Janeiro, essa nova imagem tinha como direção o chamado “mundo civilizado”, a Europa, em Foz do Iguaçu, a construção de uma nova imagem urbana era uma estratégia política tanto em consolidar a hegemonia nacional brasileira, como reivindicar um diálogo mais igualitário com a sede do governo estadual na cidade de Curitiba.

Para desconstruir a imagem de Foz do Iguaçu como a fronteira entre o mundo civilizado e o bárbaro, ações efetivas iniciam-se na busca de uma modernização da cidade. Em abril de 1968 quando o governo militar transformou Foz do Iguaçu em Área de *Segurança Nacional*, como ocorreu com todas as cidades de fronteira do país, começaram a ser impostos alguns projetos econômicos, a fim de que a região pudesse ingressar num processo de modernização de suas estruturas, possibilitando, por um lado, a abertura de novos mercados, tanto para o empresariado nacional e investidores estrangeiros, como para uma ampla mão-de-obra que estava ociosa nos grandes centros urbanos. Entretanto, Catta (2003) afirma que o objetivo principal da *Área de Segurança Nacional* em Foz do Iguaçu era o controle do fluxo das pessoas e idéias, além de garantir, frente aos países limítrofes, as demarcações conquistadas ao longo do tempo.

Podemos depreender que a partir de 1968 iniciou-se um processo de remodelação da cidade no sentido de torná-la mais atraente aos turistas, uma preocupação que se acentuou ao longo dos anos 1970, quando passaram a ter convicção de que a “vocaçào do município” era a atividade turística. O problema de ligação de Foz do Iguaçu com os grandes centros urbanos foi resolvido com a inauguração da rodovia BR-277, em 1969, que ligava a Ponte da Amizade à cidade de Ponta Grossa, no interior do Paraná. Esta fora construída dentro do quadro de interesses maiores do governo federal em estreitar os laços de amizade com o Paraguai.

Além da construção da Ponte da Amizade, o Paraguai irá ser parceiro do Brasil no projeto da Hidrelétrica de Itaipu, que na origem indígena quer dizer “pedra que canta”, iniciada em 1975 num consórcio entre os dois países. No auge de sua construção, a Itaipu empregou 40.000 trabalhadores, aumentando drasticamente a população de Foz do Iguaçu. A Itaipu Binacional teve importante papel na história econômica, política e social de Foz do Iguaçu. O discurso oficial da Itaipu buscava instaurar a ideia de que a obra mostraria a capacidade do homem brasileiro em transformar a natureza, interferir no meio ambiente de forma a domá-lo, segundo sua vontade. Entretanto, a hidrelétrica também deixou um legado de violência e miséria. Violência que começou com as desapropriações das terras alagadas pelo lago de Itaipu, cujos proprietários tiveram seus bens desapropriados a preço baixo, gerando revolta desses desapropriados, removidos a força de suas antigas propriedades.

Em 1984, outra grande obra começa a alterar o cotidiano de Foz do Iguaçu, a construção da segunda ponte internacional, ligando o município brasileiro a cidade de Puerto Iguazú, na Argentina, denominada Ponte da Fraternidade, e que após a morte de Tancredo Neves foi batizada com o seu nome. A ponte foi finalizada no ano de 1985, e inaugurada pelos presidentes José Sarney, do Brasil e Raul Alfonsín, da Argentina.

Itaipu e consolidação do discurso da integração cultural

A Usina Hidrelétrica de Itaipu busca ao longo da sua trajetória associar a sua história a de Foz do Iguaçu e construir uma imagem de modernidade e progresso na fronteira, idéia que é reforçada pela imprensa local e poder público municipal. Ambos legitimam o discurso da Itaipu como fomentadora do desenvolvimento regional e da aliança entre os países vizinhos, papel agora reforçado pela UNILA- Universidade Federal da Integração Latino-Americana.

A partir da assinatura do Tratado de Assunção em 1991, o qual previa a criação do Mercosul em 1995, os discursos políticos dos países da Tríplice Fronteira passam a enfatizar a integração não só econômica, mas cultural do três países fronteiriços, o que resultaria em 2007 na criação da UNILA, projeto encabeçado pelo Governo Federal do Brasil e pela Hidrelétrica Binacional de Itaipu.

A UNILA que tem sua sede em Foz do Iguaçu começou a funcionar provisoriamente no Parque Tecnológico Itaipu (PTI), em agosto de 2010, já que a sua reitoria, também no terreno da Itaipu, ainda está em construção. Inicialmente foram oferecidos os cursos de Ciências Biológicas, Ciências Econômicas, Ciência Política e Sociologia, Engenharia de Energias Renováveis, Engenharia Civil e Infraestruturas, Relações Internacionais e Integração. Mais hoje novos cursos já se encontram em funcionamento.



Figura VII - Outdoor criado pela Itaipu Binacional para a divulgação da UNILA na região. Diversas placas publicitárias como essa estavam espalhadas por toda a cidade no mês de julho de 2010. Foto do pesquisador.

Nos meses de junho e julho de 2010, período que antecedia a inauguração da nova universidade federal, a Itaipu Binacional realizou uma maciça campanha publicitária em toda a região da Tríplice Fronteira que visava relacionar a UNILA ao papel integrador da Itaipu.

Nos anúncios de revistas criados pela Hidrelétrica , a imagem que traz um casal

eticamente diversificado, agrega um texto que deixa claro tanto o discurso da integração cultural promovido pela empresa como o da ligação de Itaipu com o desenvolvimento da região de Foz do Iguaçu:

“ITAIPU APOIA A IMPLANTAÇÃO DA UNILA. ENERGIA E CONHECIMENTO PELA INTEGRAÇÃO DA AMÉRICA LATINA. Com o apoio da Itaipu, um dos mais importantes projetos do Governo Federal começa a se tornar realidade. A universidade Federal da Integração Latino-Americana, criada para integrar países, culturas e povos, já iniciou suas atividades em Foz do Iguaçu. Para a Itaipu, empresa que fala a língua da integração, é um orgulho participar da implantação da UNILA, verdadeiro marco da história da América Latina” (ITAIPU/GOV. FEDERAL. Peça publicitária publicada na REVISTA VEJA, ed. 2173, circulação local, jul. 2010).



Figura VIII - Campanha publicitária da UNILA presente em diversas revistas nacionais nos meses de junho e julho de 2010. Essa campanha ficou restrita as edições destinadas a região oeste do Paraná. Em destaque a afirmativa:
Fonte: Revista Veja, edição 2173 de 14 jul. 2010.

O projeto da UNILA está em andamento, entretanto, não é objetivo desta investigação analisar sua proposta acadêmica, mas sim, perceber como ela interfere na dinâmica da cidade de Foz do Iguaçu. Até o momento, podemos afirmar que a UNILA dá continuidade ao discurso da integração cultural e da internacionalização das fronteiras presentes na região. Foram oferecidas inicialmente 300 vagas para os diversos cursos superiores tendo prioridade estudantes do Brasil, da Argentina, do Paraguai e do Uruguai. Contudo, no ano de 2012 a abertura de vagas foi estendida para todos os alunos de língua espanhola da América do Sul. Outra novidade, é a ampliação do número de vagas e de cursos, destacando-se o de Música, Cinema e Audiovisual e Arquitetura e Urbanismo, que serão os primeiros cursos superiores ligados à arte implantados na cidade.

Considerações Finais

Uma modificação já sentida no cotidiano da cidade, é que a partir da UNILA pretende-se criar em Foz do Iguaçu um forte pólo universitário. Para isso, foi criada uma residência estudantil internacional, e o comércio local já começa a criar serviços específicos para atender esse público, tais como livrarias acadêmicas, restaurantes e hospedarias que privilegiam a vida universitária.

Segundo dados do IBGE de 2010, a população de Foz do Iguaçu estimada em 260.000 habitantes, tende a crescer com a transformação da cidade em pólo universitário internacional⁵³⁹. Uma expectativa revelada na análise dos jornais locais, é a de que a UNILA influa na mudança do perfil sócio cultural dos moradores da região, ainda afastados dos serviços culturais, marcados por um certo provincianismo e pela falta de oportunidades profissionais que vão além das atividades voltadas ao turismo.

Para finalizarmos esta comunicação acreditamos ser importante apontar que a integração cultural é resultado de uma negociação equilibrada entre todos os envolvidos. Como afirma Padrós (1994) a idéia de integração refere-se a uma projeção que visa maximizar as potencialidades e recursos dos países envolvidos, que passam a fazer parte de uma unidade ampliada. Não se trata, portanto, de um simples somatório de possibilidades, “mas da criação de um novo espaço de integração e negociação, e integrar não deve significar perda de identidade nacional, e sim, contato com outras identidades nacionais” (1994, p. 66).

A questão levantada por Padrós é interessante e bastante contemporânea por discutir até que ponto realmente estamos preparados para uma sociedade intercultural. A interculturalidade orienta processos que tentam promover relações dialógicas e igualitárias entre pessoas e grupos que pertencem a universos culturais diferentes. Neste sentido, trata-se de um processo permanente e sempre inacabado. Assim, a Tríplice Fronteira por suas características territoriais e culturais é um espaço privilegiado para a consolidação da experiência intercultural.

Referências

- Amaral, Arthur Bernardes do. *A Tríplice Fronteira e a Guerra ao Terror*. Rio de Janeiro: Apicuri, 2010.
- Brito, José Maria de. *Descoberta de Foz do Iguaçu e fundação da Colônia Militar*. (1938). Curitiba: Travessa dos Editores, 2005.
- Candau, Vera Maria. *Multiculturalismo e educação: questões, tendências e perspectivas*. In: Candau, V.M. (org.): Sociedade, Educação e Cultura (s): Questões e propostas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- _____. *Interculturalidade e educação escolar*. In: Candau, V.M. (org.). Reinventar a escola. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 47-60.

⁵³⁹ Foz do Iguaçu possui desde 1994 uma Universidade Estadual, a UNIOESTE – Universidade do Oeste do Paraná, que com sede em Cascavel, possui campus nas cidades de Marechal Candido Rondon, Toledo, Francisco Beltrão e Foz do Iguaçu. Nessa cidade, oferece 10 cursos superiores, a grande maioria voltados à licenciatura e ao turismo. Além dessa universidade, Foz do Iguaçu foi ganhando a partir da metade dos anos 1990 diversas faculdades particulares: Faculdade Dinâmica das Cataratas, Faculdade de Educação Física de Foz do Iguaçu, Instituto Superior de Educação Anglo-Americano e Faculdades Unificadas de Foz do Iguaçu.

- Carrão, Manuel. *Impressões de viagem à Foz do Iguaçu e Rio Paraná*. Curitiba: Progresso, 1928.
- Carvalho, Francione Oliveira. *Fronteiras Instáveis: inautenticidade intercultural na escola de Foz do Iguaçu*. Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2011.
- Catta, Luiz Eduardo. *A face da desordem: Pobreza e estratégias de sobrevivência em uma cidade de fronteira (Foz do Iguaçu/ 1964-1992)*. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2009.
- _____. *O cotidiano de uma fronteira: a perversidade da modernidade*. Cascavel, Paraná: EDUNIOESTE, 2003.
- Leenhardt, Jacques. *Fronteiras, Fronteiras Culturais e Globalização*. In: Martins, Maria Helena (org.). *Fronteiras Culturais: Brasil, Uruguai e Argentina*. Porto Alegre: Prefeitura de Porto Alegre/ Centro de Estudos de Literatura e Psicanálise Cyro Martins/ Ateliê Editorial: 2002.
- Le Goff, Jacques. *O Imaginário Medieval*. Lisboa: Edições 70, 1980.
- _____. *Mentalidades: uma história ambígua*. In Le Goff, Jacques e NORA, Pierre (orgs.). *História: Novos Objetos*, Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988, p. 68-83.
- Martins, José de Souza. *Fronteira: a degradação do Outro nos confins do humano*. São Paulo: Contexto, 2009.
- Muricy, José Cândido da Silva. *A Foz do Iguassú: ligeira descrição de uma viagem feita de Guarapuava à Colônia de Foz do Iguassu em novembro de 1892*. Curitiba: Imprensa Paranaense, 1896.
- Padrós, Enrique Serra. “Fronteiras e Integração Fronteira: Elementos para uma nova Abordagem Conceitual”, *Revista do Instituto de Filosofia e Ciências Sociais*. Vol. 17, nº ½, jan.-fev. Porto Alegre, 1994.
- Pesavento, Sandra Jatahy. *Além das fronteiras*. In: Martins, Maria Helena (org.). *Fronteiras Culturais: Brasil, Uruguai e Argentina*. Porto Alegre: Prefeitura de Porto Alegre/ Centro de Estudos de Literatura e Psicanálise Cyro Martins/ Ateliê Editorial: 2002.
- Rabosi, Fernando. *Nas ruas de Ciudad Del Este: vidas e vendas num mercado de fronteira*. Tese (Doutorado em Antropologia Social). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Museu Nacional, Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, 2004.
- Santos, Boaventura de Souza. *Modernidade, identidade e a cultura de fronteira*. *Tempo Social. Revista de Sociologia da USP*, São Paulo, n. 5, nov. 1994, pp. 31-52.
- Sevcenko, Nicolau. *Literatura como missão: tensões sociais e criação cultural na Primeira República*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- Taylor, Charles. *A Ética da autenticidade*. São Paulo: É Realizações, 2011.
- Vieira, Liszt. *Morrer pela pátria? Notas sobre identidade nacional e globalização*. In: Vieira, Liszt (Org.). *Identidade e Globalização: Impasses e perspectivas da identidade e a diversidade cultural*. Rio de Janeiro: Record, 2009.

Migrações e reminiscências: a tradução latente nas fronteiras entre o verbal e o visual

Lourdes Malerba Gabrielli⁵⁴⁰

Resumo: O presente artigo visa analisar a tradução intercódigos, detidamente verbo-visual, a partir de dois aspectos. O primeiro, com base na semiótica da cultura por I. LOTMAN (1996), analisa a transposição de fronteiras entre a sintaxe verbal e visual, onde encontram-se processos de “migração”, quando elementos verbais migram para a visualidade, podendo revelar diferentes temperaturas de imbricações. Em situação análoga, o segundo aspecto estuda os elementos visuais que migram para o código verbal, infiltrando-se, sendo decodificados como imagem, e conservando, apesar disso, também interpretantes verbais. Neste caso, busca-se apoio teórico no Barroco, especificamente em S. Sarduy(1972), para analisar a paródia que se dá por incorporação, onde se percebe “reminiscências” dos elementos verbais na informação visual. O artigo em questão é parte de projeto de pesquisa em andamento.

Palavras-chave: tradução; verbo-visual; intercódigos; migrações; reminiscências.

Introdução

O presente artigo faz parte de um projeto de pesquisa cujo título é “Imagem e texto: hiperfronteiras e hiperculturas. Intertextualidade entre os códigos verbal e visual e outros contextos”, que estuda a verbo-visualidade na publicidade, poesia visual e arte visual.

Nas análises denominadas hiperfronteiras encontram-se as questões que envolvem a tradução entre os códigos, a partir de aportes teóricos das semióticas peirceana e da cultura. Ao tratar de hiperculturas, estuda-se o avanço da tradução para o contexto no qual se insere a comunicação, processo gerador de intertextualidade entre os códigos e a ambiência, com foco nos estudos da mestiçagem e da cultura barroca.

Desta forma, a transposição das fronteiras entre o verbal e o visual, nas mais diferentes manifestações, presentifica elementos pertencentes ao âmbito dos códigos envolvidos e do entorno cultural, gerando riqueza a partir de artificializações, paródias, proliferação de elementos, entre outros recursos barrocos.

Este artigo pretende analisar a tradução entre os elementos verbais e visuais sob dois aspectos. O primeiro deles a partir da semiótica da cultura por I. LOTMAN em A Semiosfera I (1996). Analisando a transposição de fronteiras entre a sintaxe verbal e visual, encontram-se processos de “migração”, quando elementos verbais migram para a visualidade, avançando para suportes visuais, e são decodificados como letras, conservando, ainda, interpretantes visuais. Tais migrações podem revelar diferentes temperaturas de imbricação.

Em situação análoga, os elementos visuais migram para o código verbal, infiltrando-

⁵⁴⁰ Lourdes Gabrielli é doutora em Comunicação e Semiótica pela PUCSP, professora da Universidade Presbiteriana Mackenzie e PUCSP.

se, e são decodificados como imagem, conservando, apesar disso, também interpretantes verbais. Neste caso, busca-se apoio teórico no Barroco, especificamente em S. Sarduy (1972), para analisar a paródia que se dá por incorporação. São formatos comunicacionais nos quais se percebe “reminiscências” dos elementos verbais, ou seja, das letras visualiza-se predominantemente imagens.

Desta forma, a presente análise aborda uma das diversas questões que emergem no projeto citado, sem ingressar nos estudos “hiperculturais” propriamente ditos. Funda, entretanto, importante elemento do alicerce do mesmo, que tem, entre outros, foco em tradução.

*Un objet ne fait jamais le même office
que son nom ou que son image:*⁵⁴¹

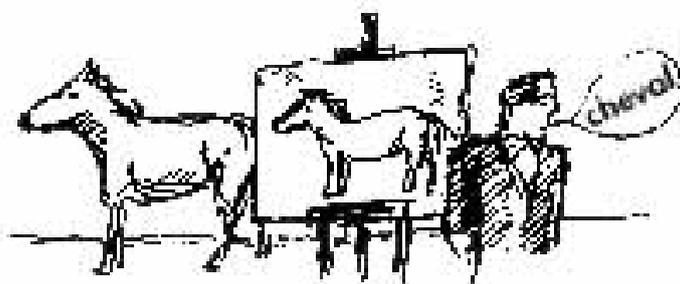


Figura 1: René Magritte . As palavras e as imagens, 1927.

A semiosfera e as fronteiras

Segundo I. LOTMAN (1996, p. 80-93), a semiosfera é um sistema semiótico dentro do qual existem elementos culturais com proximidade semiótica. Fora da semiosfera e dos espaços culturais que a compõem está a fronteira – os textos que estão fora de um sistema semiótico precisam ser traduzidos para passar a fazer parte dele e serem entendidos. O texto, assim, passa de um sistema semiótico para outro.

O processo de transposição de fronteiras semióticas é chamado de tradução e através dele realiza-se a semiotização. Ela traz para dentro da fronteira aquele sistema semiótico, com o objetivo de criar diálogo entre eles e torná-lo legível dentro deste espaço cultural. A transposição requer a tradução de um sistema semiótico para outro, considerando-se as linguagens que estiverem implicadas no processo de semiotização.

Em alguns casos, inclusive, espaços culturais são de natureza bilíngue, pois pertencem a dois mundos fronteiriços. Estabelece-se então uma zona de bilinguismo cultural, que garante o contato semiótico entre dois mundos, o que implica dizer dois ou mais sistemas culturais.

⁵⁴¹ “Um objeto nunca serve ao mesmo objetivo que seu nome ou sua imagem”. Excerto de artigo de René Magritte intitulado “As palavras e as imagens”, de dezembro de 1927, extraído da publicação do grupo de artistas surrealistas “A Revolução Surrealista”, que teve doze edições publicadas entre 1924 e 1929.

Tanto LOTMAN quanto BAKHTIN (2000, p.402) concordam que a tradução implica na construção do sentido a partir do significado obtido através da sintaxe mais sua contextualização, ou a soma do sentido universal ou cósmico, segundo as palavras do segundo. O sentido, para Bakhtin, nunca é acabado, o que acontecerá através da contextualização.

Assim, a tradução implica num sistema intercódigos e interculturais, o que ajuda a raciocinar sobre a maneira pela qual sociedades e culturas interagem e mesclam-se nas suas superficialidades e intimidades culturais.

Algumas vezes pode se tratar de uma informação de qualquer natureza que permeia uma sociedade e outra, um sistema cultural e outro, mas outras vezes isto se dá entre dois espaços culturais compreendidos numa mesma sociedade ou sistema cultural, e isto implica dizer que mesmo neste caso informações consideradas do “entorno” atravessam a fronteira.

Assim, ao traduzir, são acionados os mecanismos de fronteira e contribui-se para que o espaço cultural no qual serão inseridas novas informações seja modificado, ampliado ou reduzido, de acordo com a imbricação menos ou mais rica em quantidade e qualidade das informações que proporcionará o entrelaçamento das mensagens.

Os critérios de qualidade e quantidade não são analisados nesta oportunidade, mas de maneira geral são vistos sob os aspectos da novidade: quantidade está atrelada ao maior número de novidades adicionadas ao contexto cultural e qualidade está atrelada ao distanciamento do contexto cultural onde será introduzida esta novidade.

Os espaços culturais não foram idealizados com algum tipo de interdependência em suas fronteiras, explica LOTMAN, mas foram habilidosamente interseccionados. A consciência de uma esfera cultural e sua especificidade significa aceitar a contraposição com outras esferas e tomar consciência de seus contornos.

Outro fator que colabora com a prática da tradução inter e intracultural é o fato de que, em geral, trata-se de fronteiras tênues, cujos signos constantemente se esgarçam buscando incorporar elementos do outro espaço cultural. Nas análises que se seguirão, é possível observar tal esgarçamento das fronteiras entre os códigos verbal e visual, entendidos predominantemente em sua sintaxe.

Na busca de criação de sentido, a inclusão de elementos gera uma nova linguagem, um terceiro código, com uma nova gramática, que nasce apoderando-se de elementos de outros códigos, que são reconduzidos e permitem a criação de um código interdisciplinar. A transmissão de informação a partir destas fronteiras, de um território conhecido pelo observador para um território alheio, gera novas informações.

O diálogo entre os dois espaços culturais, entretanto, se realizará a partir da existência, no texto transmitido, de elementos de transição da linguagem alheia. Assim, um código se apropria de elementos da linguagem do outro e juntos formam um novo texto, construído a partir de uma estrutura peculiar.

Ainda considerando LOTMAN, pode-se verificar que o diálogo precede a linguagem

que o gera, a tradução é latente. O diálogo é uma característica intrínseca dos espaços culturais que por sua vez tem como característica a formulação e transmissão de mensagens. Indiferentemente da linguagem que é empregada, o diálogo se realizará, pois está intrínseco ao discurso, precedendo o tipo de veículo ou suporte e de intersecção que se gerará.

LOTMAN considera também que o conjunto de formações semióticas precede a linguagem isolada. O diálogo diz respeito ao conjunto de informações, em primeiro lugar, e num segundo momento atém-se à linguagem isolada, como forma imprescindível de operacionalizar o resultado da interconexão e torná-la inteligível. Tais intersecções acontecem pela sincronicidade das sinuosidades, por assimetria, através de passagens sempre abertas pelas fronteiras que precisam apenas ser transpostas.

Tais sinuosidades existirão em qualquer parte do contexto cultural, bastando para isto que haja uma passagem aberta de um contexto para outro, o que não implica nos conceitos de centro e periferia. Considera-se tal processo a partir do ponto de vista de novas informações criando novas leituras possíveis, aleatoriamente espalhadas e não hierarquicamente agrupadas num espaço cultural.

Ao elencar características dos processos tradutórios, verifica-se que os conceitos aplicam-se, quase que integralmente, às imbricações intra e interculturais. Desta forma, não se pretende separá-los enquanto fenômenos, mas analisa-los, por vezes juntos e outras separadamente, com o objetivo de lançar novos olhares a processos, muitas vezes, automatizados.

Fronteiras entre códigos: a sintaxe verbo-visual

Quando as fronteiras dos códigos são transpostas, a busca por significação se dá através da criação, em primeiro lugar, de um código que dê conta dos dois ou mais implicados na mensagem, no processo de mediação na recepção. Concomitantemente, e não menos importantes, estão os elementos contextuais envolvidos no processo, que são percebidos e incorporados à comunicação.

O presente artigo busca questionar a transposição das fronteiras e seus processos, quando uma sintaxe é invadida por outra, neste caso, verbal e visual.

Migrações

Nos exemplos que seguem, elementos verbais migram para a visualidade e são decodificados como letras, conservando, entretanto, interpretantes visuais. Por elementos verbais entendemos letras, palavras, frases, recortes de jornais e revistas, textos. Neste caso, trata-se de manutenção da legibilidade, pois os conceitos expressados por tais elementos verbais mantem-se presentes na comunicação.

Migrar para a visualidade neste contexto quer dizer que a informação verbal ganha o suporte visual, seja a tela, a escultura, o desenho, a instalação, no caso da arte

conceitual, ou outro. Assim como na arte visual, quando o suporte é elemento caracterizador da obra plástica, os elementos verbais na tela, no espaço tridimensional, ou mesmo na página impressa da poesia visual, ganham significações diferentes entre si.

Mas esta migração pode significar também a invasão do espaço da informação visual, já que a letra, palavra, frase ou texto se apossam dos recursos da visualidade na transmissão da informação. Seja no meio impresso ou eletrônico, o que inclui telas em geral (TV, computador, cinema), ou mesmo no espaço tridimensional, como na escultura ou instalação, esta posse se dá pelo espaço entre letras ou palavras, pela escolha dos tipos, espaço entre linhas, composição no espaço juntamente com outros elementos presentes, ou ainda valorizando-se o desenho da letra, com a mistura de traços grossos e finos, ângulos retos, curvas, e mesmo o espaço ocupado por cada caractere no espaço, com letras de largura pequena, média e grande (por exemplo, as letras I, F e M).

Nestes casos, os elementos verbais mantem veiculados seus conteúdos, mas acrescentam a eles significações advindas da visualidade.

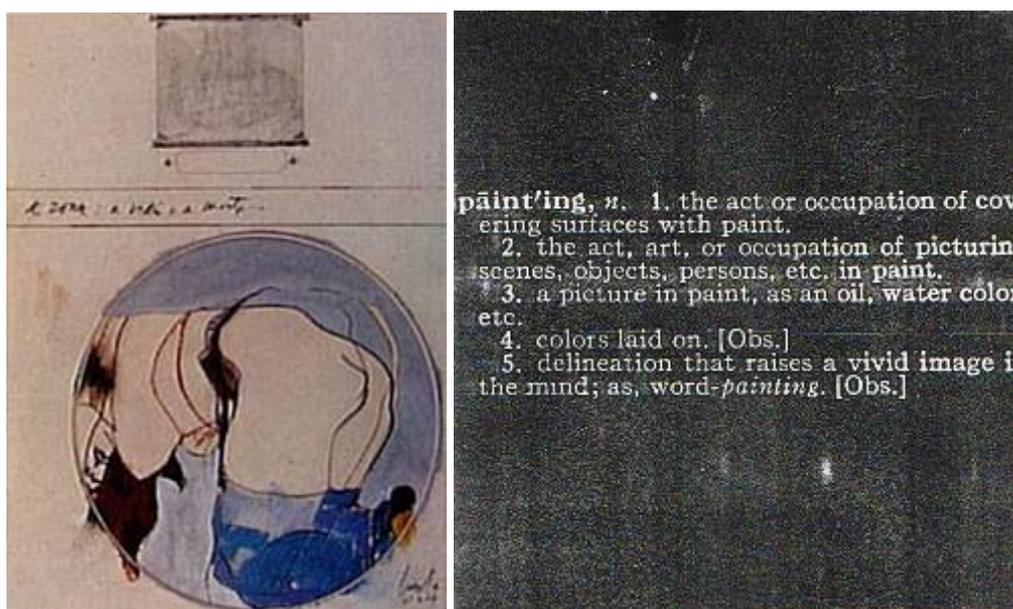


Figura 2: Wesley Duke Lee. A Zona: a Vida e a Morte, 1965; Figura 3: Joseph Kosuth. Painting, 1965.

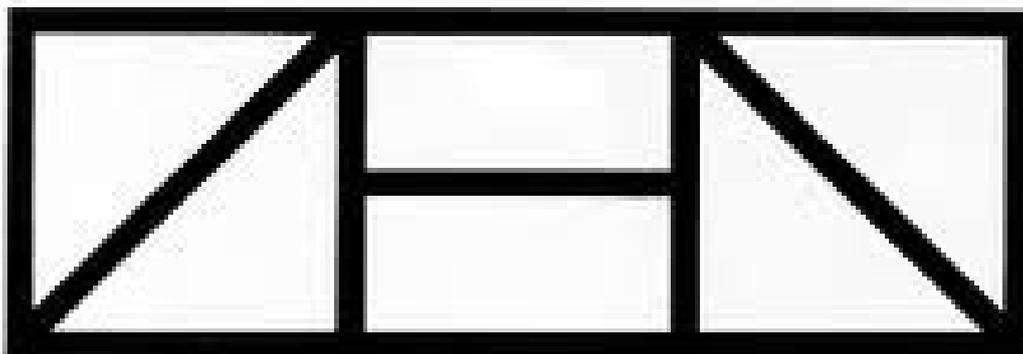


Figura 4: Pedro Xisto, Logograma Zen, 1966.

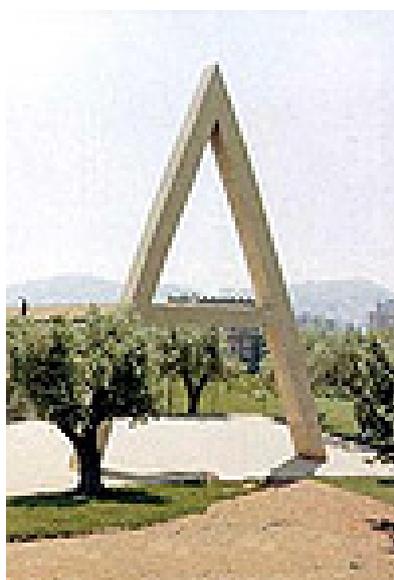


Figura 5: Joan Brossa. Velòdrom de la Vall d'Hebron d'Horta (Barcelona), 1984.

Reminiscências

Nos exemplos que se seguem, elementos verbais, ao migrar para o suporte visual, são por ele dominados, e os elementos verbais são decodificados predominantemente como imagem. É possível identificar significações verbais, mas algumas vezes trata-se tão somente de reminiscências, pois os recursos da verbalidade foram incorporados pela visualidade.

Em alguns casos, parecem letras, mas são desenhos, em outros, são letras, mas a força da informação se concentra no que nela é imagem. Nestes casos, o elemento visual se infiltra na informação verbal, e o que se vê das letras são apenas reminiscências.

S. Sarduy (1972, p. 169-176), ao tratar das artificializações barrocas, revela os modos de parodiar para comunicar. O autor considera que o artifício, juntamente com a apoteose, a ironia e a irrisão, são alguns dos recursos de linguagem do barroco. A

artificialização, termo que Sarduy atribui a J. Rousset (1953) se dá quando o conceito não está “ao natural”, segundo o autor, mas denotado. É um procedimento por substituição, proliferação ou condensação.

A substituição consiste em colocar outro significante no lugar daquele de origem, como na metáfora. Na proliferação, a substituição se dá com a introdução de uma cadeia de significantes no lugar daquele, metonimicamente, com a conseqüente amplificação dos significados. E a condensação pode ser definida como o surgimento de um terceiro termo, resultado do intercambio entre os dois primeiros.

Outro procedimento barroco apontado pelo autor é a parodia, quando um texto possui outro, subjacente, um subtexto. Trata-se de uma rede de conexões, intertextual, bem ao gosto da superabundância do barroco. Ainda que existam também formatos paródicos intratextuais nas análises de Sarduy, este estudo concentra-se no que ele denomina intertextualidade, que se subdivide em citação e incorporação.

Citação é um processo de superposição, equivalente visual da colagem, de forma que os elementos não se modificam, como constituintes que são de um diálogo considerado pelo autor “elementar”. Já a incorporação apresenta um tipo de diálogo em que os textos se fundem, sem deixar marcas de sua individualidade. Segundo Sarduy, “tingindo suas redes, modificando com suas texturas sua geologia: a reminiscência”.

Nos exemplos que se seguem, texto e imagem se fundem, tornando-se praticamente impossível distinguir a informação verbal na visualidade da palavra. É um processo paródico intertextual, pois da informação verbal restam apenas reminiscências.

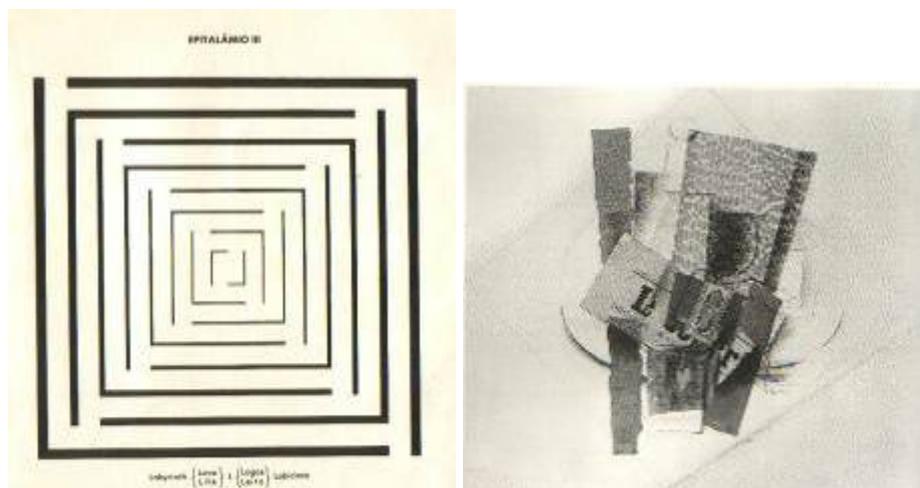


Figura 6: Georges Braque, 1913; Figura 7: Pedro Xisto. Labirinth-Labirinto, 1964.



Figura 8: Valdemar Cordeiro. Texto Aberto, 1966.



Figura 9: Severo Sarduy. Travesía de la escritura, 1980.

Importante considerar que se toma por base neste estudo o fato de que os processos tradutórios são geradores de multisignificação, que se dá em diferentes níveis. Se os códigos constituintes mantem seus elementos indiciadores, e é possível perceber suas potencialidades comunicativas individualmente, trata-se de um nível menor de imbricação entre sintaxes, mas ainda assim, presentifica-se o elemento contextual, como por exemplo, o suporte na arte visual, que desencadeia um processo de significação com elevado grau de riqueza.

Quando, por outro lado, a estereofonia se dá a partir da tensão gerada na condensação, quando surge um novo elemento sintático, revela-se a própria gramática, portadora de significado. Nem sempre aparentes, as reminiscências são latentes, e a tradução, uma espécie de mediação de duas mãos, é intrínseca ao discurso.

Considerações Finais

O objeto de estudo do projeto de pesquisa do qual este artigo faz parte é, conforme citado, a publicidade, a poesia visual e a arte visual. O primeiro estudo realizado nesta direção está inserido na dissertação de mestrado, e trata da arte visual em diversos movimentos do século XX, num recorte realizado a partir da presença da informação verbal na arte visual.

Em seguida, a análise recaiu sobre a poesia visual, considerando a inversão da matriz visual para a verbal como elemento de partida. No doutoramento, a pesquisa prosseguiu inserindo a publicidade e os estudos culturais nas análises, sendo a publicidade uma manifestação comunicacional verbo-visual na grande maioria de seus formatos.

O presente projeto pretende aprofundar os estudos de tradução, com foco na semiótica da cultura e peirceana, como fontes teóricas que se complementam, neste caso específico. É importante também avançar para os meios digitais, trabalhando com os conceitos de hipertextualidade e seus desdobramentos no que se refere à presença de mais de um código na mensagem.

Retoma-se os conceitos introdutórios para reforçar a ideia central de que, nas análises denominadas hiperfronteiras encontram-se as questões que envolvem a tradução entre os códigos, e ao tratar de hiperculturas, estuda-se o avanço da tradução para o contexto, processo gerador de intertextualidade entre os códigos e a ambiência.

É importante fazer parênteses a respeito dos conceitos de Hiperfronteiras e Hiperculturas, que foram criados a partir de discussões a respeito da maneira pela qual seria oportuno introduzir os conceitos de hipertextualidade na pesquisa. Segundo estudiosos contemporâneos da imagem, como por exemplo, Català D., J. M., é improvável hoje falar de imagens e sua relação com outros códigos na comunicação sem falar dos procedimentos hipertextuais, que tratam justamente da presença de diferentes códigos nos formatos comunicacionais, principalmente digitais, de onde vem o conceito de hipertexto.

Por sua vez, ao estudar o barroco na cultura contemporânea, especialmente nos países multiculturais como alguns dos sul americanos, entre eles o Brasil, percebe-se que a presença de multisignificações, a partir, entre outros fatores, dos procedimentos comunicacionais hipercódigos, são processos frequentes e não foram implantados/acolhidos em razão dos meios digitais, mas são parte intrínseca dos fenômenos culturais, resultado de uma cultura toda ela fundada em múltiplas influências ao longo da história, seja no código verbal, visual ou musical.

Por esta razão é que se lançaram as bases desta pesquisa nos termos hipercultura, que são as culturas plurais em essência, e que, seja na emissão, seja na recepção, sempre em via de mão dupla, tem por procedimento padrão a comunicação que é facilitada pela presença de um ou mais códigos; e hiperfronteiras, que são fronteiras que se fundem, muitas vezes, mostrando seus mecanismos, revelando um terceiro código, mistura heterogênea de dois ou mais códigos.

A tradução, assim, uma espécie de movimento latente, sempre presente, oferece seus mecanismos para serem desvendados, tendo como pano de fundo a permanente criação e inovação, e conseqüente riqueza, em construção constante.

Referências bibliográficas

- Bakhtin, M. *Estética da Criação Verbal*. São Paulo, M. Fontes, 2000.
- Campos, H. *O Seqüestro do Barroco na Literatura Brasileira*. São Paulo, Ed. Fundação Casa de Jorge Amado, 1989.
- Català D., J. M. A forma do real. São Paulo, Summus, 2011.
- Lotman, I. *La Semiosfera I*. Madri, Cátedra, 1996.
- Rousset, J. *La Littérature de l'age baroque en France*. Paris, 1953. In: *América Latina em Sua Literatura*. Coord. e Introdução de Moreno, C.F. São Paulo, Perspectiva, 1972.
- Sarduy, S. *O Barroco e o Neobarroco*. In: *América Latina em Sua Literatura*. Coord. e Introdução de Moreno, C.F. São Paulo, Perspectiva, 1972.
- _____. *Barroco*. Veja, Lisboa, s/d.



GT 5: Cinema e Sociedade

Este GT entende o cinema como a matriz da linguagem do movimento, que hoje podemos considerar expandida nas diversas mídias audiovisuais, como meio de comunicação de massas e como arte. Com o poder de emocionar, ensinar, entreter e promover a reflexão do público, tem a capacidade de desenvolver-se em duas direções indissociáveis: a produção e a recriação. Ficcional, documentário, institucional, seriado, etc., este GT está aberto às pesquisas, estudos e realizações filmicas que possam revelar a sociedade no cinema e o cinema na sociedade.

O rural no cinema brasileiro dos anos 1980 – entre a estética e a cosmética da fome

Maria Inês Almeida Godinho⁵⁴²

Resumo: A proposta deste artigo é introduzir a análise sobre as construções estéticas da cinematografia brasileira ficcional de longa metragem produzida dos anos 1980 sobre a temática rural, procurando identificar pistas que apontem para a elaboração de representações do rural como espetáculo a partir da década de 1990 - período denominado Retomada -, em contraponto às representações de um rural utópico verificadas em filmes produzidos durante os anos 1960 – o Cinema Novo. A escolha do tema recaiu sobre o rural brasileiro, pois se trata de um assunto que norteou as discussões sobre as funções sociais da linguagem cinematográfica em ambas as propostas estéticas que conduzem esta análise, na medida de sua relação ao paradigma posto em circulação pelo cinema *hollywoodiano*. São elas a “estética da fome” – ideário narrativo de emancipação ideológica do Cinema Novo –, e a “cosmética da fome”, denominação direcionada às produções da Retomada entendidas como um tipo de cinema alinhado ao tratamento de linguagem proposto pelo mercado internacional.

Palavras-chave: cinema; Brasil; estética; 1980; rural.

Introdução

Este artigo tenta defender, ainda que a partir de um primeiro olhar, de caráter introdutório, que o momento em que os cineastas brasileiros de longas metragens ficcionais perdem o encanto por um projeto estético revolucionário, ideário narrativo proposto pelo Cinema Novo, e partem para o alinhamento à estética do mercado audiovisual, ou seja, retomando o paradigma de linguagem do cinema clássico norte-americano, não se inicia nos anos 1990, como tantos afirmam, mas ainda na década de 1980, cuja cinematografia viu os projetos utópicos serem abatidos pela ditadura militar, a inflação e a indústria cultural.

O viés analítico que percorre o texto parte dos conceitos *opacidade e transparência*, apresentados por Xavier (1984) em seu livro “O discurso audiovisual – a opacidade e a transparência”, tomando-se linguagem transparente como aquela em que há a imposição da representação como realidade. De acordo com o autor, trata-se de um terreno de “alienação inevitável”. Em oposição, o conceito de opacidade objetiva “a sabotagem do prazer cinematográfico, em qualquer nível”, para que o espectador mantenha distanciamento da obra, e assim, tenha consciência de que está diante de uma representação.

Aqui os dois conceitos estão implícitos no método de análise escolhido: a comparação da estrutura narrativa trabalhada nos filmes brasileiros produzidos na década de 1980 com a estética conhecida como cinema clássico norte-americano, o paradigma de construção transparente de linguagem cinematográfica adotado na quase

⁵⁴² Mestre em Ciências da Comunicação – ECA/USP e docente do Curso de Comunicação Social da Universidade de Marília/SP. Participa como aluna ouvinte do Núcleo de Estudos em Cinema e Literatura do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da UNESP/Marília.

totalidade das cinematografias mundiais, incluindo-se aí a brasileira, em pelo menos um momento histórico. Trata-se de um processo de manipulação dos elementos significativos da linguagem do cinema – a exemplo de planos, ângulos, trilha sonora e montagem - de modo que não se tornem perceptíveis aos olhos dos espectadores, para, assim, obter-se sua imersão e conseqüente identificação com a história, o que resulta na adesão sem reservas aos produtos comerciais e ideológicos veiculados no filme.

O recorte incidiu sobre o rural por se tratar de uma temática que foi a base do debate sobre as funções sociais da linguagem cinematográfica em ambas as propostas estéticas que conduzem esta análise, e que antecedem e sucedem, respectivamente, a década de 1980 - a *estética da fome*, teorizada por Glauber Rocha, cineasta líder do Cinema Novo, e a *cosmética da fome*, conceito cunhado pela pesquisadora Ivana Bentes para referir-se aos filmes produzidos na década de 1990 que retomam o alinhamento ao paradigma estético consagrado pelo cinema comercial *hollywoodiano*.

As análises de Tolentino (2000) sobre as representações do rural na cinematografia brasileira, principalmente das produções dos anos 1950 e 1960, tema de seu livro “O rural no cinema brasileiro”, foram basilares para a compreensão das leituras filmicas sobre o tema.

A filmografia brasileira dos anos 1980 encontra-se em uma zona de sombra entre a estética e a cosmética da fome. Trata-se de um período do cinema nacional onde os cineastas viveram um grande dilema: manter-se fiel a uma utopia política ou agradar o mercado. Para Ab’Sáber (2003, p. 15), o maior problema da cinematografia desta década foi a recusa em articular ideologia e estética, tornando-se a “curva descendente” do cinema brasileiro.

Ao ser desconstruída, a cinematografia brasileira dos anos 1980 pode revelar o tempo social que estaria por vir, na medida em que as opções estéticas dos cineastas tornam-se um indicativo de suas leituras sobre os temas tratados nos filmes. Como afirmou Durkheim (2005, p. 36), mesmo as manifestações particulares contêm manifestações sociais, “uma vez que reproduzem, em parte, um modelo coletivo”.

Ao construir-se através do olhar do cineasta, a narrativa cinematográfica, a partir da escolha de cada elemento de linguagem, daquilo que o autor deseja revelar ou esconder, oferece a seus espectadores representações estéticas e ideológicas de determinado tempo social. Ao elaborarem os sentidos sociais veiculados por seus filmes, os narradores “ultrapassam a figura particular do cineasta para dar voz ao sujeito social e histórico” (Tolentino, 2000, p. 206).

Portanto, é através de sua estética que uma obra cinematográfica pode possibilitar o debate sobre as questões sociais de seu tempo. Como explicou Rocha (1965), “não é um filme, mas um conjunto de filmes em evolução que dará, por fim, ao público, a consciência de sua própria existência”.

A intenção desta pesquisa preliminar reside justamente na hipótese de que através das representações do rural brasileiro construídas nos filmes produzidos na década de 1980, período incerto tomado pela transição política, podem-se ver antecipados os

reflexos de quase trinta anos de ditadura militar.

A influência do paradigma estético norte-americano no cinema brasileiro das primeiras décadas de século XX

A cinematografia nacional sempre viveu a alternância de ciclos de alta e baixa produtividade. Os motivos foram vários, mas podem ser resumidos no que Gomes (1980, p. 75) chamou de “subdesenvolvimento técnico-econômico”, isto é, uma situação onde o cinema “é incapaz de encontrar dentro de si próprio energias que lhe permitam escapar à condenação do subdesenvolvimento, mesmo quando uma conjuntura particularmente favorável suscita uma expansão na fabricação de filmes”.

Para o autor, no caso brasileiro este subdesenvolvimento cinematográfico não é uma etapa, mas uma condição permanente, e sua causa mais visível é a hegemonia do cinema norte-americano no país. Desde a Primeira Guerra Mundial, os oligopólios representados pelos grandes estúdios – as *majors* - invadiram o mercado externo – incluindo-se aí o Brasil - com um modelo de verticalização da indústria cinematográfica, isto é, o controle da produção, da distribuição e da exibição, tornando-se predominante nas salas de cinema, e, assim, impossibilitando a construção de uma filmografia sólida em nosso país.

A predominância do modelo de produção norte-americano trouxe consigo seu padrão de narrativa cinematográfica, que Wollen (1996, p. 79) denominou *texto sem costuras*: “um cinema cuja linguagem quer ser ignorada, cujas técnicas e modos de produção devem ser invisíveis”.

Para Xavier (1984, p. 31), este projeto estético, denominado cinema clássico norte-americano, trabalha a linguagem cinematográfica de modo a impor a representação construída como se fosse a própria realidade, objetivando estabelecer o sentido de orientação que o espectador experimenta em seu dia-a-dia, e assim, “produzir o ilusionismo e deflagrar o mecanismo de identificação”.

Mesmo nos primeiros anos de nosso cinema, ainda na década de 1910, o público, que já se acostumara ao modelo narrativo norte-americano, afasta-se dos filmes nacionais por não se sentir à vontade com uma estética distinta do padrão já consumido. Assim, a baixa audiência, aliada à precariedade técnica, leva o cinema brasileiro a entrar em franco declínio.

Na tentativa de ganhar espaço entre as produções *hollywoodianas*, nossos cineastas lançam mão de temas nacionais para criar um diferencial, a exemplo dos filmes cujas histórias se passavam em cenários rurais, um território de grande apelo no imaginário de nosso país por já ter se consolidado pela literatura. Mas a representação do campo que vai se estabelecer na maioria destas obras é o lugar do bucólico, do distante, seguindo os moldes de produção e estética dos filmes norte-americanos da mesma temática, que exploravam os campos românticos, as residências isoladas e o canto dos pássaros.

Machado (1987, p. 103) apontou esta inclinação no filme *O Curandeiro* (1917), de

Antônio Campos: “Comentários na imprensa dão conta dos cuidados com a fidelidade ao regionalismo, explorando com bela fotografia a paisagem rural das fazendas de café e o ambiente singelo do caipira”.

A tendência atravessa a década de 1930 e a mudança de poder da oligarquia rural para a burguesia industrial. E assim como a linguagem, o exemplo norte-americano de produção também passa a ser a regra, sendo adotado nas diversas tentativas de implantação de uma indústria do cinema nacional, caso das companhias Cinédia e Atlântida, no Rio de Janeiro, e Maristela Filmes e Vera Cruz, em São Paulo. Esta última, por exemplo, que se contrapunha à chanchada produzida pelo Rio de Janeiro, considerada vulgar e precária tecnicamente, trouxe diversos técnicos do exterior para tentar uma equiparação à qualidade de produção do cinema norte-americano.

Mas, na opinião de Calil (1996, p. 64), a falha deste estúdio, e de tantos outros, foi justamente a tática ingênua de copiar o modelo de produção norte-americano em nosso mercado estruturalmente adverso: “a companhia fracassou por seu desprezo pela história das vicissitudes do cinema brasileiro”.

Tolentino (2000, p. 23) apontou que nesta fase dos grandes estúdios brasileiros o rural era visto com estranhamento, como passado, através do “narrador urbano e burguês que fala do outro e não de si”, já que o próprio cineasta era oriundo desta burguesia e não se via como parte do Brasil rural. Para a autora, seu espelho era o Brasil do progresso urbano, reflexo do pensamento social da época. Por isso, o homem do campo era representado em seus longas-metragens como exótico e distante, numa tentativa de separar rigidamente a ideia de progresso e atraso.

Também em alguns filmes sobre o cangaço, segundo Tolentino (2000, p. 67), o narrador cineasta “pensa-se como parte de um mundo civilizado, moderno, enquanto observa o cangaço num suposto mundo pregresso, arcaico”. Em outros, como *O Cangaceiro* (1953), de Lima Barreto, ele aparece como tradição de gente bravia, essência de nossa raça, mas sua violência era sempre representada com civilidade, livre da rudeza, a reboque do modelo do western, que narrou para o mundo o mito do homem desbravador norte-americano.

“Tal como Hollywood reinventava a tradição do homem americano por meio do faroeste, tornando pitoresco e palatável o violento processo da expansão da fronteira agrícola nos Estados Unidos, o filme de cangaço suprimia as implicações sociológicas e mantinha o caráter aventuroso, cavalheiresco e espetacular da violência gerada pelo braço armado das disputas familiares e coronelistas nordestinas.” (p. 69)

Anos 1980 - entre a estética e a cosmética da fome

Um momento de grandes debates acerca da função social da estética cinematográfica brasileira se deu a partir da segunda metade da década de 1950, com o surgimento do Cinema Novo, movimento que se fundava no projeto político de um cinema crítico, que alertasse o povo sobre o seu papel revolucionário.

O Cinema Novo foi arquitetado por cineastas saídos do CPC - Centro Popular de Cultura da União Nacional dos Estudantes - e do Teatro de Arena, e buscavam construir uma estética cinematográfica nacional, de acordo com as questões que mobilizavam a sociedade brasileira nos anos finais da década de 1950 e no início de 1960.

“Durante esse período, percebemos a emergência das questões sociais no cinema latino-americano, vinculadas a um contexto no qual a afirmação terceiro-mundista de uma via anti-imperialista conquistou um setor significativo da elite intelectual brasileira.” (Behar, 2009, p. 02)

Com influências da estética neorrealista italiana e da *nouvelle vague* francesa, o Cinema Novo gerou o ideário da “estética da fome”, assim denominada e teorizada por Glauber Rocha, cineasta líder do movimento.

“De Aruanda a Vidas Secas, o Cinema Novo narrou, descreveu, poetizou, discursou, analisou, excitou os temas da fome: personagens comendo terra, personagens comendo raízes, personagens roubando para comer, personagens matando para comer, personagens fugindo para comer, personagens sujas, feias, descarnadas, morando em casa sujas, feias, escuras: foi esta galeria de famintos que identificou o Cinema Novo com o miserabilismo, hoje tão condenado (...) pelos produtores e pelo público - este último não suportando as imagens da própria miséria.” (1965)

A estética da fome vinha ao encontro da procura por uma linguagem que marcasse oposição ao modelo industrial do cinema narrativo clássico norte-americano. Seu objetivo era abalar as convicções estéticas da plateia acostumada aos padrões estéticos já consolidados, “ (...) violentar a percepção, os sentidos e o pensamento do espectador, para destruir os clichês sobre a miséria: clichês sociológicos, políticos, comportamentais” (Bentes, 2007, p. 244).

Para Xavier (2001, p. 17) esse foi período mais criativo de nossa cinematografia: “provocativa na montagem descontínua, na construção de alegorias, na câmera solta e na utilização da trilha sonora como comentário e não como reforço, a estética da fome questionava a transparência das imagens e o equilíbrio da decupagem clássica”.

Durante o Cinema Novo os filmes sobre o espaço rural atingiram seu ápice, em número e importância, e buscaram aproximar-se o mais possível da crueza do tema através de seu projeto narrativo. Segundo Tolentino (2000, p. 170), o filme *Vidas Secas* (1963), de Nelson Pereira dos Santos, “inaugurava um olhar realista sobre o campo, atendia à reivindicação de brasilidade para o cinema nacional e, ao mesmo tempo, participava do cenário político oferecendo uma obra crítica, engajada politicamente”.

O cangaceiro era representado como o portador da identidade nacional, o protagonista de uma revolução que estava por vir, pois, de acordo com os cineastas, ele ainda não estava corrompido pelo imperialismo cultural. Mas, para Tolentino (2000, p. 172), o rural aí representado era passadista e romântico, ao buscar “num passado pré-burguês a utopia do tempo novo”.

Problemas econômicos e a censura política da ditadura militar abalaram a produção do Cinema Novo, o que acabou abrindo espaço para o surgimento de um novo ciclo: o Cinema Marginal. Influenciado pelo movimento modernista, o cenário urbano e a indústria cultural, rompe com a estética glauberiana. Como explica Xavier (2001, p. 71), a “estética da fome” do Cinema Novo encontra seu desdobramento radical na “estética

do lixo” do Cinema Marginal, com seus filmes de baixo orçamento, temas insólitos e imagens sujas:

“Conta histórias, mas as compõe como música; trabalha as disjunções entre os procedimentos filmicos (enquadramento, montagem, trilha sonora) e a ficção. Ora retira a ação dramática de foco, a soneta do espectador, definindo uma poesia do espaço off (fora do campo de visão) e do tempo off (dá nova função à eclipse narrativa, ao salto do tempo)”.

De acordo com José (2007, p. 156), o Cinema Marginal realizou “uma profunda análise do homem e seus valores”, consequência de sua postura à margem da sociedade de consumo e das grandes produções. O movimento teve vida curta, também por causa da censura e de dificuldades econômicas, mas seu modo de produção independente abriu caminho para o cinema da Boca do Lixo, em São Paulo, que nasceu com a migração de alguns cineastas do Cinema Marginal para a Rua do Triunfo, “onde já fincavam raízes novos produtores interessados em criar um cinema compatível com as necessidades de mercado e capazes de estabelecer contato com as classes populares”. (Abreu, 2006, p. 11)

O cinema da Boca do Lixo surgiu na década de 1970, período feroz da ditadura militar, mas um contexto de expansão da produção cinematográfica brasileira, e mais especificamente paulista, a partir da ampliação das funções da Embrafilme, que passa de promotora a produtora de filmes nacionais. Mas o período foi marcado pela ação política, pela mudança nos comportamentos sociais e por desdobramentos da agitação cultural vinda do exterior e experimentada pelo país nos anos 1960.

“Os movimentos vindos das metrópoles internacionais - os ecos de maio de 1968 na França, a rebeldia pacifista da juventude americana contra a Guerra do Vietnã, a contracultura do movimento hippie e *antiestablishment*, as drogas lisérgicas, a “revolução” sexual e a liberação feminina, entre outros – encontram o Brasil cindido pela resistência (luta armada e luta cultural) ao regime militar.” (Abreu, 2006, p. 15)

Por isso, no cinema da Boca do Lixo a ótima afluência do público era acompanhada pela péssima crítica. Segundo Abreu (2006, p. 12) “era uma produção que ocorria à margem da maioria dos enfoques culturais (acadêmicos, de vanguarda, da mídia etc.), dos quais foi objeto de crítica – uma espécie de ‘bode expiatório’ do cinema nacional”.

Na década de 1980 o cinema brasileiro encontra um país inflacionado, o que faz aumentar ainda mais os custos de produção, mas que lentamente também redescobre a democracia e os movimentos populares, eclipsados pela ditadura. Em seus cinco primeiros anos, núcleos de produção cinematográfica surgiram em vários estados do país, como Rio de Janeiro e Rio Grande do Sul, mas a grande parte dos cineastas, como Chico Botelho e Roberto Gervitz, estava reunida em um grupo paulistano saído da Universidade de São Paulo, chamado na época de Novo Cinema Paulista.

Para Ab’Sáber (2003, p. 14), esta cinematografia representou “uma afirmação de renovação, vitalidade e competência técnica”, mas para Galvão (2004, p. 445), era um cinema cujos núcleos dispersos não tinham projetos ideológicos claros, “caracterizando uma geração em que os ecos de movimentos políticos e culturais do passado já não se propagavam com tanta força”.

Os filmes dedicados ao público adolescente são expressivos desta fase, na medida em que enveredam por temas que tratam das experiências da juventude da época, mas, a fim de atingir mais facilmente o mercado, trabalham narrativas que privilegiam as questões existenciais em detrimento das sociais e políticas, utilizando a estética fragmentada do videoclipe e dos novos programas de televisão; esta soube copiar o padrão de produção norte-americano.

Simis e Pelegrini (2009, p. 04) citam o filme *Bete Balanço* (1983), de Leal Rodrigues, como um exemplo dentre as obras brasileiras produzidas no período cujos cineastas abandonaram qualquer preocupação política, trabalhando uma estética totalmente transparente. Para as autoras, este tipo de filme era realizado prioritariamente a partir das tendências do mercado, “muitas vezes abusando da fórmula ‘sexo, drogas e *rock and roll*’, na medida em que pretendiam conquistar, por meio da facilitação das suas “leituras”, uma fatia desse mesmo mercado, ‘descoberto’ e consolidado nos anos 80: o público jovem”.

Mas ainda nesta primeira metade da década percebe-se que a utopia de um cinema crítico, característica da estética da fome cinemanovista, ainda estava presente em alguns filmes, mesmo que somente através de sua temática. O abrandamento da censura política favorece a discussão de assuntos antes proibidos no cinema, como as greves trabalhistas - *Eles Não Usam Black-tie* (1981), de Leon Hirszman, e a repressão política - *Memórias do Cárcere* (1983), de Nelson Pereira dos Santos.

Outras obras, mesmo tocando em temas pouco digeríveis, conseguiram uma maior aproximação com o público através da transparência de sua narrativa, a exemplo de *Pixote – A Lei do Mais Fraco* (1981) e *O Beijo da Mulher Aranha* (1985), ambos de Hector Babenco. Neste último filme, uma coprodução Brasil-Estados Unidos, a estética alinhada ao padrão *hollywoodiano* valeu à obra quatro indicações ao Oscar – prêmio máximo da indústria norte-americana – nas categorias filme, diretor, roteiro adaptado e ator, rendendo a William Hurt a estatueta de melhor intérprete.

Nesta fase quase não se produz filmes sobre o rural, um reflexo, segundo Galvão (2004, p. 446), de “uma irresistível atração pela metrópole modernizada, o desprezo por grandes sonhos e utopias.” Mas encontram-se entre esta escassa produção algumas obras cinematográficas que alcançaram grande afluência de público, a exemplo de *Estrada da Vida* (1980), de Nelson Pereira dos Santos, que conta a trajetória dos cantores Milionário e José Rico, e *Fuscão Preto* (1983), de Jeremias Moreira Filho, baseado na música homônima de Almir Rogério.

Para Pereira (2011, p. 96), o filme *Fuscão Preto*, ainda que se aproprie de produtos da indústria cultural e de posturas comuns à época sobre a questão do desenvolvimento, acaba insinuando certa crítica, ao revelar sua visão “do que seria a moderna sociedade brasileira (...) vista como urbana e industrial por excelência”.

Algumas comédias deste período também foram ambientadas no campo. Os filmes mais representativos são as duas últimas obras de Mazaropi – *Jeca* e *a Égua Milagrosa* (1980) e *Maria Tomba Homem*, não concluída pelo diretor em consequência de sua morte, em 1981; e as películas infantis da trupe *Os Trapalhões*, que, segundo Ramos

(1995, p. 144) consegue emplacar na bilheteria longas-metragens “com pretensões de certa crítica social e tendo como referência os temas nacionais”.

A partir de 1985 o cinema brasileiro se vê em conflito entre uma postura autoral e uma estética voltada ao mercado, na esteira da expansão comercial de vários setores culturais, como a indústria fonográfica, o mercado editorial impresso e a consolidação da televisão através da implantação das redes.

Entretanto, existe um aumento no número de produções que não deixam totalmente de lado seu objetivo social. São obras de cineastas oriundos do Cinema Novo, que tentam sair do isolamento com o público e se voltam para um estilo mais convencional, mas, ainda assim, na opinião de Xavier (2001), percebe-se a preocupação com a pesquisa de linguagem e a questão da autoria. Exemplos são os filmes que se valeram da temática rural para discutir a formação histórica do país, como Sargento Getúlio (1983), de Hermano Penna, e Cabra Marcada pra Morrer (1985), de Eduardo Coutinho.

No caso de Sargento Getúlio, é exemplar como narrativa elaborada a partir do conceito de opacidade estética a sequência em que o protagonista Getúlio e o motorista Amaro, cansados e famintos, conduzem o prisioneiro amarrado e ferido pelo sertão, perseguidos de longe pela força policial de Sergipe depois de o sargento ter matado um tenente.

A iluminação é amarelada e densa, sufocante, e não existe qualquer diálogo durante o longo trecho em que os três personagens seguem a pé, o que causa estranhamento ao espectador acostumado aos cortes rápidos e às falas descritivas por parte dos personagens, postura estética óbvia comum a filmes estruturados segundo os padrões narrativos do cinema comercial.

Além disso, a música que acompanha a sequência acrescenta mais informações sobre o contexto social onde se passa a história, não se tratando somente de um apêndice redundante que ilustra as imagens:

*Cada casa é um prato de comida, tem angu, tem carne seca e farinha
Mas do jeito que o mundo correu do meu rastro
Eu não devo, eu não posso confiar
Vai ser duro me alcançar, pois não sou peixe
Pela boca ninguém vai me pegar
As preá correndo alto na montanha
Come teiú, come cotia nos lajedo
Sem cachorro e carregando esse peso
É difícil qualquer caça nós matá
Vamos gente, passe sebo nas canela
Nessa dobra não tem mesmo o que comer
Só se for como bem disse Amaro
Por aqui algum macaco avoar...*

No final da década de 1980 o cinema brasileiro viveu a agonia da Embrafilme, que se efetivaria nos anos 1990. Então se alinha definitivamente às tendências do mercado

internacional a fim de estabelecer uma relação mais forte com o espectador, deixando de lado as questões sociais e os debates sobre a estética cinematográfica, retomando o paradigma do cinema clássico norte-americano.

Como resume Xavier (2001, p. 38) o cinema dos anos 1980 enterrou a estética da fome: “vê submergir a última forma ideológica que assumiu o cinema brasileiro, sem questionamentos e reflexões sobre o tipo de cinematografia que se queria para a próxima década, já que o debate estético foi por terra quando se encerrou a utopia emancipadora frente a *Hollywood*”.

Dias Melhores Virão (1989), de Cacá Diegues, é sintomático deste momento: ao narrar o sonho da empregada doméstica vivida pela atriz Marília Pera, pode ser visto como uma metáfora bem humorada do sonho do cinema brasileiro desencantado - tornar-se idêntico ao modelo norte-americano.

O Brasil entra na década de 1990 com o aguçamento da crise econômica e política de seu cinema, o que estagnou a produção. Mas a partir de 1993, período conhecido como Retomada, vemos o reinício da atividade cinematográfica, alavancada pelas leis de incentivo fiscal às empresas patrocinadoras.

Apesar do maior número de produções a questão da autoria foi deixada de lado: os cineastas voltaram-se à busca de maior qualidade técnica de produção e ao alinhamento com a estética do mercado audiovisual internacional e seu modo de produção, resultado da forte presença da televisão e do vídeo na vida dos espectadores de cinema. Para Ab’Sáber (2003, p. 19), “durante quase toda a década de 90 a atividade cinematográfica manteve-se próxima da insignificância cultural (...), em seu grau zero de tensão estética, social e política.”

Neste período o cinema retomou as leituras sobre a migração e o nordeste, temas comuns nos filmes do Cinema Novo. Como esclarece Navarro (2001, p. 85), ainda que a partir dos anos 1990 as questões sobre o desenvolvimento rural tenham se caracterizado pela desesperança com relação ao futuro, os debates podem ter reavivado o interesse pelo tema.

Mas as representações do rural presentes na filmografia da década de 1990 caminhavam na contramão do Cinema Novo, que buscava retratar um Brasil político. Os cineastas da Retomada estavam, de acordo com Nagib (2000, p. 114), “menos atraídos por sentimentos patrióticos do que pelo exótico, pelo diferente”. Além disso, continua a autora, a individualidade dos personagens tinha primazia sobre o contexto social. Sobre o filme “A guerra de Canudos”, de Sérgio Rezende, comenta:

“Seguindo uma estética a “meio caminho entre a telenovela e o cinema *mainstream* americano”, o filme se alonga tanto ao descrever as desavenças entre os membros de uma família de retirantes, que a intrincada epopeia da guerra se esgarça em enormes lacunas, tomando-se por vezes incompreensíveis.” (p. 116)

O legado estético do Cinema Novo foi abandonado pelo cinema dos anos 1990, configurando uma cinematografia descolada dos debates ideológicos acerca da linguagem cinematográfica. Como explicou Xavier (2001, p. 43), nesta época o cinema

brasileiro perdeu a inocência: “perdeu as certezas típica daquela época em que a cinefilia continha, em si mesma, uma forte dimensão utópica, de projeção de um futuro melhor da arte e da sociedade”. O autor finaliza: “o cinema dos anos 1990 esquece as inquietações, os dilaceramentos, a dimensão crítica, e entrega-se ao esporte de retrazer o imaginário da adolescência e as velhas mitologias *hollywoodianas*” (p. 147).

Somente no início do século XXI temos de volta o debate em torno da estética cinematográfica brasileira. O ponto central da discussão foi o filme *Cidade de Deus* (2002), de Fernando Meirelles e Katia Lund, que levou às salas brasileiras quase três milhões e 400 mil espectadores. Também foi indicado ao Oscar em quatro categorias: direção, roteiro, fotografia e montagem, as duas últimas reforçadas pela captação e edição de imagens e som já consagrados televisão, na publicidade e no videoclipe.

A eficácia na bilheteria trouxe consigo a crítica sobre a questão ética de suas escolhas narrativas. No artigo “Da estética à cosmética da fome”, publicado originalmente no *Jornal do Brasil* em 08/07/2001, Bentes sustentou que, mesmo se apoiando em temas como pobreza e violência, os filmes da nova safra de cineastas não objetivavam a denúncia social, já que a elaboração de sua narrativa limitava-se a entreter de forma “exótica e conformista”, privilegiando o espetáculo e a estética já consagrada pelo cinema clássico norte-americano.

Esta estética foi denominada por Bentes de “cosmética da fome”, em contraponto à “estética da fome” cinemanovista:

“Passamos da estética à cosmética da fome, da ideia na cabeça e da câmera na mão (um corpo-a-corpo com o real) ao *steadcam*, a câmera que surfa sobre a realidade, signo de um discurso que valoriza o “belo” e a “qualidade” da imagem, ou ainda, o domínio da técnica e da narrativa clássicas. Um cinema “internacional popular” ou “globalizado” cuja fórmula seria um tema local, histórico ou tradicional, e uma estética “internacional”.” (2007)

Para Bentes, a estética trabalhada na cinematografia realizada a partir do final dos anos 1990 transformou o sertão em um “jardim exótico”, um espetáculo raso de significados a ser consumido por qualquer espectador. De acordo com a autora, nestes filmes as representações do universo rural privilegiaram o “outro” lugar do Brasil moderno: “o lugar da miséria, do misticismo, dos deserdados, não lugares e simultaneamente espécies de cartão-postal perverso, com suas reservas de ‘tipicidade’ e ‘folclore’” (p. 147).

Como exemplo, a pesquisadora aponta para o filme *Baile Perfumado* (1997), de Lírio Ferreira e Paulo Caldas, “releitura pop do sertão clássico” que retoma a iconografia de um sertão visto através do olhar do outro, “que não traduz nenhuma busca de identidade ou brasilidade última”, e elaborado a partir de uma narrativa transparente.

“Cruzamento do arcaico e do moderno, num sertão verde e estilizado, virtuoso, embalado pela música pop do Recife, o mangue-*beat* de Chico Science, o filme busca a estilização nos movimentos de câmera, na fotografia, na música, na representação dos atores, e mostra o cangaço como estilização da violência e estética da existência.” (p. 252)

Sobre o mesmo filme, Galvão (2004, p. 376) acrescenta que ele remete a um retrato saudosista, “não propriamente saudade do sertão, mas saudade da crença no sertão em que embarcara nosso cinema”.

Bentes foi acusada por cineastas e produtores de elitismo intelectual, ao privilegiar posturas ético-estéticas em detrimento da comunicabilidade do cinema brasileiro com as plateias. Mas na opinião de Bernardet (2009), esta polêmica já estava presente no Cinema Novo, onde o grande público esteve alheio ao movimento. O autor afirma que o conflito não prejudicou o desenvolvimento ideológico e estético do movimento cinemanovista, sem o qual, em sua opinião, não teria sido o que foi, apesar de ter impedido que se consolidasse e expandisse.

Bernardet (2009, p. 224) conclui: “resta saber se era desejável e se era possível sem que se abdicasse do compromisso fundamental do Cinema Novo em relação ao público: opor-se a ele.” A oposição a que se refere Bernardet é o objetivo levado a cabo pelo Cinema Novo: a quebra do referencial estético herdado do cinema clássico norte-americano e consumido como padrão estético pelas plateias brasileiras.

Considerações Finais

Ao final deste artigo, que apenas tentou traçar alguns apontamentos sobre a estética elaborada na filmografia sobre o rural produzida nos anos 1980, esperamos que o tema se torne objeto de futuras análises, já que poucas são as obras que tratam dos filmes produzidos neste período.

Através de um levantamento cuidadoso, e com certeza exaustivo, poderão ser encontradas respostas a questões relevantes: os ideais de transformação da realidade da “estética da fome” foram abandonados pelos cineastas da década de 1980 ou ainda estão presentes em alguns filmes? Comparando-se à “estética da fome”, quais ideias se repetem ou se opõem através da estética trabalhada nestes filmes? É possível encontrar pontos de afinidade entre a estética dos filmes dos anos 1980 e a “cosmética da fome”? O desencanto com o engajamento político já está sendo antecipado? Quais questões ocupam o cinema nacional neste momento de transição política e profunda crise econômica?

A partir de tais respostas, esperamos que as representações do rural brasileiro elaboradas através de nossa futura cinematografia possam desconstruir aquelas praticadas na década de 1990, e dêem lugar a outras indagações sobre o rural, ajudando, assim, a pensar sobre quem fomos, quem somos e o que queremos ser, isto é, sobre nossa identidade como brasileiros. Citando Martin (1990), “apenas sob a condição de salvaguardar a liberdade na participação, a imagem é de fato percebida como uma realidade estética e o cinema é uma arte e não um ópio”.

Referências

Abreu, N. (2006). *Boca do lixo: cinema e classes populares*. Campinas/SP: Editora da UNICAMP.

- Ab'Sáber, T. (2003). *A imagem fria: cinema e crise do sujeito no Brasil dos anos 80*. São Paulo: Ateliê Editorial.
- Behar, R. (2009). Ética, estética e representação: a realidade social no cinema brasileiro. Disponível Março 04, 2012 em: <http://anpuh.org/anais/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0967.pdf>
- Bentes, I. (2007). Sertões e favelas no cinema brasileiro contemporâneo: estética e cosmética da fome. *Revista ALCEU*, 15, 242-255. Disponível em: http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Alceu_n15_Bentes.pdf
- Bernardet, J. C. (2009). *Cinema brasileiro – propostas para uma história*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Calil, C. A. (1996). Cinema e indústria in I. Xavier, I. (Ed.), *O cinema no século* (pp. 45-70). Rio de Janeiro: Imago.
- Durkheim, E. (2005). *As regras do método sociológico*. São Paulo: Martin Claret.
- Galvão, W. (2004). Metamorfoses do sertão. *Revista Estudos Avançados*, 18, 375-394. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ea/v18n52/a24v1852.pdf>
- Gomes, P. E. (1980) *Cinema: trajetória do subdesenvolvimento*. São Paulo: Paz e Terra.
- José, A. (2007). Cinema marginal, a estética do grotesco e a globalização da miséria. *Revista ALCEU*, 08, 155-163. Disponível em: http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Alceu_n15_Jose.pdf
- Machado, R. (1987). O cinema paulistano e os ciclos regionais Sul-Sudeste (1912-1933) in F. Ramos (Ed.) *História do cinema brasileiro* (pp. 97-128). São Paulo: Art Editora.
- Martin, M. (1990). *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense.
- Nagib, L. (2000). O novo cinema sob o espectro do cinema novo. in Socine (Ed.), *Estudos de cinema – Socine II e III* (pp. 116-127). São Paulo: Annablume.
- Navarro, Z. (2001). Desenvolvimento rural no Brasil: os limites do passado e os caminhos do futuro. *Revista Estudos Avançados*, 15, 83-100. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142001000300009&script=sci_arttext
- Pereira, O. (2011). *No rádio e nas telas: o rural da música sertaneja de sucesso e sua versão cinematográfica*. Marília: Oficina Universitária.
- Ramos, J. M. O. (1995). *Televisão, publicidade e cultura de massa*. Petrópolis/RJ: Vozes.
- Rocha, G. (1965). Eztetyka da fome. Disponível Março 04, 2012, em: http://www.tempoglauber.com.br/t_estetica.html
- Simis & Pelegrini. (2009). O audiovisual brasileiro dos anos 90: questão estética ou econômica? Disponível Julho 22, 2012 em: <http://lasa.international.pitt.edu/LASA98/Simis-Pellegrini.pdf>
- Tolentino, C. (2000). *O rural no cinema brasileiro*. São Paulo: Editora UNESP.
- Wollen, P. (1996). Cinema e ideologia in I. Xavier (Ed.), *O cinema no século* (pp. 71-86). Rio de Janeiro: Imago.
- Xavier, I. (2001). *O cinema brasileiro moderno*. São Paulo: Paz e Terra.
- _____. (1984). *O discurso cinematográfico – a opacidade e a transparência*. (02). Rio de Janeiro: Paz e Terra.

O Papel do Cinema na Construção de uma Literacia Audiovisual

Raquel Pacheco⁵⁴³

Resumo: Nossa investigação parte do pressuposto que o cinema é a base da educação audiovisual e que esta insere-se dentro do campo da mídia-educação como uma área não só importante, mas fundamental para a aquisição de uma literacia mediática e audiovisual, principalmente quando abordamos a temática da construção da cidadania de crianças e jovens. A partir desta premissa esta comunicação propõe-se a apresentar diferentes concepções e percepções sobre o tema cinema educação e a educação audiovisual, buscando identificar convergências, divergências e pontos em comuns entre elas.

Palavras-chave: cinema educação; educação audiovisual; mídia-educação; crianças e jovens.

Introdução

No atual processo de evolução das novas tecnologias de educação e comunicação, a linguagem audiovisual assume um importante papel como veículo de comunicação e educação coletivos, nomeadamente “como fator para uma aprendizagem mais profunda nos diversos domínios do conhecimento humano” (Reia-Baptista, 2010:10). A força e a onnipresença dessa linguagem fazem dela um importante mecanismo pedagógico alargando-se para a área educacional. A necessidade de se fazer conhecer, de compreendê-la e respeitá-la levou ao desenvolvimento de pedagogias específicas que nos possibilitam falar sobre educação audiovisual.

De acordo com Matteo Zacchetti (2011) da DG Educação e Cultura da Comissão Europeia, está sendo estimulado na Europa, nos últimos anos, o debate em torno da literacia mediática e cinematográfica nas escolas, além de estudos que pretendem diagnosticar as práticas correntes no que toca à literacia cinematográfica na educação europeia. O representante da DGEC sublinha que é altura de focalizar esforços nos jovens, de modo a construir uma audiência sustentada e de longo prazo para os filmes europeus. E considera a literacia mediática e cinematográfica fundamentais para as iniciativas de criação destas audiências.

Quando falamos em literacia cinematográfica estamos nos referindo ao ato de educar o olhar e consequentemente todos os outros sentidos com, sobre e através do cinema e de seus desdobramentos que envolvem som e imagem. Todos os meios pedagógicos que abrangem não só o cinema mas o audiovisual de uma maneira geral chamamos de educação audiovisual. Esta educação audiovisual pode ocorrer no âmbito dos processos educativos formais ou não formais, dentro ou fora da escola.

⁵⁴³ Raquel Pacheco é doutoranda e mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade Nova de Lisboa em regime de cotutela com o PPGCOM da UFF-Universidade Federal Fluminense; membro do CESNova – Universidade Nova de Lisboa.

Cinema e audiovisual uma discussão improfícua - ou cinema e audiovisual: os malefícios do “e”

Normalmente quando fala-se em cinema imaginamos uma sala escura e um filme em película sendo projetado num grande ecrã. André Bazin (1992) afirma que o cinema é uma linguagem, é um fenómeno idealista e a ideia que o homem faz dele já existia completamente estruturada no seu cérebro. Bernardet (1991) sublinha que os passos fundamentais para a elaboração dessa linguagem foram a criação de estruturas narrativas e a relação com o espaço.

“O mito diretor da invenção do cinema é pois a inteira realização daquele que domina confusamente todas as técnicas da reprodução mecânica da realidade que aparecem no século XIX, desde a fotografia ao fonógrafo. É o do realismo integral, a recriação do mundo à sua imagem, uma imagem na qual não era ponderada a hipótese da liberdade de interpretação do artista nem a irreversibilidade do tempo” (Bazin, 1992:27). Jean-Claude Bernardet (1991) complementa a afirmação de Bazin dizendo que o cinema é uma arte que se apoiava na máquina, uma das musas da burguesia, onde juntava-se a técnica e a arte para realizar o sonho de reproduzir a realidade.

Impulsionado pelo cinema, após sua consolidação como arte, houve um grande desdobramento de tudo que se relacionava com o som e a imagem e que conhecemos hoje. A multiplicação dos meios pelos quais se veiculam sons e imagens, como DVD, TV aberta, por satélite, cabo, vídeo, internet, celular, tornam a presença destes cada vez maior e mais importante na vida das pessoas e são estes meios juntamente com o cinema que chamamos de audiovisual ou meios audiovisuais.

Audiovisual é portanto um termo genérico que pode se referir a formas de comunicação que combinam som e imagem, bem como cada produto gerado por estas formas de comunicação, ou à tecnologia empregada para o registo, tratamento e exibição de som e imagem sincronizados, ou ainda à linguagem utilizada para gerar significados combinando imagens e sons. O cinema, também chamado de sétima arte, é o primeiro médium, ou melhor, é a base de todo conceito de audiovisual. Audiovisual passou a caracterizar o conjunto de todas as tecnologias, formas de comunicação e produtos constituídos de sons e imagens com impressão de movimento, abrangendo o cinema ficcional ou documental, a televisão aberta ou fechada e todos os seus géneros, o vídeo analógico ou digital, de alta ou baixa definição, o vídeo arte e o cinema experimental, a animação tradicional ou computadorizada e também formatos mais ou menos autónomos como o comercial de publicidade, o videoclipe, os programas de propaganda política, o *videogame*, o *making of*, as transmissões ao vivo em circuito fechado, os vídeos feitos para exibição na internet ou em telefones móveis etc.⁵⁴⁴

Com esta ampliação do conceito de audiovisual muitos dos cursos de formação em cinema transformaram-se, nos últimos anos, em cursos de audiovisual ou de cinema e audiovisual. Em Portugal, por exemplo, o órgão governamental que financia,

⁵⁴⁴ N.Org.: as palavras dos parágrafos grifadas pelo autor contém hiperlinks para conceitualizações da Wikipédia e foram mantidas.

implementa políticas públicas e responde por todas as questões em relação ao cinema e ao audiovisual é o ICA – Instituto do Cinema e do Audiovisual. Entretanto, se o cinema, apesar de ser a base, a nobre arte, faz parte do conceito maior que é o de audiovisual porque continuamente continua-se a utilizar a expressão *cinema e audiovisual*?

Bergala (2008) nos fala que quando se tornou responsável pelo cinema dentro do plano de arte na escola, na França, estava em vigor tanto no ministério como no campo pedagógico o sintagma *cinema e audiovisual*. Esta relação de dependência ou interdependência entre o cinema e o audiovisual estabelece um elo de subordinação entre ambos, poderíamos então dizer que o cinema faz parte do audiovisual e o audiovisual não existe sem o cinema.

Entretanto a posição de Bergala foi que renunciassessem à palavra audiovisual, segundo ele demasiado imprecisa, por não se saber se remete a uma montagem de slides sonorizados ou à televisão pública, por exemplo, ou a qualquer outra técnica que envolva imagem e som. Para sua felicidade, nos conta Bergala (2008), uma conselheira audiovisual encarregou-se de tudo que não era o cinema e principalmente da televisão.

Ao longo deste trabalho de pesquisa iremos considerar a premissa que o cinema faz parte e é a base daquilo que chamamos audiovisual. Sendo o cinema e os projetos que utilizam o cinema como linguagem para a construção de um processo de cidadania através da educação dos jovens, o foco da nossa investigação.

Cinema educação – educação audiovisual

Podemos pensar o cinema como uma importante instância pedagógica, mas antes de enveredarmos por este caminho ainda precisamos voltar ao sintagma cinema e audiovisual. Se olharmos com atenção para o título deste item iremos observar que retornamos a ideia que falávamos anteriormente. Quando conceituamos os modos de ensinar que envolvem o campo do audiovisual como pedagogia audiovisual, pedagogia fílmica, pedagogia cinematográfica, educação audiovisual e/ou cinema e educação, voltamos a separar o cinema do audiovisual, e, a discussão anterior. Para entendermos melhor estes conceitos vamos aborda-los através de exemplos, talvez nada conclusivos.

O cineclubismo é considerado como o primeiro movimento de educação audiovisual. Clarembeaux (2010) sublinha que o cineclube e/ou clube de cinema foi a primeira via de educação cinematográfica, aquela que conduziu muitas pessoas a uma programação específica e a debates informais referentes aos filmes assistidos, no intuito de compreendê-los em seus contextos sociopolíticos e artísticos.

Ricciotto Canudo, intelectual italiano residente em Paris, é considerado o precursor da actividade cineclubista em França. Em 1911 Canudo faz uma palestra em Paris que depois é publicada com o título: *Manifesto das Sete Artes*. No ano de 1920, Canudo funda o *Club d'Amis Du Septime Art - CASA*, apontado pelos próprios franceses como iniciador deste tipo de associação e criador do termo que designa o cinema como a *sétima arte* (Xavier, 1978).

Os primeiros cineclubes foram formados por pessoas que sentiam a necessidade de teorizar e analisar o cinema, sendo difundido por diferentes partes do mundo. “O cineclubes veiculava a ideia de cinema como arte, com sua especificidade estética, independente de seu valor comercial e este projeto não permitiu, no início, a comunicação do movimento com as camadas populares da sociedade. Ele estava ligado intimamente a uma crítica cinematográfica preocupada em consolidar as bases da teoria e da estética da sétima arte” (Chaves, 2010:52).

Em 1954, afirma Chaves (2010), foram relançadas na França as bases para a criação de uma *Federação Internacional de Cineclubes*, o que influenciou toda a geração da *Nouvelle Vague*, movimento composto por jovens críticos formados principalmente através dos cineclubes e que culminaria na criação da emblemática revista *Cahiers Du Cinema*.

Foi na década de 1920 que surgiu o interesse pelo uso do cinema no contexto educativo nas ilhas britânicas, o que resultou na criação da *Commission of Educational and Cultural Films* durante uma conferência organizada pelo *British Institute for Adult Education* em 1929 (Neves, 2011). Foi fundado então o *British Film Institute* (BFI), em 1933, após um relatório elaborado pela *Comissão Britânica de Filmes Educativos e Culturais* em 1932, cujo título era *O filme na vida nacional* (*The Film in National Life*), resultado de um trabalho realizado pela *Comissão*, no ano anterior, sobre educação para adultos e que investigou o uso instrumental dos filmes no âmbito educativo e no desenvolvimento da apreciação e do gosto crítico dos espectadores.

Durante a II Guerra Mundial, alguns professores começaram a trabalhar na intenção de promover “o uso do cinema para fins educativos e outras finalidades” (Bolas *apud* Bazalgette, 2010:16). Foi em 1957 que aconteceu o Festival de Cinema de Londres, entretanto, nesta altura, o compromisso da *BFI* com a educação não estava definido e avançava vagarosamente. Neste ano se organizaram cursos de verão para adultos, foram publicados panfletos com objectivo de fomentar um sentido crítico nos espectadores.

Em 1960, o *BFI* assumiu mais funções específicas na direcção do seu papel de fomentar o gosto e a crítica dos espectadores, eram organizados novamente cursos de verão para adultos, publicava-se panfletos etc. O objectivo do *BFI* era trabalhar com a educação informal de adultos e a pedagogia formal nas escolas, “respondendo as vezes a objectivos e aspirações potencialmente contraditórios” (Bazalgette, 2010:16).

Cary Bazalgette, responsável durante muitos anos, pelo departamento de *Film Education* do *British Film Institute*, sublinha que o trabalho realizado em conjunto entre o *BFI* e a *Sociedade de Professores de Cinema* em numerosas actividades e publicações, ainda que destinado a um público reduzido, significou um marco que permitiu a existência e o desenvolvimento de uma educação para o cinema na Inglaterra. Possibilitando trabalhar a aquisição de análise crítica, o estudo geral da história do cinema e em alguns casos em como fazer cinema.

Vitor Reia-Baptista destaca que Bazalgette (2010) “dá-nos conta do papel importantíssimo e pioneiro que o *BFI* teve nesta matéria, fazendo uma apresentação das principais abordagens pedagógicas em torno das linguagens fílmicas, nomeadamente

aquilo a que podemos chamar de «pedagogia fílmica», as quais se foram desenvolvendo no âmbito das actividades mais alargadas do *BFI*, mas sendo pioneiras no lançamento de uma perspectiva educacional para os media enquanto processo conducente, por sua vez, a um estado geral mais aprofundado de literacia dos media, designadamente fílmica” (2011:771-772).

O Departamento de Educação do *BFI* consistia em apoiar e divulgar a educação para o cinema com base na teoria académica, o acesso as películas e as oportunidades de localizar outras pessoas com os mesmos interesses. O grande interesse do departamento era estabelecer o cinema como uma área legítima de estudos, buscando assim um reconhecimento da mesma junto aos centros educativos.

Nos anos 1970, apesar dos problemas financeiros e dificuldades internas, o *BFI* criou “um curso experimental destinado a alunos do ensino secundário, em duas escolas de Londres, ao mesmo tempo que um outro professor que estava a leccionar em Londres, David Lusted, coordenou um grupo que planificou um exame escrito, sem componente prática em Estudos Fílmicos” (Neves, 2011:33), chamado de “*O*” *Level*.

A iniciativa de Lusted referente ao “*O*” *Level in Film Study*, atendia aos enfoques críticos tradicionais em relação a capacidade dos candidatos para responder e analisar filmes através de questões fornecidas e respondidas em um portfólio, que eram depois corrigidas por um professor de acordo com critérios pré estabelecidos. Bazalgette (2010), realça a importância desta iniciativa, pois deste modo estabelecia o cinema como uma legítima área de estudo, o que fez com que o cinema finalmente tivesse seu reconhecimento nos centros educativos.

O aparecimento deste exame, destaca Bazalgette (2010:18), foi um marco decisivo, pois incluía jovens de 14 aos 16 anos, mudando a ideia convencional que relacionava o estudo do cinema com grupos de idades mais avançadas. Lusted fazia um trabalho para implantar cursos de formação para docentes que apoiavam esta iniciativa, que estava se transformando numa titulação consistente com uma crescente demanda.

Até a década de 1980, quando houve a consolidação do vídeo e a normatização do formato VHS, que facilitou o uso do audiovisual em ambiente educativo e doméstico, o ensino do audiovisual nas escolas estava sujeito ao trabalho com película. As aulas precisavam de um ambiente escuro para a visualização adequada do filme, as latas com as películas chegavam nas escolas via correio e muitas vezes sem condições adequadas de visualização. Era necessário um grande aparato para a exibição dos filmes o que incluía projetor, lentes, etc. Todo este panorama fazia com que poucas pessoas se aventurassem a dar aulas de educação audiovisual naquela época.

Diante das dificuldades de se exibir um filme em película o *BFI* introduziu o uso de fotogramas em forma de diapositivos em seus cursos. Estes deviam ser introduzidos em um projetor giratório o que facilitava a visualização em sala de aula. O *BFI* vendia os diapositivos por correio para os professores, acompanhados de anotações gerais, guias e propostas pedagógicas de trabalho. “O estudo do cinema neste momento estava dirigido, principalmente, as análises dos elementos visuais, acessíveis através do estudo dos fotogramas” (Bazalgette, 2010:18).

Neste tipo de pedagogia audiovisual, aspectos importantes deixam de ser contemplados, tais como os movimentos de câmara, elementos chaves que fazem parte do processo de edição, o som, etc. Este tipo de trabalho limitava-se a análise da *semiologia da imagem*, o que na altura fazia parte dos trabalhos desenvolvidos pelo *BFI* no campo da semiótica.

Com o surgimento do *VHS*, este tipo de material é substituído, possibilitando que os docentes tenham um acesso mais fácil aos filmes e aos documentos audiovisuais, o que permite uma nova forma de pedagogia e uma maior interacção com os conteúdos televisivos, possibilitando a gravação de programas de televisão e sua exibição em sala de aula.

Nos princípios dos anos 1980, o governo britânico experimenta uma certa ansiedade em relação a influência dos media sobre os mais jovens. É solicitado então que a *Majesty's Inspectorate of Schools (HMI)* elabore um documento sobre a relação e o domínio do uso da televisão por crianças e jovens no Reino Unido, este documento conclui que os cursos específicos sobre os meios de comunicação não são suficientes: “os educadores deviam realizar análises e debates sobre os programas de televisão com os jovens” (Bazalgette, 2010:19). Estas conclusões presumem que a educação para os media deve ser algo muito mais ambicioso, algo que todos tenham acesso.

Em 1986, foi formado um grupo de trabalho, o *Primary Working Group*, constituído por vinte educadores e académicos, encarregados em definir e descrever a educação para os media entre os mais jovens, atendendo aos conceitos chaves que identificaram como mais eficazes. Este grupo identificou seis áreas chaves do conhecimento: organismos e instituições, categorias, tecnologias, línguas, público e representações.

Baseados em um domínio teórico, deveriam gerar e impulsionar uma investigação sobre o texto mediático (Bazalgette, 2010). De 2001 a 2007, o *BFI* publicou sete colecções cinematográficas acompanhadas de material de apoio para professores e destinadas a alunos dos 3 aos 14 anos, a partir da terceira edição o material de apoio já podia ser acedido *online*.

Atualmente, em relação a educação audiovisual, o Departamento de Educação do *BFI* segue as directrizes do Conselho Britânico de Cinema (*UK Film Council*) e faz parte de um selecto grupo de agências que participam do *Film: 21st Century Literacy*⁵⁴⁵, um projeto do governo britânico. A principal filosofia deste projeto é cultivar uma crença social onde se acredite que do mesmo modo que a sociedade tem a responsabilidade de ajudar as crianças a ler e escrever, deve também ajudar as crianças e jovens a usar, apreciar e compreender as imagens em movimento, não para serem apenas tecnicamente capazes, mas para serem culturalmente letrados/alfabetizados.

A realidade da educação audiovisual no Reino Unido é baseada num trabalho que vem sendo desenvolvido com o apoio governamental a nível das instituições, há quase um século. Outras e diferentes formas de educação audiovisual estão a ser desenvolvidas pelo mundo, e, Duarte (2002:70), nos fala que as “iniciativas individuais

⁵⁴⁵ Maiores detalhes poderão ser obtidos através de: <http://www.21stcenturyliteracy.org.uk>.

de professores, associadas a instituições governamentais e não governamentais que promovem atividades de exibição e discussão de filmes para alunos e professores da rede de ensino fundamental e médio vêm ajudando a construir uma cultura de valorização do cinema em instituições de ensino” (Duarte, 2002:70).

Entretanto, continua Duarte (2002), o consumo mais ou menos regular de filmes por parte de alunos e professores e a existência de aparatos técnicos para exibi-los não determinam o modo como eles são utilizados.

“Embora valorizado, o cinema ainda não é visto pelos meios educacionais como fonte de conhecimento. Sabemos que arte é conhecimento, mas temos dificuldade em reconhecer o cinema como arte (*com uma produção de qualidade variável, como todas as demais formas de arte*)⁵⁴⁶, pois estamos impregnados da ideia de que cinema é diversão e entretenimento, principalmente se comparado com as artes consideradas mais nobres”(Duarte, 2002:71).

Fantin reforça este discurso quando diz que “a relação cinema e educação foi marcada historicamente por práticas didáticas no contexto escolar que utilizavam o cinema como mero recurso audiovisual” (2005:113). Aprender através do audiovisual muitas vezes pode ser algo meramente instrumental como utilizar filmes como complemento dos conteúdos programáticos (Pereira, 2011).

Pelo potencial formativo que o cinema possui é inevitável seu uso como este tipo de recurso, “pois faz parte da natureza de sua inserção na escola” (Fantin, 2006:114). É nesse limiar, nos fala Fantin (2006), entre o uso “escolarizado” que reduz o cinema a mais um recurso didático e o uso do cinema como objecto de “experiência estética e expressiva da sensibilidade, do conhecimento e das múltiplas linguagens humanas” (2006:114) que podemos repensar as dimensões do cinema e das pedagogias utilizadas nos processos de trabalho na educação audiovisual.

Nos estudos realizados por Duarte (2012) sobre a relação de crianças e jovens com o cinema, foi observado que estes possuem interesses em ver filmes e os vêem em grande quantidade, na televisão, no computador e em DVD, mas raramente nas salas de projecção. De modo geral, afirma Duarte (2012), eles gostam do que já conhecem e têm pouca disposição para entrar em contato com o que foge ao padrão estabelecido.

Cádiz (2008) nos fala sobre uma outra forma de educação audiovisual que é a que resulta da utilização dos diferentes tipos de recursos audiovisuais, sem que para isso abandone-se o trabalho directo com a imagem em movimento, nomeadamente o cinema e a televisão. Para o investigador o trabalho com a imagem em movimento é o eixo central para o desenvolvimento da educação audiovisual e sua abordagem é imprescindível, apesar de não serem os únicos meios para poder se trabalhar a educação audiovisual.

Considerando todos os recursos audiovisuais, sublinha Cádiz (2008), um programa de educação audiovisual deveria conter três etapas fundamentais:

1. A distinção entre a realidade e a ficção, entendida como a representação em forma

⁵⁴⁶ Grifo nosso.

de imagem de uma realidade compreendida de um ponto de vista particular e subjectivo;

2. Compreensão da mensagem transmitida através da imagem (leitura das imagens);

3. Análise da imagem de um ponto de vista crítico e reflexivo.

Deste modo as bases didácticas da educação audiovisual estariam definidas por actividades do tipo: as análises comentadas das películas (durante ou depois da projecção); discussões dirigidas como num cineclube clássico; actividades escritas individuais sobre diferentes aspectos da projecção; manipulação criativa do produto como a mudança dos diálogos; diferentes finais etc. Tendo sempre em vista o trabalho mais global utilizando os mais variados recursos audiovisuais.

Desse modo, percebemos a existência de uma corrente de educadores, cinéfilos, pesquisadores etc. que defendem que o cinema deve ser ensinado de forma técnica, para que crianças e jovens possam aprender seus termos técnicos, a vê-lo de forma crítica e criteriosa de modo que possuam esta literacia cinematográfica a fim de contribuir para uma hegemonia e cultura cinematográfica de seu próprio país,

Existe também a corrente que acredita que o cinema é para se vivenciar por intermédio do sentimento que passa a existir através do ver e fazer filmes. Que se deve aprender a amar o cinema, se entregar e deixar fluir o que há de mais importante nele que é sua arte, sua criatividade. Acreditam que este amor pelo cinema pode e deve ser passado de geração para geração e que o cinema permite e ajuda a conhecer e a respeitar o outro, o desconhecido e a si mesmo.

E por fim, existe uma terceira corrente de pensamento que acredita que o cinema assim como a televisão são os principais recursos audiovisuais e que todas as técnicas audiovisuais devem ser trabalhadas em conjunto em prol de uma completa e abrangente educação audiovisual, contribuindo para um maior conhecimento audiovisual por parte do sujeito que o usará para contribuir na construção da sua cidadania, uma cidadania crítica, activa e construtiva pessoal e socialmente.

A hipótese cinema de Alain Bergala

No ano 2000 o cineasta, crítico e professor de cinema Alain Bergala foi convidado pelo então Ministro da Educação da França, Jack Lang, para desenvolver um plano de políticas públicas cujo objectivo era introduzir as artes e a cultura no ensino fundamental das escolas públicas do país. Este era um plano ambicioso, chamado de *Le Plan de Cinq Ans*, que unia os ministérios da Educação e da Cultura em prol deste mesmo objectivo.

Sentindo a necessidade de sistematizar seus mais de vinte anos de experiências com o cinema e sua pedagogia, Bergala publicou *L'hypothèse-cinéma: Petit traité de transmission du cinéma à l'école et ailleurs*⁵⁴⁷ (2002), um livro reflexivo que traz

⁵⁴⁷ Publicado em língua portuguesa, no Rio de Janeiro, com o título *Hipótese Cinema – pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola* (2008); para maiores detalhes consultar

propostas concretas para uma iniciação ao cinema. Sua hipótese-cinema de modo bem resumido refere-se a jamais esquecer que o cinema é antes de tudo uma arte, uma cultura (“cada vez mais ameaçada pela amnésia” (Bergala:2002)), e uma linguagem, que por assim ser, necessita de uma aprendizagem.

Em seu livro, Bergala dirige-se principalmente àqueles que estão dispostos e interessados em serem transmissores e/ou iniciadores da arte do cinema. O autor sublinha que a questão central é saber de que modo ensinar cinema como arte no contexto escolar, sendo a arte um fermento de profunda transformação. Como escolher os filmes a serem apresentados aos alunos? Como expor crianças e jovens a este encontro? A educação audiovisual implica necessariamente a realização de filmes pelos alunos? O que é uma análise de filmes visando uma iniciação à criação? Estas são questões que frequentemente costumam nortear o pensamento daqueles que pretendem trabalhar a educação audiovisual de forma mais aprofundada e reflexiva e é sobre estes tipos de questões que Bergala procura trabalhar na sua *Hipótese Cinema*.

Bergala (2002) nos fala que durante a elaboração do *Plano Cinema* para o ministério, pensou principalmente nas crianças que deveriam se encontrar hoje, mais ou menos como ele em sua infância: “deserdados, distantes da cultura, à espera de uma improvável salvação, com poucas chances sociais de se dar bem sem a escola e não dispo de um objeto preferido pelo qual se apegar” (2008:13). O cinema, nos conta Bergala, “entrou na minha vida, em meio a uma infância triste e angustiada, como algo que eu soube muito cedo que seria minha tábua de salvação” (2008:14). Mesmo sabendo que não possuía nenhuma chave que o poderia dar acesso a este universo que tinha escolhido como salvação, se agarrava a ele, como que a definir o seu futuro.

A escola tal como está concebida não foi feita para o desenvolvimento deste trabalho, assume o autor, mas se as crianças não tiverem contato com esta arte na escola, qual é o outro lugar que este contato irá acontecer? “Se o encontro com o cinema como arte não acontecer na escola, há muitas crianças para as quais ele corre o risco de não ocorrer em lugar nenhum” (Bergala, 2008:33).

“Os filmes são, hoje, mais desiguais do que nunca perante o público, o que tem por efeito desviar insidiosamente os filmes “diferentes” e os filmes imprescindíveis da história do cinema para um gueto cada vez mais fechado. A escola tem que propor uma outra cultura, que acabará se tornando – mesmo que involuntariamente – “alternativa” diante de um cinema imposto cada vez mais maciçamente como “o todo” do cinema. Talvez seja a cultura como um todo, simplesmente, que está na iminência de se tornar “exceção” diante dos grandes canhões do bombardeio de produtos industriais” (Bergala, 2008:96)

O cinema deve estar na escola, escreve Bergala (2008), não como conteúdo curricular e campo de especialidade de um professor, mas como alteridade. “Presenciou-se essa coisa estranha: um ministro da Educação nacional propondo introduzir a arte na escola como algo radicalmente outro, que estaria necessariamente em rutura com as normas clássicas, instituídas, do ensino e da pedagogia” (Bergala, 2008:29). Tudo isso foi perturbador para os professores das disciplinas artísticas tradicionais, esta hipótese passou a distinguir a *educação artística do ensino artístico*. A

definição passou a ser de que a arte não pode depender unicamente do ensino, no sentido tradicional de disciplina inscrita em um programa, pois assim corre o risco de ser amputada de sua dimensão essencial. “A arte é por definição um elemento perturbador dentro da instituição” (Bergala, 2008:30) e assim deve continuar a ser.

Bergala defende que uma educação do cinema como arte tem que ser um encontro que desestabilize o conjunto dos hábitos culturais. Azevedo e Teixeira (2011) destacam que na qualidade de cinema arte, trata-se do cinema como uma forma de expressividade, um largo horizonte de possibilidades que permitam a experiência estética. Neste encontro com o cinema, Bergala aborda dois eixos fundamentais que fazem parte desta pedagogia: a leitura da criação e a passagem ao ato.

Cabe a pedagogia do espectador ir além da *leitura* dos filmes, mas passar a criação, ao ato de fazer filme. “Olhar um quadro colocando-se as questões do pintor, tentando compartilhar suas dúvidas e emoções de criador, não é a mesma coisa que olhar o quadro se limitando às emoções do espectador” (Bergala, 2008:34). A passagem ao ato, é quando crianças e jovens realizam seu próprio filme, através da ação de fazer, de realizar, do *poder fazer também*. Este momento é mágico, pois é nessa hora que o cinema se reinventa e redescobre, é o que Bergala chama de *Minuto Lumière*, é este momento que permite que o cinema seja uma arte sempre jovem. Fazer o filme reflete um *empoderamento* por parte dos sujeitos da ação, dando voz e oportunidade de expressão aqueles que até então apenas liam e debatiam sobre a obra de arte.

No campo da prática Bergala criou o programa *Cinema: cent ans de jeunesse* (Cinema: cem anos de juventude) que envolve turmas das escolas, desde o primeiro ano do ensino escolar (crianças com mais ou menos 6 anos) ao último (jovens com mais ou menos 17 anos), de várias regiões da França e de meios sociais contrastantes. Depois o programa expandiu-se para Guadalupe e Martinica além de países como Portugal, Espanha, Itália, Reino Unido, Cuba e Brasil.

Todos estes diferentes grupos trabalham um mesmo tema relacionado ao cinema: o ponto de vista; espaço real/espaço filmado, etc. Para desenvolver o tema escolhido para o ano de trabalho com os alunos, professores e profissionais de cinema, que acompanham os alunos neste projeto, dispõem de um vídeo contendo vários trechos de filmes significativos sobre o assunto, extraído de filmes de diferentes gêneros de todo o mundo. “Cada professor ou interventor extrai deles o que lhe parece adequado com relação a situação pedagógica real em que se encontra” (Bergala, 2008:82). Bergala tem a preocupação de que todo processo se adapte a realidade de cada turma, de cada contexto. Acontece de alguns adultos pedirem que os alunos levem trechos de “seus” filmes para integrar a série. Muitas vezes os adultos percebem a existência de filmes que eles nem suspeitavam existir, filmes que se encaixam perfeitamente com o contexto a ser trabalhado, trazendo os *ares* das novas gerações para o desenvolvimento desta parte do trabalho.

Depois de falar e visualizarem filmes e trechos relacionados sobre o tema a ser desenvolvido, os alunos são encorajados a partirem para o ato, ou seja, a filmagem em si. Eles dividem-se em grupos: aqueles que irão operar a câmara, a claquete, dirigir, actuar, etc. Escrevem um guião e fazem exercícios de filmagem, sempre acompanhados

do professor e de pelo menos um cineasta, ou profissional do cinema. Depois os exercícios são visionados e analisados por todo o grupo, onde são escolhidos alguns que são montados (pelos alunos junto com um cineasta) e apresentados em um grande encontro em Paris, onde se reúnem algumas pessoas que representam os grupos das mais deferentes escolas e países. Os exercícios editados são apresentados e depois discutidos, assim como o processo de cada projeto, depois deste grande encontro marca-se o encontro final, que normalmente acontece em Junho, onde esses grupos voltam a reunirem-se e desta vez é exibido o filme final realizado por cada turma (de todos os projetos), neste encontro final vão alguns alunos, professores, cineastas e é analisado todo o ano de trabalho realizado e são definidas, por todos, as diretrizes pedagógicas do ano por vir.

O autor afirma que a “pedagogia inventa procedimentos que permitem *ganhar tempo*, no desenrolar *natural* das aprendizagens. Toda pedagogia é evidentemente uma simulação. Mas esta simulação deve respeitar seu objeto – o filme – sem reduzi-lo demais a um esqueleto, respeitando ao mesmo tempo como este pode penetrar na consciência de alguém” (Bergala, 2008:43). Na pedagogia, temos que ter cuidado para não nos guiarmos por aquilo que acredita-se que *já funciona*, numa perspectiva de repetir o que já parece aceite. Desbravar novos horizontes pode não ser tarefa fácil, mas se feito com verdade e amor, pode trazer benefícios incalculáveis.

Neste sentido Bergala (2008) acredita que o aluno necessita da experiência do *fazer* e do contato com o artista, o profissional de cinema, que é entendido como um *estranho*, o *outro* dentro do contexto escolar, este passa a ser o elemento positivamente *perturbador*. Para o autor esta pedagogia deve ser centrada na criação, no ato de fazer. “Durante muito tempo, a ilusão pedagoga consistiu em crer que a decodificação era a via magna para o desenvolvimento do espírito crítico das crianças a partir de atalhos de análise” (Bergala, 2008:39). O autor acredita que para que o jovem tenha uma percepção maior sobre o cinema e o audiovisual de um modo geral é necessário mais do que apenas estar em sala de aula a analisar filmes. Quem nisso acredita, tem “uma ideia bem angelical da relação de força entre a intervenção pedagógica e o poder de fogo ideológico da mídia e de todo nosso ambiente de imagens e sons” (Bergala, 2008:39).

A neurociência há muito já descobriu que existem diferentes zonas e níveis de prazer no cérebro humano (Ascenso, 2012). Bergala (2008) reforça esta ideia quando afirma que todos sentimos uma espécie de prazer quando, depois de um dia exaustivo, nos prostramos diante da televisão para assistirmos a qualquer programa que não nos obrigue a pensar, que nos faça esquecer um pouco quem somos ou o que fazemos. Mas esse tipo de prazer é um prazer passageiro, *raso*, segundo o neurocientista João Ascenso (2012), é um prazer que não requer nenhum tipo de esforço do cérebro, por isso não é construtivo, ao mesmo tempo que não causa danos, caso não estejamos limitados *apenas* a utilizar esta respectiva zona de prazer do cérebro. “Mas isso não muda a consciência de que existem prazeres de natureza diferentes, cuja economia, intensidade e impato não se situam no mesmo plano” (Bergala, 2008:69).

Existe um prazer que deve ser construído no cérebro, de preferência quando ainda se é criança, mas deve-se ser estimulado e trabalhado por toda a vida que é a relação com a

obra. Este não é necessariamente um prazer imediato e sem esforço, e neste tipo de aquisição e/ou construção a escola pode e deve ter um papel importante (Bergala, 2008). A construção de formas mais duradouras e *elevadas* de prazer devem ser estimuladas e desenvolvidas em crianças, jovens e adultos, mesmo que para isso seja necessário um trabalho mais profundo e elaborado (Ascenso, 2012).

Hoje encontramos a venda muitos e diferentes tipos de prazer, os media reforçam o tempo todo a busca humana pela felicidade, entretanto vende uma felicidade hedonista, efêmera, externa, vazia e muito material. “Tudo que a sociedade civil propõe à maioria das crianças são mercadorias culturais rapidamente consumidas, rapidamente perecíveis e socialmente *obrigatórias*” (Bergala, 2008:32). E mesmo que de imediato eles possam parecer não gostar deste cinema de criação, de arte, preferindo o cinema de puro consumo e entretenimento, o autor sublinha que nossas crianças e jovens não escolheram o tipo de filme que acreditam gostar (Azevedo e Teixeira, 2011), do mesmo modo que se adaptaram a este cinema de consumo, poderão aprender a amar o cinema arte.

O prazer e a felicidade que nos fala Bergala (2008) e Ascenso (2012) são adquiridos através de um trabalho constante e de esforço que envolve o cérebro e também o coração, o amor, que torna-se o meio (e o fim) para se atingir zonas cerebrais mais profundas, que são aquelas que produzem mudanças. Para que um adulto, ou um professor, por exemplo, possa chegar a este estágio, sublinha Bergala (2008) se faz necessário que se recorra a infância em si mesmo, “que é uma condição essencial do prazer pelo cinema (...). Todo bom espectador de cinema – ao contrário do pseudo-intelectual e do espertinho – abre esse pequeno lugar em si mesmo para a criança que quer acreditar, afastando-se um pouco do adulto que se tornou” (Bergala, 2008:74).

Considerações Finais

O medo de abordar o novo, o diferente, no enfrentamento com a alteridade, faz com que muitas pessoas prefiram tratar o cinema através de modos de análise mais familiares, algo que eles já praticavam principalmente com a literatura. Na tradição da educação audiovisual percebemos que muitos professores procuram excluir a ideia do cinema como arte, retirando esta qualidade vibrante e viva que existe no filme de qualidade, cheio de ideias diferentes e movimentos, colocando-o num patamar menos importante, menor, *já conhecido*, como se fizesse parte desta rotina de disciplinas *conteudistas*.

Reduzir o cinema a função limitada e limitadora de ser apenas uma ferramenta ou um *tapa buraco* quando não se tem nada para fazer com os alunos ou quando um professor falta é esquecer a dimensão artística do cinema empobrecendo seu uso e desrespeitando a sua história. Da mesma forma que é utiliza-lo como aliado para a construção de hegemonias ideológicas, religiosas e culturais.

Neste artigo percebemos que podemos dividir a educação audiovisual em três correntes de pensamento que também podem ser híbridas, que podem permear-se entre si, ou por outro lado, também podem ser extremamente fechadas em si próprias.

Poderemos ver com mais clareza a aplicação destes conceitos no decorrer da nossa pesquisa, mais a frente, quando iremos analisar os dados empíricos colhidos em quatro diferentes projetos de educação audiovisual, dois em Portugal e dois no Brasil, durante o trabalho de campo de nossa tese de doutorado.

Referências

- Ascenso, J. (2012). *Os caminhos da felicidade*. Pesquisa divulgada no jornal *O Globo* em 17/11/2012, <http://oglobo.globo.com/saude/os-caminhos-da-felicidade-6758750>
- Balász, B. ([1931] 2008). “El espíritu pequeño burgués: base de la producción cinematográfica”, in Edgar Soberón Torchia. *33 Ensayos de Cine*. Havana: Ediciones EICTV.
- Bazalgette, C. (2010). *El apagón analógico: el British Film Institute y la educación en los tres últimos decenios*. Revista Comunicar, 35, pp. 15-24; XVIII. Huelva: Grupo Comunicar.
- Bazin, A. (1992). *O que é o cinema?* Lisboa: Livros Horizonte.
- Benjamin, W. ([1933] 2011). “Experiência e pobreza”, in Walter Benjamin. *Obras Escolhidas. Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- _____. ([1935/1936] 2011). “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, in Walter Benjamin. *Obras Escolhidas. Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Bergala, A. (2002). *L'hypothèse-cinéma: Petit traité de transmission du cinéma à l'école et ailleurs*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- _____. (2008). *A hipótese cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema*. Rio de Janeiro: Booklink.
- Bernardet, J. C. (1991). *O que é o cinema?* São Paulo: Editora Brasiliense.
- Briggs, A. & BURKE, P. (2010). *Uma História Social da Mídia. De Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Buckingham, D. (2003). *Media Education – literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press.
- Cádiz, M. G. P. (2008). *La otra educación audiovisual*. Comunicar, nº 31, v. XVI, Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478; páginas 563-570.
- Chavez, G. M. (2010). *Para além do cinema: o cineclubismo de Belo Horizonte (1947-1964)*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.
- Clarembeaux, M. (2010). *Educación en cine: memoria y patrimonio*. Revista Comunicar, 35, pp. 25-32; XVIII. Huelva: Grupo Comunicar.
- Duarte, R. (2009). *Cinema e Educação*. Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- _____. (2012). *A educação como estratégia de preservação do cinema*. Artigo apresentado no 7ª CineOP, Junho/2012, site: www.cinemasemfronteiras.com.
- Martin-Barbero, J. (2003). *Dos meios às mediações*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Pacheco, R. (2009). *Jovens, Media e Estereótipos: Diário de Campo numa Escola dita Problemática*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Pereira, A. C. (2011). *O cinema ao serviço da educação: A experiência das escolas de ensino básico e secundário no Algarve*. Revista Comunicação & Educação – ECA/USP – Ano XVI – n. 1.
- Reia-Baptista, V. (1995). *Linguagens Fílmicas, Cinema e Pedagogia da Comunicação*. Revista COMUNICAR, nº 4. Site: www.bocc.ubi.pt.
- _____. (2005). *O valor pedagógico do cinema: os casos Edison e Lenin*. Artigo publicado na Revista Ámbitos – Revista Internacional de Comunicación, nº 13-14, pp. 213-229, da Universidade Sevilha. Site: www.bocc.ubi.pt.
- _____. (2010). *Presentación: Lenguajes fílmicos en la memoria colectiva de Europa*. Revista COMUNICAR, 35, pp. 10-13; XVIII. Huelva: GRUPO COMUNICAR.
- Xavier, I. (1978). *Sétima arte: um culto moderno. O idealismo estético e o cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Zacchetti, M. (2010). *Literacia mediática: uma abordagem europeia*. European Commission – DG Education and Culture – Media programme and media literacy unit. <http://ec.europa.eu/culture/media/literacy/index>

Documentário de Risco: Os dispositivos de poder em “O Veneno Está na Mesa”

Carla Daniela Rabelo Rodrigues⁵⁴⁸

Resumo: O trabalho parte da reflexão sobre as relações entre Documentário e a Sociedade de Risco evidenciando suas dimensões políticas e seus dispositivos de poder que distribuem incertezas. Dessas relações aparecem iniciativas de produção de documentários, em sua maioria, engajados ou ativistas sobre temáticas ambientais, da saúde, produção e consumo. Essas áreas recorrem a esse gênero cinematográfico por entendê-lo instrumentalmente como educativo, informacional, verdadeiro e persuasivo. Propomos então o conceito de ‘Documentário de Risco’ evidenciado nesse trabalho pelo estudo do filme ‘O Veneno Está na Mesa’ do consagrado diretor e roteirista de filmes políticos e históricos Sílvio Tendler cuja obra discute os efeitos nocivos de um ‘inimigo invisível’ – os agrotóxicos, a predominância do discurso técnico-científico por representantes do poder, as vozes e saberes das culturas envolvidas e seus contextos. Esse filme dialoga com várias interpretações da teoria da Sociedade de Risco e seus efeitos contemporâneos.

Palavras-chave: Risco; Documentário; Dispositivo.

Riscos Sociais e suas dimensões políticas

Em tempos de questionamentos sobre o atual sistema econômico de produção e consumo começamos a preocupar-nos menos sobre como a natureza possa nos afetar e mais com o que temos feito a ela. Isso marca a transição do predomínio do risco externo ao do risco produzido (Giddens, 2000, p. 39). Na mesma linha, o sociólogo alemão Ulrich Beck (1999), na obra *Risk Society*, teoriza que houve um deslocamento da sociedade industrial para a “sociedade de risco”. Nela, os riscos são produzidos globalmente pelo modelo da sociedade industrial e repercutidos com seu próprio desenvolvimento. Para Beck, há um novo sentido cultural, político e civilizatório, produzido pelo processo de avanço na modernidade onde o risco é dependente do conhecimento técnico-científico na medida em que este define o que é ou não risco social. Os riscos seriam construídos e comercializados por agentes políticos, na medida em que são transformados em mercadorias.

Existe ainda a normalização do risco tornando-o algo comum na sociedade e este gera a venda da possibilidade de se proteger das incertezas, como um seguro de vida em seu papel de capitalizar e evidenciar a sensação de vivermos inseguros, aflitos com as possibilidades do que pode nos acontecer, afetando nossa segurança, nossa saúde ou nossas finanças. Em contraponto a essa lógica capitalista, é possível questionar o sistema de normatização e seus mecanismos de prevenção e gerenciamento destas incertezas como fatores de mudanças na forma de pensar e agir. Nesse sentido, o saber técnico-científico reconfigura o saber popular/nativo como abstrato, sem credibilidade, gerando uma perda da soberania da população. Agora são os especialistas do risco que dizem o que se deve temer ou não, isso provoca novas formas de socialização.

O caso recente, em março de 2011, do tsunami seguido de terremoto que afetou

⁵⁴⁸ Doutoranda e Mestre em Ciências da Comunicação pela ECA/USP. E-mail: carladani@usp.br

seriamente a usina nuclear de Fukushima no Japão reflete bem esta questão na medida em que as informações sobre a catástrofe foram controladas pelo Estado e liberadas à população, e ao mundo, de forma precária. O país não poderia perder sua soberania político-tecnológica e seu equilíbrio informativo, caso o mundo soubesse o que de fato ocorria. Coube ao jornalismo as duas facetas. Uma de apoio à contenção das informações em detrimento do controle do estado japonês e outra, mesmo defasada por não possuir informações oficiais, de trazer notícias do que acontecia por meio da informação popular (redes sociais, entrevistas com habitantes do local). A percepção de risco da população em relação à contaminação nuclear refletia tanto o que acontecia aos olhos quanto à falta de informações oficiais que trouxessem segurança social. Mesmo assim, houve algumas críticas ao desempenho da mídia em deturpar a proporção do que de fato acontecia em Fukushima.

Devido ao caráter político-ideológico encontrados em processos de gestão de riscos sociais, a população recebe informações limitadas, numa comunicação de risco que demonstra lacunas e pode gerar efeitos não controlados. Além disso, os contextos, saberes nativos e vozes locais muitas vezes não são levados em consideração.

O papel da cultura em relação à percepção e gestão dos riscos aponta para a ideia de como o risco tem seu desempenho numa determinada sociedade, num determinado contexto cultural. Nos estudos da cultura (Douglas, 1983; Lupton, 1999), não interessa tanto a definição do risco, mas qual a importância da cultura na construção da ideia de risco, diferenciando-se da linha de Ulrich Beck. Nos primeiros trabalhos, ela questiona a ideia que tinha se instalado nos estudos de comunicação de risco que ressaltavam a existência de uma percepção leiga. Nesta perspectiva equivocada, segundo a autora, a cultura aparece como uma lente que acaba distorcendo o risco. Para ela, o papel da cultura não é esse. Interessa saber que a percepção dos riscos está diretamente vinculada à organização social na qual essas percepções do risco foram geradas. Uma está relacionada à outra. Ela aponta que a ameaça como risco deve ser achada na organização social e na cultura.

Tanto a perspectiva global de análise do risco quanto a cultural concordam que o risco é um dispositivo de poder (Foucault, 1987) na medida em que é usado discursivamente (Spink, 2001) como forma de controle social e responsabilização de indivíduos, esquivando os protagonistas principais componentes da iniciativa privada, da ordem do capital e do lucro que devasta.

O risco é gerado pelas esferas industriais e cada vez mais controlado pela lógica técnico-científica. Esse processo não é divulgado, há uma invisibilidade promovida pelos dispositivos de controle social. Um evidente exemplo é a falta de discussão na mídia convencional e comercial sobre possíveis riscos de ações industriais, como o caso que analisaremos aqui dos agrotóxicos. As grandes emissoras não dão tanta evidência à questão e sua diversidade de interpretações. Contudo, há iniciativas, predominantemente políticas, que acompanham esses movimentos e concorrem evidenciando o outro lado da história. Informam de onde provêm os riscos e também os danos sociais. Devido ao conhecimento do circuito de poder, as iniciativas de comunicação audiovisual pública ganham o tom ativista como forma de reivindicar os direitos públicos ou pelo menos se

fazer escutado diante do silêncio orquestrado.

Desse modo, a noção de sociedade de risco está repleta de circuitos de poder que legitimam saberes e constrói um novo modo de vida com base no modelo industrial e econômico em detrimento da saúde coletiva. A produção de filmes de não-ficção que dialoga com essas características será denominada aqui como Documentário de Risco e a definiremos melhor adiante.

Do Documentário ao Documentário de Risco

Para compreensão do que propomos enquanto Documentário de Risco é necessário refletir primeiro sobre o cinema documentário.

Na produção cinematográfica atual, há uma proliferação intensa do fazer documentários. Somente no ano de 2012, segundo dados da ANCINE, 34 documentários foram produzidos, chegando muito próximo do número de ficções que contabilizaram o número de 47 produções. É evidente a retomada do fazer documentário que depois de um longo período em baixa, voltou a produzir com intensidade nos últimos anos, novamente em sintonia com a sensibilidade de seu tempo (Ramos, 2005).

Notadamente a defesa de que o poder dos filmes documentários advém de se basearem em fatos, em ‘verdades’, não em ficção, com um alto grau de objetividade, perde força com iniciativas que atravessam demarcações. Por essa razão, o documentário tem perspectivas de subjetividade, não importa quão equilibrada ou neutra se pretenda a apresentação. Outras análises (Feldman, 2008; Odin, 1985) discutem a liberdade de criação no formato documental que pode se basear em fatos ou não, e que pode ter sua significação somente na recepção, quando chega ao sujeito e esse ressignifica a mensagem.

“It is not surprising, therefore, that people tend to associate documentaries with truth. One of the reasons why we watch nonfiction films and videos is indeed to learn something about the world. And this would hardly be the case if we could not trust what we see and hear. At the same time, some documentaries suggest that there are different ways of presenting the truth about a particular event. Others openly dispute the idea that the world can ever be represented in a truthful and complete manner. And others go even further and question the very notion of truth as a philosophical concept. But most documentaries - if not all of them - have something to say about the world and, in one way or another, they want to be trusted by their audience. Nonfiction films and videos that have no concern for matters of truth and authenticity end up risking their own status as documentaries (...). The tricky question, then, might be not whether documentaries are committed to telling the truth but what gives legitimacy to their truth claims - what makes a particular film or video worthy of our trust. The question can be more complicated than it seems because documentaries are not replicas of lived reality.” (Spence e Navarro, 2010, p.13)⁵⁴⁹

⁵⁴⁹ “Não é de estranhar, portanto, que as pessoas tendem a associar documentários com a verdade. Uma das razões se deve ao fato de que assistir a filmes e vídeos de não-ficção é certamente aprender algo sobre o mundo. E isso dificilmente seria o caso se não pudéssemos confiar no que vemos e ouvimos. Ao mesmo tempo, alguns documentários sugerem que existem diferentes formas de apresentar a verdade sobre um evento particular. Outros contestam abertamente a ideia de que o mundo pode ser

Contudo, o documentário é um campo de indeterminações e fronteiras indefinidas possibilitando atuações filmicas das mais diversas com a proposta de buscar e passar o tal ‘efeito de realidade’, uma busca pelo real inalcançável. No texto *Sob o Risco do Real*, o crítico e teórico de cinema Jean-Louis Comolli proclama que o documentário não tem outra escolha a não ser se realizar sob o risco do real. Enquanto as ficções trabalham com seus roteiros, seus moldes, seu aprisionamento, os filmes documentários não são apenas ‘abertos para o mundo’: eles são atravessados, furados, transportados pelo mundo (Comolli, 2008, p. 169). Evidentemente apaixonado por seu objeto, o documentário, e abandonando em certa medida o tal distanciamento metodológico-científico, o autor fala da realidade como lugar de experimentação, de risco. “O mundo é que garante o filme e não o filme que garante o mundo” (idem, p. 171).

No documentário a dose de realidade é mais forte, é um cinema engajado no mundo. O engajamento pretende-se como livre, disposto ao que vier, disposto a encarar. Uma proposta de experimentação estética. O fazer documentário atual que se apropria da tecnologia disponível pede reconstrução e desmistificação. Almeja-se também uma experiência estética imersa no mundo ou em busca de potencialidades comunicacionais, seja como “instrumento, ferramenta, utensílio, máquina, objetos, coisas, plástico e energia, eis sua essência ‘cósica’” (Bairon, 2010, p.26).

No entanto, sabe-se que muitos documentários se propõem em sua narrativa a um objetivo claro. São definidos previamente e buscam efeitos sociais em sua instrumentalização (Gervaiseau, 2000). Historicamente, a partir da segunda metade do século XIX, principalmente no início do cinema o Documentário cumpriu objetivos educacionais e políticos, e isso durou um longo período (Mascarello, 2006, p. 253). Hoje foi abarcado pelo impulso do entretenimento de forma veloz, se espalhando por telejornais e programas de variedades. E assim, menos óbvio, mas não menos relevante, é a correlação do documentário com as gerações de outrora e perdura no tempo. A ligação direta com objetivos políticos, sociais e educacionais deu ao documentário uma gravidade ou um peso que é muito significativo. A forma não perdeu seu público, como ocorreu com tantas outras formas ficcionais. Qualquer que seja a razão, o aviso de que o documentário estava morto foi em vão. O documentário está vivo e evoluindo, e ainda experimentando ou simplesmente repetindo. Muitos desses documentários em grande circulação, principalmente na internet devido à falta de espaço na grande mídia, ganham formato ativista, ou político de campanha de conscientização pública, ou de alerta sobre riscos sociais, entre outros formatos.

Assim, o documentário é o gênero audiovisual ou cinematográfico em constante

representado de uma maneira verdadeira e completa. E outros vão ainda mais longe e questionam a própria noção de verdade como um conceito filosófico. Mas a maioria dos documentários - se não todos - têm algo a dizer sobre o mundo e, de uma forma ou de outra, eles querem passar confiança ao seu público. Filmes de não-ficção e vídeos que não têm nenhuma preocupação com as questões da verdade e da autenticidade final até arriscando a sua própria condição de documentários (...). A pergunta complicada, então, pode não ser se os documentários estão empenhados em dizer a verdade, mas o que dá legitimidade às suas reivindicações de verdade - o que faz um filme ou vídeo digno de nossa confiança particular. A questão pode ser mais complicada do que parece porque os documentários não são réplicas da realidade vivida.” (Spence e Navarro, 2010, p.13 - tradução livre).

crescimento tanto pela apropriação da tecnologia quanto pelo formato produção e realização.

As relações entre Documentário e Risco aparecem nas iniciativas, em sua maioria, engajadas de abordar temáticas ambientais, de saúde, sobre produção e consumo. Essas áreas recorrem a esse gênero cinematográfico por entendê-lo instrumentalmente como educativo, informacional e verdadeiro. O documentário, embora muitas vezes confundido com videoreportagem e vídeo institucional, é produzido e usado por instituições governamentais, educativas, científicas, industriais, organizações não-governamentais (ONGs), partidos políticos. Mas vale ressaltar que há iniciativas de diálogo com o universo da arte (vanguarda) e da experimentação e também com o que discutimos como Sociedade de Risco. É o caso da bela obra documental “Os Catadores e Eu” (Les Glaneurs et La Glaneuse, 1999), da diretora belga Agnes Varda.

Nomeamos de Documentário de Risco aquele filme de não-ficção que aborda a noção de Sociedade de Risco (Beck, 1999) e seus circuitos de poder seja de forma instrumental ou experimental. Esse tipo de filme questiona o modo como os circuitos de poder globalizados legitimam saberes técnico-científicos construindo um novo modo de vida baseado no modelo econômico contemporâneo, em detrimento da saúde coletiva, dos saberes tradicionais, das sustentabilidades locais e das liberdades.

Assim, como forma de demonstrar esse conceito, analisaremos o filme o “Veneno Está Na Mesa” de Sílvio Tendler, um exemplo de posicionamento claro assinado por diversas entidades contra a indústria dos agrotóxicos por meio de entrevistas e imagens de arquivo.

“O Veneno Está na Mesa” enquanto Documentário de Risco

O diretor Sílvio Tendler é um cineasta famoso por seus documentários institucionais e filmes de cunhos político, histórico e biográfico como Tancredo, a travessia (2011), Utopia e barbárie (2009), Memória do movimento estudantil (2007), Encontro com Milton Santos: O mundo global visto do lado de cá (2006), Glauber, o filme – Labirinto do Brasil (2004), Oswaldo Cruz - O Médico do Brasil (2003), Marighella - Retrato falado do guerrilheiro (2001), Castro Alves – Retrato falado do poeta (1999), Josué de Castro, cidadão do mundo (1994), Jango (1984), Os anos JK – Uma trajetória política (1980). É uma referência na cinematografia não-ficcional brasileira e também conhecido como ‘documentarista dos vencidos’ e ‘cineasta dos sonhos interrompidos’.

Seu filme ‘O Veneno Está na Mesa’ (2011) tem 50 minutos e é produto da ‘Campanha Permanente Contra os Agrotóxicos e Pela Vida’ que conta com apoio direto de uma série de movimentos sociais. O filme apresenta-se como um documentário inspirado na Revolução Verde e na conversa do diretor e roteirista com o jornalista e escritor Eduardo Galeano na qual tomou conhecimento de que o Brasil, desde 2008, é o país que mais consome agrotóxicos e pesticidas no mundo. Com evidentes dimensões políticas, o documentário divulga-se com objetivos de mostrar o perigo do emprego de agrotóxicos na agricultura e como este modelo gera benefícios às grandes transnacionais do veneno em detrimento da saúde da população. Adotou a internet como lugar

alternativo de distribuição para concorrer com o poder da propaganda ideológica da indústria do agrotóxico e com a grande mídia. Desse modo gratuito, atingiu uma ‘pulverização’ gigantesca nas mídias sociais.

Traz dados específicos sobre o consumo de agrotóxicos no Brasil, os riscos à saúde pública e aos trabalhadores da lavoura devido à manipulação do veneno, e afirma que a população está se alimentando mal e perigosamente por conta do agronegócio.

É instrumental, ativista e se pronuncia contra poder de corporações transnacionais como a Monsanto, Syngenta, Bayer, Dow, DuPont, dentre outras. Esse documentário evidencia sua bandeira política ancorada em diversas instituições de esquerda e não economiza em coletar vídeos, fotografias e entrevistas que validem sua tese de que os agrotóxicos se expandem em nome da produtividade progressista, porém contra o pequeno produtor e a ideia originária de sustentabilidade (aquela sem relações com o marketing verde e com ecobranqueamento ou *greenwashing*).

O início do filme é marcado pela entrevista com o jornalista e escritor uruguaio Eduardo Galeano que explica a história da América Latina como uma história demarcada por usurpação e roubo dos recursos naturais. Diz que a consciência de preservação desses recursos não é tão rápida quanto os ladrões que ainda atuam, eles são mais rápidos, velozes. Para ele, o exemplo mais revelador de todos, mais indiscutível, a propósito do divórcio entre direito da natureza e direitos humanos, são os agrotóxicos, um veneno à natureza. Explica que os agrotóxicos estão sendo permitidos em países progressistas em nome da produtividade, em nome de um critério economicista e não do progresso humano. Alerta que a terra e as pessoas são muito mais importantes que os números da produtividade e o que está ocorrendo é uma traição aos princípios pregados em prol da saúde humana e da natureza.

Com base nesse discurso, o filme já demonstra seu posicionamento político e logo apresenta uma cartela com as informações de campanha pública apresentando os apoiadores institucionais da causa: ‘Agrotóxico Mata - Campanha permanente contra os agrotóxicos e pela vida’⁵⁵⁰.

⁵⁵⁰ Entidades que assinam a campanha: Associação Brasileira dos Estudantes de Engenharia Florestal (ABEEF), Articulação Nacional de Agroecologia (ANA), Assessoria e Serviços a Projetos em Agricultura Alternativa (AS-PTA), Assembléia Popular, Conselho Indigenista Missionário (CIMI), Comissão Pastoral da Terra (CPT), Central Única dos Trabalhadores (CUT), Entidade Nacional dos Estudantes de Biologia (ENEBio), Executiva Nacional dos Estudantes de Nutrição (ENEN), Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio (EPSJV/FIOCRUZ), Federação de Órgãos para Assistência Social e Educacional (FASE), Federação Brasileira dos Estudantes de Agronomia (FEAB), Fundação Rosa Luxemburgo, Greenpeace Brasil, Movimento dos Atingidos por Barragens (MAB), Movimento de Mulheres Camponesas (MMC), Movimento de Pescadores e Pescadoras (MPP), Movimento dos Pequenos Agricultores (MPA), Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra (MST), Pastoral da Juventude Rural (PJR), Sindicato dos Trabalhadores da EMBRAPA (SINPAF), Sindicato dos Trabalhadores do Judiciário Federal no Estado de São Paulo (SINTRAJUD), Terra de Direitos, Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), Via Campesina Brasil, Visão Mundial.



Fig. 1. Trecho do documentário.

Assim como a maioria das entrevistas, há também o uso das imagens jornalísticas. Aparece a voz engajada do jornalista André Trigueiro extraída da Rádio CBN no programa Mundo Sustentável em 21/05/2011, que problematiza o uso do agrotóxico e as decisões políticas a respeito do tema. Logo declara que um dos componentes presentes nos agrotóxicos causa problemas no sistema nervoso, perda de memória em crianças, sistema reprodutor. Revela que tal veneno é proibido em países como EUA e China. Países com formas bem distintas para decisões sobre circulação de produtos. Além de depoimentos como esse, contêm várias reportagens televisivas sobre frutas e verduras contaminadas.

Passa por várias nuances do tema agrotóxico. Em voz over é dito: “a tecnologia utilizada na revolução verde é proveniente da indústria da guerra”. As imagens de arquivo para endossar essa afirmação do filme são fortes, de corpos esqueléticos amontoados num campo de concentração nazista para denunciar a participação da Bayer como fornecedora do gás que matou milhões de judeus.



Fig. 2. Trecho do documentário.



Fig. 3. Trecho do documentário.

Imagens de crianças deficientes no Vietnã como resquício do uso do gás tóxico, conhecido como agente laranja, na Guerra do Vietnã pelos EUA por meio da indústria Monsanto. Imagens intensas que são endossadas com as falas que denunciam o quanto a indústria dos agrotóxicos, inseticidas e fungicidas participam de decisões políticas por meio de lobby.

As imagens produzidas são as de plantações, agricultores, especialistas e jornalistas endossando a nocividade do uso de agrotóxicos para a saúde humana e do solo ou revelando efeitos, depoimentos de acidentes ou contaminações por meio do manejo dos produtos. Falas que atravessam a política, a economia e a sociedade e explodem nas imagens como uma denúncia urgente.

Todos esses dados foram orquestrados na montagem de maneira pedagógica e impactam não só em decorrência da desinformação geral sobre a quantidade de agrotóxicos contida nos mais variados alimentos disponíveis nas prateleiras de supermercados, como também pela ausência de divulgação dos verdadeiros impactos desses produtos à saúde humana. Por isso, o filme recorre à narrativa do medo por meio de demonstrações de casos em conflito com a saúde coletiva seja pelo consumo dos alimentos ou pela exposição diária dos agricultores à possibilidade de intoxicação. Demonstra ainda como a tal Revolução Verde do pós-guerra acabou com a herança da agricultura tradicional e em substituição instaurou um modelo que ameaça a fertilidade do solo, os mananciais de água e a biodiversidade, contaminando pessoas e o ar. E enquanto representatividade política se mostra como reivindicação democrática de escuta referindo-se ao fato de que somente as transnacionais são ouvidas neste assunto.

“O Veneno Está na Mesa” é evidentemente um Documentário de Risco, pois cumpre papel de resistência e combate um inimigo invisível, que está diariamente em nas mesas. Essa invisibilidade é o próprio dispositivo de poder predominante nas características que configuram a sociedade de risco na qual a produção dos riscos circula livremente por meio das indústrias cujos compromissos com o meio ambiente se apresenta insuficiente diante do volume de produção. Como sugerem Beck, Giddens e Lash (1997, p. 67), a questão ecológica deve ser trabalhada em conjunto com outras questões: a tecnologia, o desenvolvimento, os arranjos de produção, a política de produto, o tipo de nutrição, os estilos de vida, as normas legais, as formas organizacionais e administrativas.

O filme demonstra a desinformação social a respeito dos agrotóxicos e a necessidade de conscientização diante de um perigo que a população não sabe que corre. Nesse sentido, apresenta a cultura local e seu contexto por meio de quem vive a situação. Realiza cerca de 70 entrevistas, em sua maioria com agricultores brasileiros, o que também demonstra uma opção de ouvir os saberes locais, os considerados não-técnicos, não-científicos, aqueles que lidam diretamente com essa realidade, entendem os perigos dos agrotóxicos e também já sofreram e sofrem seus efeitos. A percepção de risco é apresentada por meio dessas pessoas e suas consciências do quanto estão se expondo, multiplicando esses produtos e também a possibilidade de intoxicação de outros consumidores. De algum modo, revela-se como o risco tem seu desempenho nesse contexto apresentado no filme por meio desses sujeitos que demonstram uma percepção nada leiga sobre o tema contrariando, portanto, o discurso técnico-científico e seus interesses instaurados em muitos pareceres sobre comunicação de risco.

A comunicação de risco foi inicialmente motivada por uma tentativa de explicar fatos científicos sobre questões de risco para públicos considerados leigos ou com dificuldade de compreensão. Era uma prática autoritária de preencher a cabeça de

alguém considerado com menor capacidade intelectual numa proposta final de fazer as pessoas se comportar de forma sensata na medida em que detinham as informações técnicas. Esse pensamento continua a figurar fortemente em áreas tão diversas como a da saúde pública, gerenciamento de crises ou emergências e da inovação associada a novas tecnologias (Horlick-Jones e Farré, 2010, p.132).

É comum o uso do discurso técnico-científico para legitimar o poder da indústria como a de agrotóxicos e seu modelo de desenvolvimento por meio de pesquisas científicas que demonstrem esses produtos como inofensivos à saúde desqualificando assim os argumentos de outros pesquisadores e dos ativistas contrários a essa enunciação consagrada. Nessa linha está a pressão do agronegócio e estão os deputados do que se convencionou a chamar de “bancada ruralista”.

O documentário coloca em confronto aberto os distintos projetos de desenvolvimento da agricultura no país. De um lado os porta-vozes do agronegócio, de outro os movimentos sociais, pequenos agricultores, intelectuais progressistas e pesquisadores do assunto. Segundo o filme, a indústria dos agrotóxicos produz riscos (incertezas) e também danos (efeitos prejudiciais) comprovados como o câncer, má formação do feto, depressão, problemas hormonais, neurológicos, reprodutivos, no rim, doenças de pele, diarreia, vômitos, desmaio, dor de cabeça e contaminação do leite materno. É sob este estigma que toda uma geração cobra, em nome do “sucesso da agricultura”.

Convém ressaltar que a Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA) contrariou suas próprias regras internas e permitiu a venda dos agrotóxicos mais prejudiciais à saúde. Depois, em 2009, a própria ANVISA revelou que quase 30% dos mais de 3000 alimentos analisados apresentaram resultados insatisfatórios, com níveis de agrotóxicos muito acima da quantidade tolerável. Por outro lado, os produtos orgânicos são de difícil acesso à população em geral devido ao alto custo. Mesmo com esse cenário negativo, o filme aponta iniciativas em defesa de outro modelo de produção agrícola. Apresenta, por exemplo, um agricultor jovem que planta milho sem veneno e enfrenta inclusive programas de financiamento do governo que tem como condição o uso desses agrotóxicos. Um incentivo fiscal para quem usa esses produtos em contradição à saúde coletiva e econômica do Brasil.

Esse documentário de risco denuncia os dispositivos de poder, apresenta os possíveis riscos, os evidentes danos e se assume como panfleto de causas sociais e políticas contra o avanço voraz da indústria do agrotóxico apoiada por políticos, empresários de diversos setores com apoio dos meios de comunicação de massa.

“O Veneno Está Na Mesa” é um filme instrumental, não se pretende experimental nem inovador enquanto forma fílmica e documental, contudo esse documentário de risco traz à tona seu ativismo, engajamento evidente que encara os poderes institucionalizados, prática cada vez mais rara na era da tecnologia, da produção e do consumo.

Referências

- Bairon, S. (2010). *A comunicação das esferas, a experiência estética e a hipermídia*. In: Revista USP/ Coordenadoria de Comunicação Social, Universidade de São Paulo. n.86. (jun/jul/ago). p. 16-27. São Paulo: USP.
- Bauman, Z. (2011). *A ética é possível num mundo de consumidores?* Trad. Alexandre Werneck. Rio de Janeiro: Zahar.
- Beck, U. (1999). *Risk society. Towards a new modernity*. Londres: Sage Publications.
- Beck, U., Giddens, A. & Lash, S. (1997). *Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna*. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista.
- Comolli, J-L. (2008). *Ver e poder - A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Seleção e organização César Guimarães e Ruben Caixeta. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Douglas, M. & Wildansky, A. (1983). *Risk and Culture*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.
- Feldman, I. (2008). *O apelo realista*. In: Revista FAMECOS, Dossiê Menções de Destaque – Compós, Porto Alegre, n. 36, ago.
- Foucault, M. (1987). *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes.
- Gervaiseau, H. A. (2000). *O Abrigo do tempo. Abordagens cinematográficas da passagem do tempo e do movimento da vida dos homens*. Tese de Doutorado em Comunicação. Orientador: André Parente. UFRJ: Rio de Janeiro.
- Giddens, A. (2000). *Mundo em descontrole: o que a globalização está fazendo de nós*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Record.
- ANCINE - Informe Anual Preliminar Filmes e Bilheterias - 2012. Semana 1 a 52 de 2012. (06 de janeiro de 2012 a 03 de janeiro de 2013). Elaboração: Superintendência de Acompanhamento de Mercado, Coordenação de Cinema e Vídeo – CCV. <<http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/Informes/2012/Informe-anual-2012-preliminar.pdf>>. Acesso em 31/03/2013.
- Lupton, D. (1999). *Risk*. London, Routledge.
- Mascarello, F. (2006). *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papirus.
- Odin, R. (1985). *Film documentaire, lecture documentarissante*. In: Odin, R. e Lyant, JC. (eds.). *Cinemas et réalités*. Saint-Etienne: Université de Saint-Etienne.
- Ramos, F.P. (Org.) (2005). *Teoria Contemporânea do Cinema: documentário e narrativa ficcional*. São Paulo: SENAC: São Paulo. vol. II.
- Spence, L., Navarro, V. (2010). *Crafting truth: documentary form and meaning*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Spink, M. J. P. (2001). *Trópicos do discurso sobre risco: risco-aventura como metáfora na modernidade tardia*. Cad. Saúde Pública, Rio de Janeiro, v. 17, n. 6, Dez.
- Sen'ei, Y., Mari, M. (2011). *O que estão escondendo em Fukushima?* Entrevista a Hirose Takashi. Apresentação de Douglas Lummis. Tradução de Sofia Gomes. Disponível em: <http://www.cartamaior.com.br/templates/materiaMostrar.cfm?mat_eria_id=17622>. Acesso em 02 de maio de 2013.

A representação da mulher no cenário rural do cinema brasileiro contemporâneo

Gabriela Justine Augusto da Silva⁵⁵¹

Resumo: Este trabalho tem por objetivo analisar como o cinema brasileiro contemporâneo vem representando a mulher que está inserida no campo. A partir da análise da representação da mulher neste cenário, pretende-se entender como é construída a identidade destas mulheres em sua relação com o meio no qual elas estão inseridas. Para realizar esta análise, três obras contemporâneas foram escolhidas, são elas: *Abril despedaçado* de Walter Salles lançado em maio de 2002, *Tapete vermelho* de Luiz Alberto Pereira lançado em 2006 e por fim *O céu de Suely*, lançado em 2006 de Karim Aïnouz. Destacamos estas obras por se tratarem de filmes produzidos no século XXI, cuja narrativa está ambientada no campo e temos o intuito de realizar uma comparação entre as distintas personagens, estas que possuem características totalmente diferentes. Desta maneira, a formação de suas identidades se dá de forma muito particular, pois cada uma irá desenvolvê-la de acordo com os seus valores, crenças, tradições, relações com os seus pares e principalmente com o meio em que estão inseridas, no caso o rural e o(s) sertão(ões).

Palavras-chave: Cinema; Mulher; Rural; Representação; Identidade.

Introdução

Analisaremos no presente artigo como o cinema brasileiro contemporâneo vem representando a mulher que está inserida no campo. A partir da análise da representação da mulher neste cenário, pretende-se entender como é construída a identidade destas mulheres em sua relação com o meio no qual estão inseridas.

Para realizar esta análise, três obras contemporâneas foram escolhidas, são elas: *Abril despedaçado* de Walter Salles lançado em maio de 2002, *Tapete vermelho* de Luiz Alberto Pereira lançado em 2006 e por fim *O céu de Suely*, lançado em 2006 de Karim Aïnouz. Destacamos estas obras por se tratarem de filmes produzidos no século XXI, que possuem como ambiente o rural, o campo, o sertão e com o intuito de compreender a maneira com que as mulheres são trabalhadas nestas obras.

O filme *Abril despedaçado* apresenta duas personagens femininas muito importantes para a composição da história, a senhora Breves interpretada por Rita Assemany e a personagem Clara vivida por Flávia Marco Antônio. A senhora Breves é uma mãe de família de características patriarcais, ou seja, o homem, senhor Breves (*José Dumont*), é quem toma as decisões para a família. A questão da identidade é preponderante para ela, pois não possui um nome próprio, todos se dirigem a ela somente como senhora Breves, enfatizando a sua submissão e ausência de características próprias, ela seria apenas uma extensão de seu marido, senhor Breves. Já a personagem Clara, é uma artista circense que trabalha junto com o seu padrinho Salustiano (Luiz Carlos Vasconcelos). Por ser uma artista e conhecer muitos lugares devido ao seu trabalho itinerante, Clara é uma mulher que tem contato com livros e possui uma bagagem cultural considerável, o que faz com que ela tenha atitudes pouco comuns para as

⁵⁵¹ Mestranda em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi.

mulheres de sua época. É uma mulher que opta pela liberdade, que abre mão do seu trabalho em nome de um amor que pretende viver ao lado de Tonho, personagem vivido por Rodrigo Santoro.

Por terem experiências de vida tão diferentes, estas personagens apresentam relações totalmente díspares com o meio no qual estão inseridas, sertão brasileiro. No filme *Tapete vermelho*, a personagem Zulmira interpretada por Gorete Milagres é apresentada como uma mulher trabalhadora, determinada, preocupada em proteger a sua família. A religiosidade também faz parte de suas características, já que é conhecida e respeitada onde mora por ser uma grande “benzedeira”. Zulmira possui um grande apego ao local onde mora, a tranquilidade e previsibilidade de sua vida, por isso que não aceita, em um primeiro momento, sair em busca de um cinema que estivesse passando um filme de Amácio Mazzaropi, a fim de pagar a promessa feita por seu marido Quinzinho (Matheus Nachtergaele) ao seu filho Neco (Vinícius Miranda).

Já no filme o *Céu de Suely* a personagem que analisaremos será Hermila interpretado por Hermila Guedes, uma mulher de 21 anos que ao regressar a sua cidade natal com o seu filho Mateuzinho, se vê completamente abandonada pelo seu até então companheiro Mateus que ficou em São Paulo, onde havia combinado que a encontraria em breve, mas Mateus simplesmente desaparece. Hermila não se sente parte daquele meio, o sertão, e busca alternativas para ganhar dinheiro e finalmente sair daquele lugar.

O Rural e o sertão do Brasil

Primeiramente é necessário compreender que tipo de sertão será analisado nas presentes obras. Entendemos que a partir do cinema de retomada da década de 1990, as produções cinematográficas vêm apresentando um sertão diferente dos quais costumávamos ver nas produções realizadas durante o movimento do cinema novo. Atualmente vemos diferentes sertões representados nas produções cinematográficas, o sertão deixou de ser somente aquele espaço, seco, árido, retrógado, sem perspectiva de felicidade, em que para alcançar a felicidade, as pessoas deveriam deixar aquele lugar, ou seja, há uma ressignificação do sertão.

Por estarmos inseridos neste contexto pós-moderno, híbrido, globalizado, refletir sobre o sertão sob uma única vertente seria extremamente errôneo. Para tanto, utiliza-se como referência teórica algumas análises realizadas por Diogo Velasco, que reflete sobre a influência do poder local, na configuração dos vários sertões representados no cinema brasileiro contemporâneo e afirma o seguinte:

“Parece-nos que a chuva chegou. Não só em seu sentido úmido, verdejante, mas no sentido de que toca em vários Sertões, várias formas de representação. Mistura-se à terra, à história, ressignifica e fragmenta a aridez. Adquire novos elementos, mistura presente e passado, desfigura o senso comum e nos mostra um novo-velho Sertão. Enfim, o imaginário simbólico representativo do espaço sertanejo na história do cinema brasileiro se confronta com as suas novas formas de representação.” (Velasco, 2010, 95)

Porém, de maneira geral, não podemos compreender o sertão como um lugar onde há predomínio do ritmo dado pela dinâmica da natureza, que submete os seres humanos

às forças naturais, o sertão pode ser ressignificado, e por sofrer influências do poder local, econômico e cultural, pode assim influenciar o desenvolvimento do ritmo de vida dos sertanejos.

Utilizaremos também como referencial teórico as definições conceituais feitas por Antônio Carlos Robert de Moraes. Este autor entende que:

“Sertão não é um lugar, mas uma condição atribuída a variados e diferenciados lugares. Trata-se de um símbolo imposto – em certos contextos históricos- a determinadas condições locais, que acaba por atuar como um qualificativo local básico no processo de sua valoração. (...) o sertão não é uma materialidade da superfície terrestre, mas uma realidade simbólica: uma ideologia geográfica.” (Moraes. 2003, 02)

Considerando então as discussões feitas por Velasco, levaremos em consideração as várias configurações dadas ao sertão, compreendendo as suas características regionais, culturais e o contexto histórico no qual aquele sertão está sendo representado nas obras escolhidas para a serem analisadas.

Ao analisar a representação do rural no filme *Abril despedaçado*, que se apresenta somente como “sertão brasileiro”, sem uma localização específica, verifica-se que este dialoga com o universo culturalmente estereotipado sobre o sertão nordestino, sendo este apresentado como um local hostil, arcaico, violento patriarcal e, de acordo com José Luís de Oliveira e Silva, dominado por dualismos que marcariam a vida do sertanejo: exploração/honestidade, pobreza/dignidade, violência/honra (Silva, 2010, 05).

O filme *Tapete vermelho* se passa no Vale do Paraíba onde predomina uma boa relação entre os pequenos proprietários de terra, que conseguem sobreviver dignamente com o que produzem. A relação entre as pessoas está baseada na ajuda mútua, valorizando a troca de favores entre as personagens. Este local se apresenta como um espaço igualitário, onde o papel da mulher é tão importante quanto o do homem.

Céu de Suely se passa em Iguatu, interior do Ceará. É apresentado em um sertão modernizado, onde se encontram feiras tradicionais com venda de artesanato e produtos produzidos na região e ao mesmo tempo lojas de R\$1,99, com produtos importados. Além disso, a trilha sonora também contribui para a formação deste sertão moderno. O “teco-brega”, uma mistura de música eletrônica norte americana com a música considerada brega produzida no Brasil, é o ritmo mais tocado.

Formação da identidade e a sua relação com o espaço.

Para analisar identidade de cada personagem levaremos em consideração o meio em que estão inseridas lugar, família e a religião. Entendemos por identidade algo que está em constante processo de transformação e que se modifica ao longo das experiências vividas e da relação que possuem com o meio. Utilizaremos como embasamento teórico o que Stuart Hall propõe:

“A identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo “imaginário” ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre “em

processo”, sempre “sendo formada”.” (Hall, 2006, 38)

Por estarmos falando de uma era pós-moderna, em que a identidade dos sujeitos está sendo modificadas por influências externas e internas, lembramo-nos de Renato Luiz Pucci Jr. (2006), que considera que

“O pós-modernismo está longe da despolitização e antihistoricidade que nele se costuma ver. Política e história transparecem em filmes em que os elementos levantados anteriormente se combinam com objetivos relacionados com lutas sociais. Uma vez que o pós-modernismo questiona todos os fundamentos instituídos, um de seus alvos mais comuns é a relação entre os grupos sociais que se colocam no centro da sociedade e aqueles que são postos nas suas margens, chamados por Hutcheon de "excêntricos".” (Pucci Jr., 2006, 375)

Entendemos que estes sujeitos que são chamados de “pitorescos” são aqueles que estão à margem da sociedade, os que estão longe dos grandes polos industriais e financeiros. O sertanejo encaixa-se perfeitamente nesta definição por não participar diretamente das relações desenvolvidas nas grandes metrópoles. Por isso é preciso compreender que:

“Os sujeitos sociais vivem as consequências das mudanças da atualidade e por isto a construção de identidade, elementos de cultura política e sua própria construção enquanto sujeitos são aspectos fundamentais de se compreender para a emancipação social e política.” (Oliveira, 2007, 10)

Para compreender a identidade da personagem Senhora Breves, do filme Abril despedaçado, é preciso compreender o contexto na qual ela está inserida, o filme se passa no sertão, no ano de 1910, conta a história de um conflito territorial que perpassa gerações, entre os Breves e os Ferreira, em que os últimos deverão matar um membro da família inimiga para vingar o assassinato de um dos seus. Em meio a um cenário árido, tradicional e arcaico, as relações entre as famílias se dão desta forma há anos, e as tradições de assassinato são mantidas. A senhora Breves se vê obrigada a seguir com as tradições, mesmo que isso vá contra as suas vontades, como forma de obediência e submissão ao marido, senhor Breves. Percebe-se que o fato de a senhora não ter um nome próprio, já é um indício de uma identidade incompleta, que estaria relacionada à figura do marido, que lhe “deu” este sobrenome -o único membro da família que possui nome e sobrenome é Tonho, o restante da família é chamado pelo sobrenome e ou não tem um sobrenome, como é o caso do “menino”, filho mais novo, personagem vivido por Ravi Ramos Lacerda. A todo o momento a senhora Breves obedece as palavras de seu marido, o que deixa clara a relação de submissão dela. Esta é uma mulher que trabalha o tempo inteiro, seja cuidando da família, seja ajudando o marido e os filhos na confecção de rapadura.



Figura 1: Senhora Breves do filme Abril Despedaçado: Imagem retirada do site: <http://www.tumblr.com>

A senhora Breves é uma mulher simples, que não possui vaidades, está sempre vestida com roupas escuras, em respeito aos mortos de sua família. A sua relação com o espaço é muito direta, o cenário árido, tradicional e arcaico reflete a vida desta personagem, cuja identidade está marcada por interferências externas que a fazem infeliz, mas por estar extremamente ligada às tradições, não consegue rompê-las para conquistar a sua felicidade.

Já a personagem Clara é uma mulher que aparenta ter uns 20 anos, foi criada por seu padrinho Salustiano (Luiz Carlos Vasconcelos) com quem desenvolve uma relação de submissão e respeito. Os dois viajam pelo sertão brasileiro realizando pequenas apresentações circenses. A sua participação no filme é essencial para compreendermos o sentido de liberdade proposto.

Logo em sua primeira aparição, Clara e seu padrinho encontram o personagem “menino”. A pequena trupe pede informações ao garoto, que ao ser questionado sobre o seu nome, diz “meu nome é menino mesmo”. Estranhando a falta de um nome próprio, resolvem lhe batizar e dar um “novo nome” e a partir daquele dia, o menino passou a se chamado de Pacu. Clara lhe dá um livro cuja história se passa no fundo do mar. Pacu, por não ser alfabetizado passa então a criar histórias em que a grande heroína passa a ser Clara, chamada pelo menino de sereia.

Sabendo que haveria uma apresentação circense na cidade, Tonho leva Pacu para ver o circo. Ao presenciar a apresentação, Tonho se encanta por Clara.

Por estar marcado para morrer, Tonho resolve “viver” e acompanha algumas viagens da trupe pelas cidades vizinhas. Ao retornar para à casa dos Breves, Tonho, que agora sabe que terá pouco tempo de vida, se mostra uma pessoa feliz, e pela primeira vez no

filme sorri junto com a sua família.

Ao anoitecer Tonho recebe uma visita inesperada: Clara resolve abandonar o seu padrinho e as apresentações circenses e vai atrás de Tonho para viverem uma noite de amor.



Figura 2: Clara e Tonho no filme Abril Despedaçado. Imagem retirada do site <http://contextoshistoricos.blogspot.com.br/2012/07/abril-despedacado.html>

Clara é uma mulher bonita, jovem e muito simples, mas que possui outra perspectiva de mundo diferente das outras mulheres do filme. Por trabalhar com as artes, a relação de Clara com as pessoas é muito especial se esforça para fazer as pessoas sorrirem, para que possam se divertir, se encantar.

Percebe-se que a identidade desta personagem passa por algumas transformações relacionadas ao seu modo de vida e a forma com que ela se corresponde com o meio que está inserida. Como tem contato com diferentes sertões, ela recebe diversos tipos de influência, o que torna sua personalidade forte tornando-a determinada, capaz de deixar para trás a estabilidade, uma vida para seguir o caminho de sua felicidade.

No filme Tapete vermelho, Zumira, é apresentada como uma mulher trabalhadora, determinada, preocupada em proteger a sua família. A religiosidade também faz parte das características desta personagem, já que é conhecida e respeitada onde mora, por ser uma grande “benzedeira”.



Figura 3: Da esquerda para direita, Neco, Zumira e Quinzinho personagens do filme Tapete Vermelho. Imagem retirada do site: <http://artigosdecinema.blogspot.com.br/2011/02/tapete-vermelho.html>

Zumira possui um grande apego ao local onde mora, a tranquilidade e previsibilidade de sua vida, por isso não aceita, num primeiro momento, sair em busca de um cinema que estivesse passando um filme do Mazzaropi, a fim de pagar a promessa de Quinzinho ao seu filho Neco. Mas, por ser uma mulher que preserva e protege a família, Zumira os acompanha.

A relação de Zumira com o meio é muito marcada pelo companheirismo e cumplicidade que tem com as pessoas que moram ao seu redor e com aquelas que encontra pelo caminho. Procura sempre ajudar o outro, principalmente utilizando a sua fé, por ser uma benzedeira renomada e respeitada por muitos. Tal habilidade faz com ela tenha uma identidade bem definida, muito característica do local onde mora, mas que ao adentrar em um meio até então incomum para si, se esforça em manter suas raízes e com muito orgulho preserva certos modos de agir.

Quanto à personagem de Hermila, Suely no filme o Céu de Suely, podemos perceber que, desde o início da história, ela não pertence ou não quer pertencer àquele espaço, o sertão. Ela almeja um lugar não específico, mas qualquer lugar melhor que possa proporcionar uma vida melhor do que em Iguatu.



Figura 4: A personagem Hermila do filme O Céu de Suely
Imagem retirada do site: <http://cinemaarido.blogspot.com.br/p/analises-de-filmes.html>

Hermila é uma mulher que ao sofrer uma decepção amorosa resolve fazer de tudo para conseguir dinheiro para morar em outro lugar, até mesmo rifar o próprio corpo em troca de dinheiro. O grande objetivo dela foi alcançado ao longo da história, que era conseguir a qualquer custo tentar uma vida melhor em outro espaço, pois, de acordo com as suas convicções, aquele na qual ela estava inserida não lhe oferecia condições para ser feliz, aquele sertão não fazia parte dela, ou estava tão enraizado dentro dela que acabou buscando alternativas que pudessem suprir as necessidades que ela tanto sentia naquele local.

A identidade dela estava sim em constante transformação, pois não se identificava com aquele meio em que havia nascido e como estava sempre em busca de algo que nem sabia ao certo o que era nos faz compreender que a sua identidade estava em formação, ela ainda não havia encontrado um lugar em que conseguisse se realizar profundamente, onde pudesse realmente pertencer.

Considerações finais

As personagens apresentadas neste estudo, que possuem características totalmente distintas, estão inseridas em realidades diferentes. A formação de suas identidades se dá de forma muito particular, pois cada uma vai desenvolvê-la de acordo com os seus valores, crenças, tradições, relações com os seus pares e principalmente com o meio em que estão inseridas, no caso o rural e o(s) sertão (ões).

Considerando-se transformações sociais que ocorrem a partir do ressignificado do espaço é possível concordar com o que Hall coloca:

“Um tipo diferente de mudança estrutural está fragmentando as paisagens culturais de classe,

gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um ‘sentido de si’ estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentralização dos sujeitos.” (Hall, 2006, 09)

Em alguns momentos estes deslocamentos ocorrem, como é o caso da senhora Breves, que de imersa em um universo pautado nas tradições e culturalmente construído, mobiliza-se para romper com as mesmas. No caso das personagens Clara, Zumira e Hermila, estes deslocamentos estão muito presentes quando elas modificam, cada uma à sua maneira, o seu cotidiano previsível e buscam realizar os seus objetivos iniciais, mesmo que para isto fosse necessário romper com as tradições e com o passado vivido até então.

Referências

- Hall, S. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Moraes, A. C. R. (2003). *O Sertão – Um outro geográfico*. São Paulo: Terra Brasilis. Retrieved from <http://terrabrasilis.revues.org>
- Oliveira, F.M. (2007). *Cultura política e Construção de identidades coletivas de sujeitos sociais*. Recife: XIII Congresso Brasileiro de Sociologia.
- Pucci Jr., R.L. (2006). Cinema Pós-Moderno. In: *História do cinema mundial*. Campinas: Papyrus.
- Silva, J. L. O. (2010). *Imagens da tragédia: Abril despedaçado e as representações do sertão no cinema brasileiro*. Teresina: *Desenredos*, ano II, número 04.
- Velasco, D.C. (2010). *O Poder do Local: Sertões nordestinos no cinema brasileiro contemporâneo*. Dissertação (Mestrado em Multimeios) Campinas: Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

Sites consultados

- <http://contextoshistoricos.blogspot.com.br/2012/07/abril-despedacado.html>
- <http://www.tumblr.com/tagged/jos%C3%A9-dumont>
- <http://artigosdecinema.blogspot.com.br/2011/02/tapete-vermelho.html>
- <http://cinemaarido.blogspot.com.br/p/analises-de-filmes.html>

Reflexões sobre o uso e produção de textos audiovisuais em contexto de formação de professores para a zona rural

Elen Doppenschmitt⁵⁵²

Resumo: Este texto reflete o trabalho desenvolvido em estágio pós-doutoral junto a Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais [UFMG/Brasil] a partir de análises sobre a inclusão de experiências com narrativas audiovisuais no curso de formação de professores de Línguas, Artes e Literatura para atuarem na zona rural. Tomando a linguagem audiovisual como ponto de partida nos processos de aprendizagem, questionam-se as relações existentes entre o contexto sociocultural e organizacional das instituições educativas e o modo de pensar e de ensinar dos professores da zona rural, propondo a reflexão-ação como modelo de procedimento docente. As práticas educacionais na era informático-mediática e o contexto específico da educação do campo implicam uma revisão nos conceitos de mediação e de professor-pesquisador com vistas a contribuir para alargar a discussão sobre o papel e a legitimidade do professor enquanto sujeito do ecossistema comunicativo.

Palavras-chave: aprendizagem; audiovisual; formação de professores; mediação.

Introdução

Do ponto de vista histórico, há no Brasil uma longa tradição relativa às preocupações em torno da relação entre educação e cinema, sendo a década de 30 do século XX o período mais representativo, reflexo de um contexto mais amplo das propostas de modernização da sociedade brasileira. Se por um lado, nas formulações elaboradas pela Escola Nova⁵⁵³ observam-se a introdução de novas práticas pedagógicas e certa padronização do ensino, no cinema - seja por parte dos realizadores ou dos críticos - a disciplina do olhar e a domesticação das formas de realização dos filmes, em especial dos documentários, significavam passos rumo à modernidade com ênfase no caráter nacional:

“Educação e nacionalismo uniam estes dois grupos, educadores e “homens de cinema”, num

⁵⁵² Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Complexo Educacional FMU/FIAM_FAAM, Brasil
Email: elen_doppen@hotmail.com

⁵⁵³ A Escola Nova, no Brasil chegou em 1882 e tornou-se importante nas primeiras décadas do século XX. Reflexo de um momento de crescimento industrial e de expansão urbana, um grupo de intelectuais brasileiros sentiu necessidade de preparar o país para acompanhar esse desenvolvimento. A educação era por eles percebida como o elemento-chave para promover a remodelação requerida. Inspirados nas ideias político-filosóficas de igualdade entre os homens e do direito de todos à educação, esses intelectuais viam num sistema estatal de ensino público, livre e aberto, o único meio efetivo de combate às desigualdades sociais da nação. O movimento ganhou impulso na década de 1930, defendendo a universalização da escola pública, laica e gratuita. Nesse intuito de conceber a educação como um instrumento de neutralização das desigualdades sociais, alguns de seus representantes apoiaram algumas medidas de centralização do poder. O projeto de cinema educativo, por exemplo, que se pretendeu implementar no final dos anos de 1920, liderado por um grupo vinculado a Escola Nova, diferenciava-se da utilização que o Estado Novo fez do cinema. Nesse caso, a associação direta entre cinema educativo e Estado Novo nem sempre é pertinente para entendermos a forma como o cinema foi pensado no contexto das propostas educacionais e políticas da Escola Nova.

projeto de implementação do cinema educativo no Brasil. Imbuídos de uma missão civilizadora, colocam-se como vanguarda na formação de uma sociedade letrada e na criação de uma opinião pública.” (Catelli, 2007: 218)

Conforme aponta Catelli (2007) em seu trabalho, havia ambiguidades no projeto nacionalista da educação e do cinema dessa década, pois se por um lado se nota a vertente democratizante, por outro se tem a introdução de dispositivos de controle disciplinar por meio da utilização dos meios de comunicação dirigidos à formação de uma opinião pública e à doutrinação das massas consideradas “incultas”. Nesse sentido, o cinema dito “educativo” passou a ser, durante muito tempo, compreendido como parte integrante da consolidação de um sistema cultural que adotou uma proposta específica de uso e circulação das imagens/sons de acordo às diretrizes impostas pelo Estado.

Passado mais de meio século, é possível dizer que o cinema ainda seja valorizado dentro do contexto escolar, mas agora sob nova roupagem. Não só se modificaram as estruturas educacionais [a divisão dos ciclos, currículo, formas de avaliação, entre outras], mas também aquelas referentes à produção e circulação de filmes. Se no passado a introdução do cinema na sala de aula requeria grande investimento material e financeiro (equipamentos de projeção, produção e distribuição dos filmes em larga escala, conhecimento técnico especializado etc), hoje em dia, tanto o barateamento do custo de produção (sobretudo após o advento da tecnologia digital doméstica) quanto sua diversidade de exibição (DVDs, internet) facilita a chegada dos filmes à escola. Assim sendo, pode-se dizer que é a própria construção do conhecimento que se modifica na sociedade da informação, convocando os aprendizes a abandonar a forma lógico-sequencial - expressa, maiormente, na linguagem escrita e falada – em prol do processamento da informação de forma hipertextual e multimídica, quando então a imagem assume um protagonismo natural na aquisição do conhecimento (Moran, 2012). Além disso, o repertório de alunos e professores já não é mais o mesmo, dado que uma nova cultura audiovisual impõe-se por outros meios de comunicação – antes, especialmente pela televisão, agora também pela internet - interferindo no imaginário:

“(…) o cinema nos dá prazer no espetáculo de suas representações na tela, no reconhecimento dos astros e estrelas, estilos e gêneros e na apreciação do evento em si; em muitos casos, a sobrevivência de alguns filmes, sobretudo os populares, vão além da exibição nas salas de projeção ou das telas de TV, pois tornam-se parte de nossa cultura pessoal, de nossa identidade.” (Turner, 1988:12)

A escola concorre com outras comunidades de aprendizagem audiovisual, não sendo, portanto, a única em ter como missão o “ensino” por meio da imagem. Dito isso, qual seria então o objetivo da escola contemporânea quando esta trabalha com o cinema?

Primeiramente, é preciso pontuar uma diferenciação entre cinema educativo e pedagogia do cinema: nem toda prática envolvendo o cinema na escola é pedagógica assim como nem todo filme educativo cumpre uma missão pedagógica. Tanto o termo educativo quanto o pedagógico não estão livres de serem contextualizados, o que leva a uma revisão tanto dos termos quanto dos enfoques de pesquisa sobre o tema.

Quanto aos termos, sabe-se que qualquer filme tem em si um potencial pedagógico, independente de ter sido concebido como um filme educativo; isso porque é a

“experiência cinematográfica” que possui potencialidade para educar o homem: contribuir para ampliar seu repertório de conhecimento e, ao mesmo tempo, permitir – enquanto meio de comunicação, veículo de expressão e de posicionamento de ideias – o exercício de uma “prática crítica”, na medida em que os sujeitos-espectadores são motivados a refletir sobre sua natureza enquanto produto cultural que se insere e modifica a vida em sociedade. Ainda quando os filmes são considerados objeto de espetáculo, isto é, fonte de prazer e entretenimento, não deixam de possuir um caráter eminentemente pedagógico, independente de onde ocorra a exibição:

“(…) muitas das concepções veiculadas em nossa cultura acerca do amor romântico, da fidelidade conjugal, da sexualidade ou do ideal de família têm como referência significações que emergem das relações construídas entre espectadores e filmes. Parece ser desse modo que determinadas experiências culturais, associadas a uma certa maneira de ver filmes, acabam interagindo na produção de saberes, identidades, crenças e visões de mundo de um grande contingente de atores sociais.” (Duarte, 2002: 19)

Quando os filmes são exibidos em contexto escolar, o que é diferente é a intenção da “experiência” que pode assumir um caráter mais consciente do processo reflexivo. Os filmes são, portanto, mediação entre o olhar que produz a imagem, o educador que a interpreta e o aluno que dialoga, de modo que é desta triangulação que nasce um processo pedagógico. É do seu uso enquanto elemento reflexivo que a leitura crítica de seus conteúdos faz-se possível, mas para que isso ocorra, é necessário que haja tanto a compreensão de sua natureza quanto dos meios expressivos presentes em sua comunicação por meio da interpretação das imagens em movimento. Nesse sentido, longe de ser um mero recurso didático, o filme em contexto escolar deve facilitar a aprendizagem, permitindo que o aluno encontre uma nova maneira de pensar e entender os problemas propostos pelas diferentes disciplinas; uma maneira que não seja meramente ilustrativa e nem substitua o professor, mas, que seja um momento reflexivo, de aprofundamento dos conteúdos, um momento de “alfabetização midiática” (Almeida, 1994). Retira-se, pois, do cinema e dos filmes a responsabilidade de “mostrar” aquilo sobre o que se deve aprender ao priorizar as maneiras como nos filmes e, somente por meio deles, se aprende algo de modo específico. É a natureza de sua linguagem e a experiência que proporciona aquilo de mais educativo que se apreende com os filmes.

Filmes educativos são, portanto, todos os filmes uma vez que, independente de seu gênero (comédias, dramas), da forma de produção (industriais, de arte, caseiros) ou do contexto (de propaganda política ou de mercado) são produtos culturais que “significam” e, por isso, passíveis de interpretação.

A compreensão que se quer dar sobre as “práticas com filmes em contexto escolar” reflete o enfoque dado neste artigo sobre a relação entre cinema e educação: o dos estudos culturais. Longe de ser apenas representação de um vínculo imediato e inquestionável com os projetos de nação, as “culturas escolares” não reproduzem valores essenciais, mas estão abertas continuamente ao diálogo e à troca. Antes que uma prática educativa, o cinema é uma prática social e seu uso dentro da escola remete, portanto, à produção de discursos nas práticas sociais.

Objetivos

Ao priorizar muito mais as mediações que o cinema promove entre os sujeitos envolvidos no processo comunicativo em sala de aula do que a aferição da transmissão de conteúdos considerados educativos, espera-se contribuir para a reflexão sobre o potencial pedagógico do cinema na formação de professores. Serão comentados neste artigo dados empíricos obtidos de pesquisa-ação realizada durante dois anos [de janeiro de 2011 a janeiro de 2013] a partir do trabalho desenvolvido com um grupo de 28 alunos de graduação na área de Licenciatura do Campo [formação de professores para a zona rural] da Universidade Federal de Minas Gerais. Estes alunos - que tinham pouco ou nenhum contato com a experiência tradicional das salas de cinema - realizaram dois cursos de Linguagem Audiovisual e produziram no final desse período seus próprios filmes. Interessa aqui discutir os processos de aprendizagem da linguagem audiovisual em contexto escolar e os discursos presentes em suas produções que, entre outras coisas, refletem tanto o repertório cinematográfico desses sujeitos quanto seu empoderamento por meio da prática filmica.

Desenvolvimento

Conforme mencionado anteriormente, há muitas maneiras de se compreender o potencial pedagógico do cinema, mas aqui o foco está menos na avaliação de procedimentos estilísticos presentes nos filmes como estratégias para educar o espectador do que nos contextos de recepção dos mesmos, isto é, nos sentidos que lhes são atribuídos e que estão presentes nos discursos elaborados pelos espectadores de acordo ao seu contato com o cinema. Compreender como são construídas as “competências para ver os filmes” e sob quais atmosferas culturais elas acontecem levamos a assumir que “as maneiras de ver um filme para aprender com ele” depende muito menos das “intenções” do artista que dos processos de socialização aos que o espectador se vê submetido, seja na família, no trabalho, na comunidade ou “na escola”. Nesta última, observa-se que a aproximação ao cinema é geralmente imposta pelo corpo docente ou pela direção, mas devemos explorar outras maneiras, especialmente quando se quer potencializar a escola como espaço de conquista para novas interações sociais, menos hierárquicas ou totalizadoras.

O filme como reflexão metodológica

Partindo desses pressupostos, foi iniciado um trabalho de docência e pesquisa com futuros professores para atuar na zona rural⁵⁵⁴, utilizando o cinema como mobilizador de novas formas de aquisição do conhecimento. A partir do contato dos “futuros professores” [graduandos de licenciatura] com filmes, foi possível discutir tanto o estranhamento quanto a familiaridade com os textos audiovisuais, possibilitando a elaboração coletiva de novas estratégias didáticas para seu trabalho futuro como docentes.

⁵⁵⁴ Esses alunos são graduandos do curso de Licenciatura do Campo da UFMG, Brasil.

Para isso, durante os cursos ministrados na graduação, trabalhou-se tanto com o conhecimento dos códigos da linguagem cinematográfica quanto com a produção de sentido dos filmes por parte dos espectadores de acordo as suas próprias experiências, de modo que os “temas” tratados pelos filmes pudessem ser interpretados esteticamente e politicamente:

“(...) se admitirmos que a significação de filmes é gradual e articulada aos modos de ver do grupo de pares e aos diferentes tipos de discursos produzidos em torno dos filmes, faz sentido pensar que é possível “ensinar a ver”. Isso implica valorizar o consumo de filmes, incentivar discussões a respeito do que é visto, favorecer o confronto de diferentes interpretações, trazer a experiência com o cinema para dentro da escola.” (Duarte, 2002: 82)

Dito isso, entende-se que a introdução dos filmes em contexto escolar, ou mais especificamente em contexto de formação de educadores, representa a possibilidade de se forjar uma postura crítica de ação transformadora. O foco deve recair, pois, mais na aprendizagem “com e por meio de” do que no ensino “sobre” filmes. “Aprender sobre, com e por meio de filmes” passa a significar um processo integrativo “ensino-aprendizagem” entre professor e aluno, ambos considerados como sujeitos de ação que aprendem e mudam comportamentos e que crescem juntos em colaboração. Nessa abordagem, o cinema é visto como meio de comunicação e não apenas como arte, sendo “as práticas com filmes” o objeto principal da investigação. O processo social de aprendizagem por meio da interpretação e produção de narrativas audiovisuais constitui um campo novo, cuja abordagem a partir dos chamados estudos culturais ajuda a iluminar. O foco recai, portanto, na descrição e análise das mediações que permitem compreender a potência do cinema na produção de saberes, formas de resistência e de empoderamento dos futuros professores.

Conforme comenta Barbero (2009) são os meios massivos os grandes agentes de formação das culturas nacionais na América Latina; são agentes de transmutação da ideia política de nação em vivência, em sentimento e cotidianidade:

“O massivo, então, ver-se-á atravessado por novas tensões nacionais que remetem seu alcance e seu sentido às diversas representações nacionais do popular, à multiplicidade de matrizes culturais e aos novos conflitos e resistências que a transnacionalização⁵⁵⁵ mobiliza.” (Barbero, 2009: 235)

Aqui na América Latina, foi o cinema, sobretudo, o centro de gravidade dessa nova cultura “de massa”; o público jamais percebeu o cinema como fenômeno específico artístico ou industrial, mas como possibilidade de experimentar, adotar hábitos e ver reiterados códigos de costumes. Conforme o autor, “não se ia ao cinema para sonhar, mas para aprender” (Barbero, 2009:235).

Pensando especificamente na zona rural e no perfil dos alunos pesquisados, sabe-se que o contato dos mesmos com o cinema se dá muitas vezes pela televisão, pelo consumo de DVDs ou pela internet. Raras são as comunidades que possuem salas de

⁵⁵⁵ Explica o autor que é a partir dos anos sessenta quando o modelo de substituição de importações atinge os limites de sua coexistência com os setores arcaicos da sociedade e o populismo já não pode se manter sem radicalizar as reformas sociais, o mito e as estratégias de desenvolvimento virão então substituir a esgotada políticas de soluções tecnocráticas e o estímulo ao consumo. Nos anos oitenta, a crise econômica, em escala mundial, torna a cultura homogeneizada por meio da transnacionalização.

cinema e poucos foram os casos em que a escola assumiu o lugar dessa ausência, seja pela precariedade de infra-estrutura ou de formação dos professores locais.

Entendendo que a escola poderia vir a ocupar esse lugar, os filmes – sejam aqueles assistidos ou as produções realizadas pelos alunos em contexto de formação de professores – foram pensados como mediações que permitiam ao futuro professor tornar-se o elo entre a escola e a comunidade de aprendizagem mais ampla.

Desse modo, a “cultura escolar” foi assim pensada como lugar e também como processo que reconstrói o modo de vida de uma sociedade: seus sistemas para produzir significados, sentido ou consciência, especialmente aqueles sistemas e meios de representação que dão às imagens sua significação cultural. O cinema, a publicidade, a televisão tornam-se assim alvos de pesquisa e análise textual e material empírico para ser usado na escola.

Ainda que restrita, as análises sobre o cinema como produto cultural e como prática social, são valiosas por si mesmo, revelando não apenas sistemas e processos culturais, mas de comunicação. É necessário, portanto, pensar que o cinema é um conjunto de práticas sociais distintas, um conjunto de linguagens e uma indústria. Para Turner (1988), o cinema é pensado como prática significadora. O Cinema é um complexo de sistemas de significação [iluminação, posicionamento da câmera, som, *mise en scène*] e seus significados são o produto da combinação daqueles. A combinação pode ser realizada com sistemas complementares ou conflitantes entre si, mas nenhum por si só é responsável pelo efeito total de um filme, pois cada sistema possui seus próprios modos de representar as coisas. Disso se desprende que a complexidade da produção cinematográfica torna essencial a interpretação, isto é, a “leitura ativa” de um filme. O processo ativo de interpretação é essencial para a análise do cinema e para o prazer que ele proporciona, mas os filmes não são eventos culturais autônomos, pois entendemos os filmes em termos de outros filmes, seu universo em termos de outros universos. Intertextualidade é o termo empregado para descrever o modo como qualquer texto de um filme será entendido mediante nossa experiência ou percepção de textos de outros filmes. Os filmes são, portanto, produzidos e vistos dentro de um contexto social; neste contexto a compreensão que o público tem de um filme relaciona-se tanto aos fatores textuais quanto extratextuais e seu significado não é simplesmente uma propriedade de seu arranjo específico de elementos; seu significado é produzido em relação a um público determinado. O público pode, portanto, encontrar uma variedade de significados em qualquer texto cinematográfico, dado que este não é fixo e nem imutável.

Significados são, portanto, produtos da leitura de um público e não uma propriedade essencial do texto cinematográfico de modo que o público ao dar sentido aos filmes não meramente reconhece significados ocultos, isto é, “decifra” a ideologia manifesta ou latente, mas realiza negociações de sentidos.

Aprendendo com Filmes: processos de formação de educadores.

O curso “Artes e Outras Produções Culturais” [Filmes em Contexto Escolar] com carga horária de 60 horas, realizado em 2011 e o curso “Artes e Outras Produções

Culturais” [Por Uma Pedagogia da Criação “Do” e “No” Cinema] com carga horária de 24 horas/aula, realizado em 2012, dirigidos aos alunos da Licenciatura em Educação do Campo, habilitação em Língua, Artes e Linguagem, contou com 28 alunos e teve como principal metodologia o trabalho com filmes para a formação de educadores.

O primeiro módulo buscou obter a construção coletiva de um discurso crítico sobre as representações do mundo rural veiculadas na cinematografia brasileira. Enfatizou-se a reflexão sobre o processo de formação de educadores do campo com base na experiência de produção coletiva do conhecimento a partir da utilização teórico-metodológica da linguagem audiovisual. Para isso, nos colocamos as seguintes questões: Em comunidades onde as formas tradicionais de exibição e circulação de filmes são praticamente inexistentes, que papel cumpre a escola como espaço para as práticas sociais com o cinema? De que maneira as práticas sociais com filmes existentes nessas comunidades relacionam-se com as práticas de letramento? Apoderar-se da linguagem audiovisual é uma maneira contribuir para a elaboração de um discurso crítico sobre aquilo que se vê representado nos filmes? A utilização do cinema na formação de educadores pode ser uma mediação para se compreender a natureza e os sentidos da Escola do Campo?

Gaeme Turner, já em 1988, abordou em Cinema como prática social, uma série de discussões sobre a forma como as teorias cinematográficas eram pensadas. Interessada em avaliar os filmes e o cinema como atividade social para o público, a autora contribuiu para se pensar novas formas de aproximação entre cinema e cultura. Segundo a autora, até o surgimento das análises fílmicas a partir dos estudos culturais, as discussões que dominaram os textos mais tradicionais sobre a teoria do cinema giraram em torno do debate sobre formalismo/realismo (isto é, falar ou não sobre cinema a partir de sua unidade artística – “formal” – ou a partir de sua relação específica com aquele mundo específico que ele está tentando capturar em seus quadros – seu “realismo”. Tanto a posição formalista quanto a realista são estéticas, mas a função do cinema em nossa cultura vai além de ser, simplesmente, um objeto estético para exibição.

No caso específico da disciplina oferecida, interessou compreender que as análises feitas pelos estudantes do curso de licenciatura do campo são resultado de práticas de leitura socialmente construídas e que muito nos diz sobre suas realidades enquanto habitantes de comunidades rurais.

No trabalho realizado em sala de aula, buscou-se avaliar o repertório cinematográfico dos alunos, suas preferências, sua familiaridade com a narrativa audiovisual, sua compreensão dos filmes e seu posicionamento crítico diante das obras. O contexto das aulas permitiu também a coleta de informações importantes para a reflexão da pertinência da disciplina; esta se deu a partir de debates, produção escrita, idas ao cinema, e conversas informais.

Os filmes escolhidos para o curso corresponderam, em um primeiro bloco, a diferentes gêneros, procedência, época histórica e cuja finalidade era abordar os principais códigos da linguagem cinematográfica e os principais elementos de sua narrativa; em outro momento, contou-se com uma abordagem mais direcionada em que se elencaram diferentes obras da cinematografia brasileira, cujo tema central fosse o

mundo rural. Aqui se buscou os diferentes discursos construídos ao longo da história do cinema nacional e a colaboração dessa arte na construção de um imaginário sobre o homem do campo. Além dos filmes vistos em sala de aula, foram propostas quatro atividades a serem realizadas no Tempo Comunidade. Ainda, houve uma saída para uma sessão de cinema em Belo Horizonte, na sala USIMINAS- Belas Artes, localizada no bairro da Liberdade, já que muitos dos alunos nunca haviam estado em uma sala de cinema. O filme escolhido foi “Incêndios” [2010], uma produção franco-canadense, cujo diretor, Denis Villeneuve aborda entre outros temas relações entre culturas, regimes políticos e diferenças religiosas a partir da adaptação de uma peça de teatro do libanês radicado no Canadá Wadji Mouawad. Por isso, torna-se claro que as referências políticas de “Incêndios” são do Líbano, embora o filme nunca identifique claramente o país de origem de seus acontecimentos. O filme cuja complexa narrativa envolvendo *flash-backs* e *flash-forwards* diversos permitiu mostrar aos alunos não apenas elementos dos códigos cinematográficos trabalhados em sala de aula, mas também uma discussão acerca de seu conteúdo sobre as “diferenças culturais”. Apreciado pela turma, tornou-se depois motivo de diversas discussões não apenas quanto ao filme, mas também sobre a experiência sócio-cultural de ver um filme na sala de cinema e todos os comportamentos relacionados a essa experiência.

Além da televisão, em algumas comunidades existem formas alternativas de exibir e assistir filmes, como a montagem de telão em praça pública ou em algum espaço de convivência; geralmente nesses casos, foi citada a parceria de alguma empresa privada [no caso, Vale do Rio Doce] com alguma associação local ou entre essa e alguma ONG. Poucos foram os casos em que se observou a exibição de filmes em contexto escolar ou até mesmo com fins educativos, o que motiva ainda mais a necessidade de seguir aprofundando o conhecimento sobre como o campo e a escola do campo têm utilizado o cinema em suas práticas educativas. Torna-se, portanto, imprescindível questionar o cinema como veículo de expressão de ideias e de possibilidades pedagógicas nestes locais. Ainda assim, caberia investigar a existência de outros materiais audiovisuais, sua origem e qualidade nos contextos escolares, mesmo que não sejam colocados em circulação, dado que esses materiais podem auxiliar na compreensão de como a implementação de políticas e experiências pedagógicas conservadoras e alternativas convivem, o que permitirá avaliar o atual papel que cumprem [ou pretendem cumprir] os filmes presentes nesses espaços e por que os mesmos não circulam.

O segundo módulo teve como principal metodologia o trabalho com filmes documentários e a integração com outras disciplinas como por exemplo, a prática de entrevistas. O principal objetivo dessa disciplina foi privilegiar o debate acerca do ato criativo presente em produções documentais. Ofereceu ao aluno referencial para analisar e discutir algumas produções clássicas e alternativas, estrangeiras e nacionais, a fim de permitir tanto a criação quanto a produção de conhecimento sobre e com o cinema. Também visou contribuir para uma iniciação ao ato cinematográfico a partir da experiência de realização de textos audiovisuais. Nesse sentido, seguindo a linha de alguns autores e pesquisadores que vêm trabalhando recentemente a partir de uma perspectiva, mais preocupada em considerar o cinema, sobretudo, como arte, chamou-me atenção o fato de que era preciso que os alunos tivessem experiência com o cinema de uma outra forma para além do domínio de sua linguagem:

“Talvez seja necessário começar a pensar o filme – ainda que não seja mais fácil pedagogicamente – não como um objeto senão como a aparência final de um processo criativo, e o cinema, como arte. Pensar o filme como desenho de um gesto de criação. Não como objeto de leitura, decodificável, mas cada plano como a pincelada através da qual se pode compreender um pouco seu processo de criação.” (Bergala: 2007, p.37)

Ao introduzir o cinema como arte no seio da escola é possível então indagar se é possível “ensinar a arte”. Talvez, no melhor dos casos, o que seja possível é encontrá-la, experimentá-la e transmiti-la por vias diferentes a do discurso do saber único, e às vezes, inclusive sem nenhum tipo de discurso. O “fazer” do ensino pressupõe regras, mas a arte deve ganhar um lugar de exceção dentro dele. A arte deve, nesse caso, seguir sendo uma experiência “à parte” dentro da escola, através da qual os alunos entrem em contato com sua “alteridade” radical. É preciso esforçar-se para conservar a tensão que é própria desta contradição entre instituição e alteridade.

O pensamento de Alain Bergala⁵⁵⁶ com sua “hipótese do cinema” como alteridade foi a principal referência neste trabalho, justamente por considerar o fato de que é por sua natureza, pelos seus instrumentos, pelos seus mediadores que o cinema deve entrar na escola, de modo que os filmes representem “cultura” e não apenas “linguagem”. O autor critica o trabalho que geralmente é feito com os filmes em escolas quando a intenção é a de formar o espírito crítico das crianças a partir de circuitos de análise do cinema, com intenção de abordar criticamente a mídia em geral, pois segundo ele, esse tipo de uso dos filmes não contribui para uma aproximação sensível do cinema como arte. Discorda da clássica “ilusão pedagógica” de que o contato com o cinema deve ocorrer em três fases: análise de um plano ou seqüência; valorização do filme a partir da seqüência; formação do juízo fundado na análise. Apesar das ideias de cinema na escola de Bergala estarem completamente vinculadas ao fazer filmico, algumas de suas propostas foram incorporadas nas reflexões dessa pesquisa, especialmente, a necessidade de criar intimidade com o cinema, propiciando um encontro com muitos e diversos filmes, o que remete a ideia de ampliar o repertório de professores e alunos com filmes que não são fáceis de serem assistidos no circuito comercial, assim como o fato de compreender que os professores são agentes de transmissão que dão sempre algo de si mesmos, isto é, no momento em que assistem aos filmes junto com os alunos correm os mesmos riscos daqueles que estão sob sua responsabilidade, e que, portanto, não há significados para os filmes que sejam pré-estabelecidos: cada encontro com o filme é uma possibilidade nova de construção de sentidos. Desse modo, entende-se que o potencial pedagógico dos filmes relaciona-se diretamente com a compreensão do cinema como prática social.

Com essa perspectiva, foram abordados vários filmes documentários e exercícios práticos com uso de câmeras de vídeo, câmeras de fotografia digital e celulares. Com relação aos filmes, podemos destacar alguns dos trabalhos desenvolvidos em sala de aula. *Crônica de um verão* (1960) de Edgar Morin e Jean Rouch, clássico documentário francês, foi trazido com o objetivo de mostrar a questão da reflexividade, própria da Antropologia, marcando a “virada” do documentário clássico. O cinema de Rouch, considerado um “cinema-verdade”, estava preocupado com as técnicas de abordagem

⁵⁵⁶ Cf. BERGALA, Alain. La Hipótesis del Cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella. Trad. Núria Aidelman e Laia Colell. Barcelona: Laerte, 2007.

dos entrevistados e o elemento propiciador disso foi a própria tecnologia da época, através da possibilidade de captação direta do som com as novas câmeras. Apesar do esforço, os alunos sentiram-se um pouco cansados em ver um filme em preto e branco e exaustivamente “verborrágico”. Houve momentos em que as cenas foram adiantadas para que pudessem chegar às discussões propostas como tema: ponto de vista da câmera, pesquisa-ação, a mudança de tema do próprio filme durante o processo de criação etc.

Com a exibição de *Cantos do Pilão* (1955) do cineasta mineiro Humberto Mauro, tinha-se por objetivo aproximar os alunos de um importante documento histórico das comunidades rurais do interior de Minas Gerais, além de ter sido este cineasta um ícone da cinematografia nacional e pouco conhecido por nossos alunos. O filme que faz parte da série *Brasilianas*, produção do extinto Instituto Nacional de Cinema Educativo do MEC, consolidando um exemplo do que foi pensado no passado sobre a presença dos documentários em contexto escolar. O filme foi muito apreciado pelos alunos que compreenderam a função do ritmo do filme dado pela montagem entre som e imagem mediante inteligência estética do autor numa simplicidade aparente.

O curta *Adão ou Somos todos filhos da Terra* (1998) de Walter Salles e Daniella Thomaz, de um realizador mais conhecidos pelos alunos, tinha como objetivo fazer com que eles pudessem ver como era possível através de entrevista e montagem produzir um discurso acerca de um personagem que era o único foco do filme, isto é, a partir de um documentário biográfico constroi-se uma narrativa crítica sobre as desigualdades sociais no Brasil por meio de uma poética centrada na celebração do personagem Adão: afro-descendente, morador de favela no Rio de Janeiro, mas ao mesmo tempo alguém que era um artista, embora ainda não reconhecido até a produção deste filme que lhe deu visibilidade para o mercado fonográfico. Nesse sentido, foi explicado aos alunos que o valor de se fazer um filme também recai em questões sobre o empoderamento, assunto tratado indiretamente no curso. Este também foi um filme bastante valorizado pelos alunos e que causou interesse.

Finalmente, com a exibição de *Terra deu, terra come* (2010) de Rodrigo Siqueira, pretendeu-se aproximar a produção documental da identidade do corpo discente. Este é, em sua maioria, residente de diversos povoados na zona rural de Minas Gerais, o que torna o próprio exercício de formação desses professores um rico campo de pesquisa para todo o corpo docente das Licenciaturas do Campo. *Terra deu, Terra Come* conjuga importantes aspectos que são desenvolvidos no trabalho pedagógico de formação desses alunos que vão desde aqueles considerados mais de conteúdo [temas que o filme coloca] até aqueles de ordem da linguagem [forma narrativa]. Adotou-se o filme de Siqueira, num primeiro momento, por considerar que a realidade retratada era muito similar àquela dos alunos [presença de uma comunidade quilombola, universo rural, modos de vida, crenças, ritos e mitos comuns etc] e que, talvez, essa semelhança ajudasse a criar a empatia necessária para poder iniciar uma reflexão mais aprofundada sobre a natureza da linguagem documental. Neste contexto, foi possível discutir sobre os tênues limites entre realidade e fabulação, legitimidade e registro de formas de conhecimento, relação entre memória e história, oralidades mediatizadas, empoderamento e esquecimento, processos de criação coletiva e de reflexividade entre

autor do filme e filmados, a presença da entrevista como possibilidade de dialogismo, o discurso polifônico, entre outras questões. No entanto, ao expor o filme como representante do gênero documentário foi possível não apenas o trabalho de codificação-decodificação da linguagem, mas também a discussão sobre a própria “leitura”, essa sim, construída por esse público específico [alunos de comunidades rurais] gerando uma interpretação que é produzida em “contexto” e que se desenvolve para além da própria linguagem, incorporando questões de áreas afins como Antropologia, História, Política etc. Desse modo, foi possível perceber que o uso deste filme permitiu não apenas aos alunos uma compreensão acerca do que é um documentário, mas também a compreensão de como esse grupo lê a forma documental e as representações que lá estão presentes; em outras palavras, o filme criou um discurso social sobre as formas de registro, gerando desdobramentos vários: desde a contação de inúmeros “causos” sobre suas comunidades específicas em sala de aula, associando os rituais de morte e encantamento às cenas trazidas pelo filme [o que demonstra a importância do mesmo em termos de recepção – produção de sentidos, mediação] até a manifestação do desejo de realizarem, eles próprios, documentários que contassem as histórias de suas comunidades [isto é, o fazer; a prática com o documentário como forma de conhecimento, pesquisa].

Considerou-se que a exibição de *Terra Deu, Terra Come* de Rodrigo Siqueira foi um dos filmes mais bem aproveitados durante o curso, e um excelente exemplo de como é possível que o documentário seja compreendido enquanto arte e também enquanto instrumento de emancipação dos sujeitos de comunidades tradicionais. Ao refletirem sobre o filme, refletem também sobre si mesmos e sentem-se motivados a empreender um trabalho de recompiladores dos saberes e das práticas que circulam nessas comunidades. Longe de “purismos” e de uma “busca da identidade original”, o que é mais interessante é perceber que o filme [e os filmes por vir...] são leituras negociadas da constante transformação de inúmeras formas de conhecimento.

Neste mesmo módulo foram realizados exercícios de manejo dos elementos mínimos constituintes de um roteiro ou tratamento para documentário, exercícios de reflexão sobre técnicas de entrevista no contexto audiovisual, além de pequenos ensaios de filmagem, valendo-se dos equipamentos que a universidade adquiriu para o desenvolvimento de atividades com vídeo (havia duas câmeras de vídeo digital, dois tripés, quatro câmeras de fotografia digital).

A ideia desses exercícios era a de fomentar o interesse pelo registro de atividades em suas comunidades, quando estivessem fora da sala de aula, levando em conta a organização do tempo e os recursos necessários para tal. Não era exigido que apresentassem um documentário pronto, mas “textos audiovisuais” e que nesse caso, deveriam vir acompanhados de um texto escrito que explicasse como pensavam “unir as partes”, isto é, fazer a montagem. Já no caso da produção de um roteiro, este foi solicitado como uma prática de letramento por meio da escritura de um texto para formato áudio-visual.

Foram elaborados 19 filmes de curta-metragem por esses alunos, sendo as mais variadas temáticas: universo escolar, festas populares, artesanato local, produção

agrícola, festas religiosas, culinária local. Tais filmes foram produzidos com recursos materiais dos próprios alunos [câmeras fotográficas, câmeras de filmagem digital e até mesmo celulares] e com a disposição de tempo dos mesmos que se locomoveram até os lugares escolhidos para filmar.

A condição de ter os filmes editados nunca foi colocada em questão para a avaliação da construção das narrativas e, portanto, para que recebessem uma nota, de modo que mesmo nos casos dos “filmes” sem edição, isto é, aqueles alunos que apresentaram fragmentos de vídeo ou áudio captados como parte de uma narrativa em construção, puderam ser avaliados, desde que apresentassem por escrito a “possível” edição que imaginaram. Segundo o processo esperado de “construção de narrativas audiovisuais”, esses alunos puderam expor e debater com os demais colegas, apresentando as dificuldades e problemáticas encontradas em campo durante as filmagens.

Seria importante mencionar duas questões relevantes: a primeira é que a avaliação desse trabalho de construção de narrativas audiovisuais permitiu um envolvimento maior dos alunos entre si, com o professor e com a própria instituição, permitindo a construção coletiva de um conhecimento e também uma forma de auto-avaliação, considerada muito relevante nesses casos; um segundo aspecto a ser mencionado é a importância que a “autoria” assumiu nesse processo de ensino-aprendizagem; o que começou como “mais uma tarefa” a ser cumprida, logo se transformou em “legitimidade de um saber e de um fazer”, momento em que todos se viram motivados a possuir “seu filme” e vê-lo exibido para os demais colegas e professores. Além disso, as próprias temáticas tratadas também se mostraram relevantes não apenas para um “nós” [professores, avaliadores etc], mas para si mesmos, evidenciando a capacidade dos alunos de perceber e analisar suas próprias realidades, gerando em alguns casos terreno de disputas sobre a “forma e o conteúdo” apresentado por cada um.

Em depoimento escrito, uma das alunas da turma que não chegou a apresentar seu filme por estar em licença maternidade no período em que o curso foi oferecido, mas que pode participar como “público-receptor” [audiência] de todo o processo, fica clara a afirmação anterior:

“Há cerca de um ano, alguns de meus colegas nunca haviam ido a uma sala de cinema, e hoje me atrevo a chamá-los de “cineastas amadores”. Produzindo roteiros, filmando, dirigindo e alguns até editando seus próprios documentários. Narrativas audiovisuais produzidas com pouco ou quase nenhum recurso técnico: câmeras fotográficas de uso doméstico e até celulares foram usados para registrar o olhar do realizador, assuntos que julgaram relevantes (...) aprendi que dominar a técnica não é suficiente para produzir um bom filme, é necessário ter certa sensibilidade para perceber quando é interessante abrir mão do roteiro inicial e abordar outra vertente. A entrevista é uma ferramenta que pode e deve ser usada antes mesmo de definir o roteiro final, principalmente quando o tema pretendido não é algo tão próximo do autor (...)“Acidentes de percurso” durante as filmagens também podem contribuir para um produto final interessante, digo isso considerando várias cenas de uma mesma proposta gravadas por uma colega, onde a força da gravidade mais parecia efeito especial (...)Vi muito esforço e empenho no trabalho de alguns, desde o horário das filmagens, muito cedo ou bem tarde, para conseguir uma cena que julgava imprescindível para compreensão da proposta ou o número de gravações para cada cena. Insegurança, autocrítica, não sei, o fato é que tanto esforço valeu a pena (...)Por outro lado, houve quem não percebesse como algumas cenas estratégicas agregariam mais que depoimentos. Um longo enquadramento frontal ou de perfil, com imagem tremida já torna o filme cansativo, aliado a uma sequência acelerada não

é com certeza a escolha mais inteligente (...)O sentimento de insatisfação esteve presente durante a exibição de dois filmes em sala de aula naquele dia. Uma das alunas disse “ele (o editor I) não compreendeu o que eu queria”, outra “ ele (o editor II) cortou a parte que eu mais queria, tive tanto trabalho para filmar e ele achou que não era necessário”. Fato é que se o roteiro estivesse claro e minucioso facilitaria o trabalho do editor, isso supondo que o mesmo conheça os termos técnicos do roteiro. Talvez por falta de clareza do roteiro ou mesmo de uma interpretação errônea dos termos, estes dois filmes citados tenham ficado aquém das pretensões dos autores. Acredito que o processo criativo da narrativa é papel do autor e não do editor(...) No contexto escolar, a reprodução destes trabalhos ainda que em escala menor, possibilita expandir a experiência fílmica para além das poltronas, podendo contextualizar várias disciplinas. Não ousaria enumerar as contribuições destas narrativas na história da Educação do Campo, ou este texto não teria um fim (...)Enfim, este relato é uma impressão muito pessoal; não me atrevera a analisar criticamente essa experiência, tendo em vista que meus conhecimentos prévios do assunto são limitados, meu ponto de vista leigo é simplesmente de espectadora. Considerando que quando o assunto abordado no filme é de seu interesse, preciso dizer que não atentamos para os detalhes técnicos, apesar do esforço, a única classificação que me caberia está entre o belo e o não tão belo.” (Aluna S. P, 2012)

Há ainda outro depoimento relevante, de outro aluno do curso (A. L.), que discorre sobre a importância de ter realizado os cursos sobre cinema em contexto escolar, o que vem corroborar a ideia de que cada vez mais é importante diversificar as formas de aprendizagem dos futuros professores, promovendo a leitura crítica dos textos [fílmicos ou não] introduzidos:

“(...) Os desafios de usar recursos audiovisuais em sala de aula, são muitos, um deles é a própria escolha do filme certo para que uma aula não seja pura e simplesmente a exibição de um vídeo que não consiga atingir seus objetivos pedagógicos. Dessa forma as novas tecnologias que estão à disposição do professor podem ser úteis desde que usadas de forma adequada. Então no processo educativo atual é preciso que o educador tenha conhecimento sobre a construção de sentido e de narrativas dos vários gêneros de filmes e vídeos, para que assim possa levar ao contexto escolar mídias construtivas e não apenas mídias mercadológicas (...) É importante lembrar também que quando se fala em cinema, essa situação ao chegar no interior [grifo meu: zona rural] se agrava (...) quando chegamos ao campo, vemos que em sua maioria o que chega lá são filmes comerciais. Portanto pode-se dizer que nestas regiões o que se encontra são filmes alienadores pertencentes ao comércio cinematográfico. Então se pode adiantar que um dos objetivos dos educadores do campo será levar à essas comunidades mídias que irão cumprir seu papel social.” (Aluno A. L, 2013)

Em segundo lugar, também foi importante a observação do aluno sobre o fato de que o curso tenha induzido-os a “refletir sobre seu papel de mediadores”, justamente por considerar a precariedade em que se encontram muitas das escolas rurais que pude visitar: a maioria delas não possui sequer uma biblioteca e menos ainda uma videoteca:

“(...)no primeiro curso ministrado pela Professora Elen que fez uma primeira inserção no universo cinematográfico, mas com uma concepção diferenciada, com um olhar crítico e não apenas de telespectador (...) esse universo que até então era considerado distante da realidade camponesa começou a mostrar um lado que até então não havíamos visto, o cinema não é a arte na qual só tem acesso populações elitizadas e de cidades maiores. Conhecemos o trabalho de alguns cineastas como Glauber Rocha, Humberto Mauro, José Padilha. O cinema pode sim chegar à população camponesa, talvez não no telão, mas sim na através de outros recursos audiovisuais (televisão, DVD, Datashow). Não podemos deixar que dificuldades técnicas impossibilitem as pessoas de ter acesso à filmes que promovam o conhecimento.” (Aluno A. L, 2013)

Finalmente, o depoimento de A. L. revela a percepção de que muitas vezes os professores devem ir além dos recursos técnicos que possuem e então transformarem-se

em “professores pesquisadores”, produzindo seus próprios materiais didáticos:

“(…)No curso foi proposta uma atividade para os educandos construírem um documentário com o tema que eles quisessem em suas respectivas regiões, o que resultou numa mostra de documentários, abordando temas como educação e cultura. O que foi possível ver nestes documentários foi a preocupação por parte dos educandos em trazer temas geradores nas comunidades rurais do Município. Neste processo de ensino e aprendizagem da disciplina, no consórcio da teoria e prática em que o curso propôs, pude perceber que não é preciso equipamento de última geração para se produzir um documentário, mas é preciso sim conhecimento sobre o tema a ser tratado, e conhecimento sobre elaboração de roteiro e filmagem (...)Mas depois de concluir tal tarefa percebo que o documentário é uma ferramenta que nós educadores do campo, enquanto sujeitos formadores de opinião e transformadores da sociedade têm neste gênero de filme a possibilidade de trabalhar nas comunidades rurais com os recursos audiovisuais e desenvolver junto com os povos do campo a formação político social deles.” (Aluno A. L., 2013)

Conclusão

Apesar de ainda ser apenas uma experiência exploratória, já foi possível apontar alguns caminhos para a compreensão das relações entre cinema e educação em comunidades rurais como também sobre a presença dos filmes nos processos de formação de educadores. Nas comunidades rurais visitadas ou conhecidas mediante entrevistas com os alunos do curso, nota-se que a presença de salas de cinema é escassa, mas sabe-se da forte presença da tela da televisão que, em algumas comunidades recebem a programação emitida pela TV paga e é usada também como suporte para a exibição de filmes em DVD; estes circulam de maneira informal entre os moradores e são adquiridos em mercados de compra e venda de filmes piratas, geralmente em cidades maiores. Os títulos mais citados e vistos correspondem a produções norte-americanas de filmes de ação, romance e drama, sendo menor a preferência por filmes brasileiros. Também foram citadas muitas animações infantis. Não foram citados ou encontrados filmes produzidos pela própria comunidade, à exceção da circulação de documentários sobre rodeios. Tal tipo de filme poderia até mesmo ser pensado enquanto um “gênero” dentro da produção local. A existência desses filmes bem como sua circulação nos incita a seguir investigando, no sentido de compreender que usos podem ter esses filmes nos contextos das comunidades rurais: servem apenas como divertimento? Para aquele que os produz e para aquele que os assiste em casa, em seu DVD, há um tipo de apropriação distinta (política, de conhecimento da realidade, de propaganda etc)? Por outro lado, a escola não pareceu ainda ser explorada como espaço propício para o desenvolvimento de atividades com o cinema, ainda que não gere nessa “comunidade” nenhum tipo de rechaço. Com relação aos processos de formação de professores, a partir de pesquisa-ação, acredita-se que além de ter sido possível aliar o trabalho de aprendizagem com “outros textos” como é o caso do audiovisual, ampliou-se consideravelmente as possibilidades de aprendizagem, por exemplo, com a percepção de novas escrituras (ou gêneros) como é o caso da construção do roteiro, além de outros aspectos que se revelaram essenciais durante esses dois anos: refletir sobre a mediação tecnológica a serviço da educação, a possibilidade de interdisciplinaridade (a confecção de narrativas audiovisuais sob a forma documental requeria que houvesse a inclusão de entrevistas, que era tema trabalhado por outra professora do curso) e finalmente, a mediação pedagógica seja em técnicas ou formas de adoção de novas tecnologias, como

é o caso da utilização dos e-mails como parte do processo de comunicação entre professor-aluno na elaboração dos trabalhos apresentados.

Desse modo, podemos dizer que a história do cinema não é apenas a história dos filmes e dos cineastas, mas também a história dos sucessivos sentidos que os públicos têm atribuído ao cinema. A questão sobre o desenvolvimento de um imaginário cinematográfico cabe dentro dessa perspectiva. As noções de imaginário e de representações podem ser colocadas nos seguintes termos: “ (...) tem como objeto principal identificar a forma como em diferentes lugares e momentos uma realidade social é construída, pensada, dada a ler” (Chartier, 1990:40). A leitura do filme dentro da escola rural nos levará a considerar que o “olhar” é também culturalmente construído, sendo impossível determinar formas finais de interpretação de um filme, dado que a percepção do espectador também sofre mudanças com o tempo pela introdução de novos elementos a partir de suas experiências, memórias e aprendizagens. Além disso, caberia admitir a existência de vários espectadores, sendo a “espectorialidade”, para alguns teóricos, formada por sexualidade, classe, raça, nação, religião de modo que o posicionamento subjetivo do espectador e suas afiliações de acordo às diferentes comunidades de sentido são, por vezes, conflitantes. Entretanto, é preciso afirmar que não há um espectador “essencial”, ideologicamente circunscrito, dado que esses mesmos espectadores participam de múltiplas identidades, sendo que nem sempre essas são determinantes de identificações e fidelidades políticas pessoais. Há de se considerar não apenas a questão de “quem se é” ou “de onde se vem”, mas também daquilo que se “deseja ser”. Nesse sentido, o posicionamento espectral é sempre relacional. As produções realizadas pelos alunos revelaram, portanto, inúmeros elementos acerca do imaginário deste grupo, quer seja sobre a escola, sobre o campo ou sobre suas próprias dúvidas enquanto futuros professores.

Referências

- Almeida, M.J.(1994). *Imagens e Sons: A nova cultura oral*. São Paulo: Cortez.
Barbero, J.M. (2009). *Dos meios às mediações*. Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
Chartier, Roger (1990). *A História Cultural entre práticas e representações*. Lisboa: DIFEL
Duarte, R.(2009). *Cinema e Educação*. 3ª. Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora.

Vaga-lume, lume, lume

Mírian Sousa Alves⁵⁵⁷

Resumo: A partir de uma reflexão elucidada pela análise do filme *Mutum* (BRA, 2007), dirigido por Sandra Kogut, este artigo visa resgatar e sistematizar parte da produção anterior dessa cineasta em vídeo, localizando-a no cenário da história do vídeo no Brasil. O objetivo é investigar possíveis pontos de encontro entre a reflexão sobre o vídeo e estudos teóricos realizados em outros campos do conhecimento. Mais que elucidar aspectos técnicos, a investigação sobre a natureza da imagem videográfica, proposta pelo professor e pesquisador Arlindo Machado, toca questões artístico-teóricas do campo literário, que aqui serão investigadas. Como ponto luminoso que percorre continuamente a tela, a imagem videográfica coloca-se como uma forma de escrita, capaz de resistir à fixidez da imagem e elucidar importantes aspectos do pensamento contemporâneo. Dessa forma a reflexão sobre o vídeo elucidada aspectos do pensamento filosófico, abrindo mais uma vez o campo da Comunicação como área de conhecimento transdisciplinar.

Palavras-chave: *Mutum*; Sandra Kogut; Guimarães Rosa; vídeo; cinema de poesia.

Introdução

O objetivo deste artigo é demonstrar que o filme *Mutum*, dirigido por Sandra Kogut, enquanto um possível desdobramento da novela rosiana “Campo Geral” pode ser visto como um ponto de encontro entre os trabalhos videográficos desenvolvidos anteriormente pela diretora e a novela do escritor mineiro João Guimarães Rosa. Para isto, a reflexão proposta por Didi-Huberman (2011), a cerca da figura do vaga-lume e toda a dimensão que esta guarda com o cinema enquanto possível forma de resistência, também será aqui elucidada.

Mutum (BRA, 2007) foi o primeiro longa-metragem ficcional dirigido por Kogut. Embora seja um trabalho para cinema, o fato de a diretora ter feito produções em vídeo nos anos 1980 e 1990 será aqui lembrado, não apenas por ser o vídeo um privilegiado espaço em que textos puderam ser materialmente transformados em imagem, mas também porque é possível encontrar, em *Mutum*, traços do olhar de Kogut impressos em seus trabalhos prévios.

É importante lembrar que a produção de caracteres é uma invenção do vídeo, o que significa dizer que a possibilidade de sobrepor texto às imagens, modificando-as plasticamente, durante a edição ou durante a transmissão de programas ao vivo foi uma novidade que veio com o videoteipe, como bem pontua Arlindo Machado (1997).

Além disso, os baixos custos de produção e a própria natureza anamórfica da imagem videográfica possibilitaram que a imagem no vídeo se prestasse a todo tipo de metamorfose. O formato chegou ao Brasil no final da década de 1960, poucos anos depois de seu aparecimento no exterior, e logo foi explorado como um espaço para produção de imagens e narrativas experimentais. Talvez ele tenha sido o meio audiovisual que conseguiu expor de forma mais clara o caráter movediço da imagem. A

⁵⁵⁷ Doutora em Literatura Brasileira pela UFMG. Professora do curso de Jornalismo na Universidade Federal de Ouro Preto.

imagem no vídeo, ao contrário da imagem na pintura ou no cinema, não se encontra fixa e, portanto, não constitui uma forma de representação imagética propriamente dita.

E a luz (no cinema)

Algumas abordagens que se propõem a refletir acerca das possíveis relações entre a literatura e o cinema, ou entre a palavra e a imagem, percebem a imagem, em ambos os sistemas, como uma forma de representação. Tais abordagens consideram a imagem fílmica como algo dotado de materialidade, enquanto a imagem construída mentalmente pelo leitor a partir do texto literário seria imaterial e autêntica para cada leitor isoladamente. Segundo essa visão, o cinema (apesar de ser um espectro) tentaria dar uma forma palpável às imagens construídas pelo leitor a partir do texto literário, oferecendo uma imagem de segunda- mão, que pode ser avaliada a partir do critério de maior ou menor fidelidade em relação ao texto literário.

Tal perspectiva foi substituída por outras formas de pensar a relação entre a literatura e o cinema, não apenas porque se constatou que não há tradução possível ao aspecto semiótico de um texto, mas também porque o conceito de imagem em literatura não coincide com o que pode ser chamado de imagem no cinema ou no vídeo. Para Maurice Blanchot, escrita e imagem se encontram em um mesmo ponto, não sendo uma a representação da outra, em nenhum sentido (da escrita à imagem ou da imagem à escrita).

Em seu texto “Falar, não é ver”, Blanchot (2010, p. 66) nos mostra que “escrever, não é expor a palavra ao olhar”. Para o autor, a escrita não busca revelar algo que se esconde, nem esconder uma suposta verdade. E o mesmo se aplica às imagens. A imagem no cinema será pensada aqui como o ponto de encontro das várias relações que se estabelecem entre sujeitos e objetos durante o espetáculo fílmico.

Há sequências em *Mutum* onde a presença e a ausência da luz, que se dá de forma intermitente, lembram o espectador desse caráter ambíguo da imagem, que não é uma entidade enganosa, como propunha o pensamento platônico, tampouco a revelação de qualquer verdade. Como expõe Bergson (1999, p.2), em *Matéria e Memória*, a imagem é “mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa”. Ou seja, trata-se de “uma existência situada a meio caminho entre a ‘coisa’ e a ‘representação’”.

Uma sequência, em particular, no filme em questão parece se referir à imagem, tal como a conceituamos. Deitado em sua cama, Thiago (Miguilim) abre e fecha a janela, sucessivamente, com os pés, ora iluminando, ora escurecendo a coleção de selos colada na parede de seu quarto. Como indica a própria ambiguidade da palavra revelar, tal imagem encontra-se exatamente no ponto de indecisão entre o que se revela e o que se mantém encoberto. “A imagem é a duplicidade da revelação. Aquilo que encobre revelando, o véu que revela reencobrendo na indecisão ambígua da palavra revelar é a imagem”, define Blanchot (2010, p. 69). Assim expõe o autor:

“- De fato, revelar supõe que se mostre algo que não aparecia. A palavra (pelo menos a que

interessa: a escrita) desnuda, sem mesmo retirar o véu, e às vezes, ao contrário (perigosamente), encobrendo – de uma maneira que não cobre nem descobre.

- Não é assim que acontece nos sonhos? O sonho revela reencobrendo.

- No sonho ainda existe algo como uma luz que na verdade não sabemos qualificar. Ela supõe uma inversão da possibilidade de ver. Ver no sonho é estar fascinado e o fascínio produz-se quando, longe de apreender a distância, somos possuídos pela distância, investidos por ela. Na visão, não somente tocamos a coisa graças a uma distância que nos alivia, mas a tocamos sem ficarmos estorvados por ela. No fascínio, talvez já estejamos fora do visível-invisível.”

O plano que antecede a sequência em que a luz entra de forma intermitente no quarto de Thiago, a partir do movimento de abrir e fechar a janela, feito lentamente pelos pés do menino, merece ser aqui mencionado, já que também se remete ao próprio cinema, como espetáculo de sombras.

Deitados no quarto, Thiago e Felipe permanecem em silêncio enquanto do outro lado do quarto, as sombras das roupas dos meninos ganham uma dimensão gigantesca na parede, sugerindo as mais diversas formas. Não é possível identificar os objetos representados por essas sombras. O mugido de vacas e outros sons de animais acompanham a imagem, o que a torna ainda mais indecifrável. Logo em seguida, no mato, o pai fala sobre o medo do menino: “Esse menino tem medo até da própria sombra”.

Algumas imagens no filme parecem ser capazes de moldar, de forma bastante sutil, o medo impreciso de Thiago, que não sabemos bem se é medo da noite, medo do mato, ou medo do escuro. E, na parede do quarto, a insegurança do menino se mistura às sombras dos objetos projetados, exatamente como a imagem no cinema, que tudo amplia e transforma na tela de projeção.

A imagem, no cinema ou no sonho, assim como a palavra, pode possibilitar um conhecimento que excede completamente o estrato daquilo que ali se faz visível. Enquanto duplicidade do verbo “velar”, que também se relaciona à morte, a imagem ou a palavra comporta-se como um constante retorno.

A experiência da morte, intrínseca ao processo fotográfico, como mostrado por Roland Barthes em *A câmara clara*, é reiterada na “re-velação”. Segundo Barthes, ao se tornar um espectro, o fotografado sente sua passagem de sujeito para a condição de objeto, o que o autor denomina como uma “microexperiência da morte”. (Barthes, 2011, p. 27).

De certa forma, *Mutum*, partindo da miopia de Miguilim, aproxima a singularidade do olhar infantil da percepção do espectador no cinema. A trama dos acontecimentos narrativos do filme mistura-se com planos que trazem à tona a questão do olhar do espectador.

A iluminação parece ser um dos elementos mais evidentes de aproximação feita em *Mutum* entre o texto literário e o fílmico. Feita à base de lamparinas e lâmpadas tanto nas cenas externas, quanto nas internas, mais do que apontar para o isolamento geográfico da casa da fazenda utilizada como cenário e para o fato de que aquela família

parece distante da vida em sociedade, a iluminação em *Mutum* faz alusão a outros aspectos do Corpo de baile.

A partir do jogo de luzes, o isolamento das fazendas que abrigam a obra pode ser percebido tanto no espaço quanto no tempo. Em Dão-Lalalão, por exemplo, além da iluminação a base de lampiões, há uma passagem em que os personagens escutam uma novela pelo rádio. Entretanto, em *Mutum*, o uso de lamparinas parece evocar outro aspecto, além da localização espaço-temporal.

A baixa iluminação e o uso de lampiões e velas como único foco de luz no filme também parecem se remeter à projeção no cinema. De certa forma, a sombra das roupas na parede remete-se à imagem no cinema, porém, é muito mais fugaz que a projeção do cinema como hoje o concebemos, tal como ocorre no espetáculo das lanternas mágicas. Nas sombras, produzido a base de lampiões, o que se vê não é a projeção da fotografia na tela.

Esse tipo de projeção, anterior à reprodutibilidade técnica, parece possuir a capacidade de nos lembrar de um importante aspecto ainda guardado pela imagem cinematográfica. No espetáculo das lanternas mágicas, uma imagem não se limita a ser uma representação de objetos ou cenas vividas. É antes um índice fugaz daquilo que ali foi exibido.

Sabe-se que, após o show de sombras, o espetáculo não existe materialmente em nenhum espaço, ao contrário do que ocorre com o rolo de filmes após a exibição do cinema tal como hoje o conhecemos. As lanternas e lampiões no lugar da luz elétrica em *Mutum*, embora não tenham tido deliberadamente tal intenção, acabam se remetendo à fugacidade da imagem cinematográfica. De alguma forma, a iluminação do filme nos convoca a pensar a imagem a partir de outro estatuto, remetendo-se mais ao aspecto indicial da imagem, que a seu aspecto simbólico.

Em *Mutum*, a vela acesa para as crianças rezarem, enquanto cai a tempestade, e os lampiões carregados em direção ao rio acrescentam, sutilmente, ao filme uma dimensão que ultrapassa a simples descrição narrativa ali exibida, evidenciando, na tela, o jogo de luz e sombra proposto pelo cinema como um de seus pilares mais primordiais.

José Carlos Avellar, em “Uma caderneta de nuvens”, compara *Mutum* a outro filme de Zhang Yimou: Assistindo ao filme (*En regardant le film*). A estreia desse curta-metragem ocorreu exatamente no mesmo momento da primeira exibição pública de *Mutum*, em maio de 2007, no Festival de Cannes. O curta de Zhang Yimou compõe a coletânea comemorativa dos sessenta anos do Festival de Cannes, intitulada Cada um com seu cinema (*Chacun son cinema*).

O curta de Yimou mostra a preparação para a exibição de um filme ao ar livre, para crianças, em uma pequena vila, onde provavelmente não existem salas de cinema. Com a chegada do cinema itinerante, as crianças correm eufóricas e levam seus bancos a fim de conseguir um lugar para assistir ao filme. Pulando, tocam com as mãos a tela, enquanto essa é erguida pelas cordas que a fixam diante das crianças.

Depois que a tela é instalada e que o projetor é montado, as crianças brincam com as mãos fazendo sombras na tela. Vê-se ainda a sombra dos operadores, que fazem uma refeição atrás do tecido. Um menino puxa o lençol para ver o que há por trás da imagem e sorri. Toda a sequência lembra o espetáculo das lanternas mágicas, mostrado por Yimou em *Tempo de viver*.

Em *En regardant le film*, Yimou lembra que o espetáculo filmico só pode existir em meio à escuridão. Como a projeção ali ocorrerá ao ar livre, é preciso esperar a chegada da noite para que o espetáculo comece. O protagonista olha para a luz do sol e tampa a vista, porque, obviamente, não pode olhá-la diretamente. Em seguida, vê-se o brilho intenso da luz do projetor.

O sol se esconde atrás das montanhas e só então, com a chegada da noite, é que o filme começa. Depois que o sol se põe, as crianças encontram-se sentadas em frente à tela, ansiosamente aguardando o início do espetáculo. De repente, um menino joga para o alto uma galinha, cuja sombra desperta gargalhadas na plateia.

Em “Uma caderneta de nuvens”, José Carlos Avellar, aproxima os dois filmes por perceber semelhanças entre o olhar de Thiago e o do protagonista de Yimou. Thiago de fato parece ter algo do olhar deste garoto que se encanta com a chegada do cinema à vila, posicionando-se bem perto da tela, mas que cai no sono, antes de o filme começar, entregando-se a outras imagens.



Figura 44: Em *En regardant le film*, de Zhang Yimou, uma galinha jogada para o alto tem sua sombra projetada na tela.

A semelhança entre os dois filmes, entretanto, parece estar no fato de ambos os meninos se colocarem como espectadores de um cinema bem mais direto e menos mediado que o atual. A sombra da própria galinha na tela, em lugar de uma película que traga gravado outro momento quando uma galinha teria sido exposta à luz diante da câmera, propõe uma linguagem bem mais crua e direta que aquela do cinema praticado

nos dias atuais.

Ao enfrentar um período de crise da literatura no final da década de 1960, Pasolini teria encontrado no cinema a possibilidade do que ele nomeia “realidade como linguagem”, oferecendo assim uma saída à literatura. Para Ferretti (1986, p. 10), “a uma literatura que considera impotente, estéril, evocação artificial da realidade (...) Pasolini opõe o cinema, que reproduz, exprime a realidade com realidade”.

Se para Pasolini o cinema pode ser visto como uma saída para a crise que vivia a literatura italiana a partir da década de 1950, *Mutum* aponta para a possibilidade de o cinema encontrar na literatura, cinquenta anos depois, uma saída para sua crise de representação.

Como no curta de Yimou, *En regardant le film*, há planos em *Mutum* que também podem ser tomados como metalinguísticos, sem que a discussão toque a esfera da representação na imagem filmica. O filme, em alguns de seus planos, refere-se à imagem no cinema, em sua dimensão mais crua ou direta, aproximando-se da abordagem proposta por Pasolini, em sua reflexão sobre o “cinema de poesia”.

Enquanto Zhang Yimou, para alcançar tal possibilidade do cinema, fez da tela uma película que pode ser transposta, há sequências, em *Mutum*, em que Kogut elimina o suporte da tela, abordando a imagem filmica como projeção que também pode ocorrer em superfícies diversas do sofisticado aparato tecnológico cinematográfico.

Como abertura capaz de oferecer experiências de espaço e tempo diferentes da vivida pelo sujeito em seu cotidiano, a imagem no cinema, como a imagem no sonho, possibilita uma aproximação de seu observador com sua memória e com suas sensações, por mais etéreas que essas sejam. Daí o fascínio que ela pode despertar. Essa luz presente na imagem dos sonhos, que, segundo Blanchot, não sabemos qualificar, no cinema e no vídeo podem ser investigadas com mais precisão, pelo menos do ponto de vista técnico.

Olhos de mosca: a imagem videográfica

“Se o cinema, como queria Godard, é a verdade 24 vezes por segundo, então o vídeo será a verdade 30 vezes por segundo, 525 linhas por vez. Uma imagem eletrônica, como se sabe, é a tradução de um campo visual para sinais de energia elétrica, que podem ser transportados ou armazenados em forma eletromagnética. Isso é obtido à custa de um retalhamento e de uma pulverização da imagem em centenas de linhas luminosas de intensidade variável (no caso do vídeo analógico) ou em milhares de pontos elementares de cor chamados pixels (no caso do vídeo digital), de modo a criar uma outra topografia, que aparece a olhos nus como uma textura pictórica diferente, estilhaçada e multipontuada, como os olhos da mosca.” (Machado, 2007, p. 24)

Como mostra Arlindo Machado (2007), a imagem no vídeo assemelha-se a uma escrita com luz, onde um ponto luminoso percorre continuamente a tela, constituindo uma imagem que só tem existência no tempo e não mais no espaço, como as imagens anteriormente conhecidas. Assim explica o autor:

“Aquilo que chamamos de ‘imagem’ no universo do vídeo nem é mais uma representação

pictórica no sentido tradicional do termo, ou seja, uma inscrição no espaço. A rigor, no nível mais microscópico, em cada intervalo mínimo de tempo, não há propriamente uma imagem na tela, mas uma linha se estendendo da esquerda para a direita ou um único pixel aceso. Tecnicamente, a imagem eletrônica não consiste em outra coisa que um ponto luminoso que corre a tela, enquanto variam sua intensidade e seus valores cromáticos. A imagem completa – o quadro videográfico – não existe mais no espaço, mas na duração de uma varredura completa da tela, portanto no tempo.” (Machado, 2007, p.24)

A divisão da tela e a criação de um diálogo entre imagens capturadas em ambientes distintos foi um dos recursos explorados por Kogut, tanto na televisão quanto no vídeo. Em sua historiografia do vídeo no Brasil, Arlindo Machado apresenta Sandra Kogut como componente da terceira geração de videoartistas brasileiros, ao lado de Éder Santos, que, como Kogut, obteve reconhecimento internacional.

Ao comentar o trabalho de Sandra Kogut intitulado *Parabolic People* (1991), que é extensão de seu vídeo anterior, *Videocabines são caixas pretas* (1990), Machado aponta para uma característica da artista que também pode ser encontrada em Mutum. *Parabolic People* é um vídeo experimental que reúne as gravações feitas em cabines instaladas pela diretora nas ruas de seis metrópoles mundiais: Rio de Janeiro, Paris, Tóquio, Dacar, Moscou e Nova York.

Nessas cabines (ou caixas pretas), as pessoas eram convidadas a gravar seus depoimentos, livremente. Em um segundo momento, os vídeos feitos eram exibidos aos participantes das outras capitais, criando-se uma rede ou diálogo entre pessoas que, de fato, nunca se encontraram, a não ser na tela do vídeo. Sobre esse trabalho de Kogut, comenta Machado:

“A técnica mais utilizada consiste em abrir ‘janelas’ dentro do quadro para nelas invocar novas imagens (...). No interior de uma tomada de Tóquio, por exemplo, abre-se uma ‘janela’ para uma tomada de Dacar, outra de Nova York e mais uma do Rio de Janeiro. Não se trata de sugerir, evidentemente, que todos estão no mesmo lugar, mas de estudar formas possíveis de leituras desses eventos simultâneos e de descobrir ligações sutis, inéditas, às vezes também absurdas, entre eles. Assim, “um acordeonista russo em Moscou interpreta em perfeita sincronia com um percussionista de Dacar, mesmo que eles nunca tenham chegado a se encontrar, a não ser na fantasia ou na vontade de um autor”.” (Bongiovanni apud Machado, 2007, p. 30)

Parabolic People, de Sandra Kogut, exhibe “janelas”, de forma metalinguística e assim fisga o olhar do espectador pela passagem proposta por suas “aberturas”. O uso da luz em *Mutum* marca o encontro da iconografia de Kogut com o texto “Campo geral”, onde a luz dos vaga-lumes, em alguns instantes, único “lumêio” capaz de quebrar a escuridão da noite, propõe um caminho a ser seguido pelo leitor. A iluminação em alguns planos de *Mutum* também divide sutilmente a tela em quadros, fazendo com que a ação dramática seja vista paralelamente em diferentes porções do plano, um iluminado, outro quase destituído de iluminação.

Há uma sequência noturna em *Mutum* em que todo o ambiente está escuro e a única luz que há na tela vem dos lampiões carregados pelos personagens, que abrem o caminho em direção ao rio. Depois de alguns segundos onde nada pode ser visto na tela, vê-se, à distância, a luz de um lampião. Em seguida, podem ser vistos outros personagens. Todos caminham em direção ao rio. Na beira da água, a mãe, Thiago e

Felipe colocam folhas na correnteza, enquanto se desenrola um dos mais conhecidos diálogos de “Campo geral”:

Thiago: Como é que é o mar?
Mãe: É longe daqui, né!
Thiago: A gente não vai poder ir lá não?
Felipe: Não, Thiago. Nós é no sertão.
Thiago: Queria ir lá!

Pasolini e o desaparecimento dos vaga-lumes

Como a luz das lamparinas na sequência citada, em “Campo geral” também há passagens que se referem a um espaço habitado por pontos de luz em meio à completa escuridão da noite: “O Dito guardou debaixo da cama a garrafa cheia de vagalumes”. (Rosa, 2001, p. 91). A figura dos vaga-lumes, que ocupa pontos luminosos no texto rosiano, quando desdobrada no filme torna-se um recurso metalinguístico, se considerarmos o cinema enquanto projeção ou feixe de luz.

Como luz efêmera e fugaz, que mostra algo instantaneamente para logo se apagar, o vaga-lume aproxima-se da própria noção de imagem aqui trabalhada. Os lampejos (*lucciole*), em oposição à grande luz (*luce*), discutidos por Didi-Huberman em seu livro *Sobrevivência dos vaga-lumes*, parecem se adequar melhor à reflexão sobre a iluminação tanto em *Mutum*, quanto em “Campo geral”. Assim coloca Didi-Huberman:

“Ora, imagem não é horizonte. A imagem nos oferece algo próximo a lampejos (*lucciole*), o horizonte nos promete a grande e longínqua luz (*luce*). (...) A famosa ‘porta estreita’ do messianismo, em Benjamin, mal se abre: ‘um segundo’, diz ele. Mais ou menos o tempo que é preciso a um vaga-lume para iluminar — para chamar — seus congêneres, pouco antes de a escuridão retomar seus direitos.” (Didi-Huberman, 2011, p. 86)

Figura presente em “Campo geral”, os vaga-lumes em *Mutum* ressurgem metamorfoseados na iluminação instável das lamparinas e lâmpões, totalmente incapazes de iluminar o ambiente como um todo. Em sua reflexão sobre essa figura, Didi-Huberman retoma, inicialmente a partir de uma passagem de *A divina comédia* de Dante Alighieri, mais especificamente do vigésimo sexto canto do *Inferno*, a imagem dos vaga-lumes, que como “pobres moscas de fogo”, ou *fireflies*, feitas da matéria “luminescente, mas pálida e fraca, muitas vezes esverdeada — dos fantasmas”, só sobrevivem enquanto estão no fogo. “Quando seu voo a afasta dele um pouco mais, ela morre”, lembraria Plínio, o Antigo. (Didi-Huberman, 2011, p. 13).

O primeiro texto de Pasolini, citado por Didi-Huberman nesta obra é uma carta escrita pelo cineasta a um amigo de adolescência, Franco Farolfi, em 1941, a fim de explicitar o caráter político e histórico da figura do vaga-lume que, para ele, naquele momento, já desaparecia na Itália. Didi-Huberman mostra de que maneira o cineasta, professor, poeta e novelista Pier Paolo Pasolini, aos 19 anos e ainda estudante de Letras em Bolonha, precisa reconfigurar a obra de Dante ao revisita-la. Ele não pode lê-la como *A Divina comédia*, mas como a “*Humana commedia*”.

Com a eclosão da Guerra em 1941, “a grande luz divina” não seria mais pensada da mesma maneira. Pasolini teria, assim, assistido a uma “inversão completa das relações entre luce e lucciole”. A luz ofuscante dos projetores da propaganda fascista estaria em “plena glória”, enquanto “resistentes de todos os tipos (...) se transformam em vaga-lumes fugidios”, seres “discretos”, que continuam “a emitir seus sinais”. (Didi-Huberman, 2011, p. 16-7).

Já o segundo texto de Pasolini citado por Didi-Huberman foi publicado no *Corriere della Sera*, trinta e quatro anos depois da carta mencionada e exatamente nove meses antes de Pasolini ser assassinado, em uma praia da Ostia, na Itália, no dia dois de novembro de 1975. Trata-se do artigo intitulado “O vazio do poder na Itália” [*Il vuoto del potere in Italia*], um “lamento fúnebre”, posteriormente conhecido como “O artigo dos vaga-lumes” [*L’articolo delle lucciole*]. (Didi-Huberman, 2011, p. 25).

Segundo Didi-Huberman (2011, p. 26), Pasolini, neste artigo afirma que “devido à poluição da atmosfera e, sobretudo, do campo, por causa da poluição da água, os vaga-lumes começaram a desaparecer” na Itália, no início dos anos 1960; fenômeno que Pasolini considera, ao mesmo tempo “fulminante e fulgurante”. Os vaga-lumes teriam se resumido, a partir daí, a “uma lembrança pungente do passado”, colocaria Pasolini.

Para Didi-Huberman (2011, p. 59), aterrorizado pela “luz artificial dos projetores” e pelo “olho pan-óptico das câmeras de vigilância”, Pasolini teria radicalizado seu desespero e inventado o “desaparecimento dos vaga-lumes”, já que “não foram os vaga-lumes que foram destruídos, mas algo de central no desejo de ver — no desejo em geral, logo, na esperança política — de Pasolini”. É importante lembrar que o aspecto etéreo da luz emitida pelo vaga-lume era visto por Pasolini como “lampejos moventes do desejo”.

“ (...) (lucciola, em italiano popular, significa justamente a prostituta; mas também essa misteriosa presença feminina nas antigas salas de cinema que Pasolini freqüentava muito, evidentemente: a “lanterninha” que, no escuro, munida de sua pequena lanterna-tocha, guiava o espectador entre as fileiras de poltronas).” (Didi-Huberman, 2011, p. 18-9)

A ligação estabelecida entre a figura da “lanterninha” na sala de cinema ou mesmo a menção à luz da própria projeção como o retorno de um olhar, ofuscado pela “grande luz”, que, no entanto, tem como cerne o desejo da pervivência, pode aqui se estender. “Os vaga-lumes são machos e fêmeas, se iluminam para chamar e chamam para copular, para se reproduzir”. (Didi-Huberman, 2011, p. 20).

Pasolini também indica, como lembra Didi-Huberman (2011, p. 20-1) “que a arte e a poesia valem também como esses lampejos, ao mesmo tempo eróticos, alegres e inventivos”. Em “Campo geral”, conto comumente lembrado como o relato sobre a visão miope de Miguilim, a presença dos vaga-lumes também parece remeter ao desejo de ver. Vale lembrar a seguinte passagem:

“— Olha quanto mija-fôgo se desajuntando no ar, bruxolim deles parece festa!’ Inçame. Miguilim se deslumbrava. — ‘Chica, vai chamar Mãe, ela ver quanta beleza...’ Se trançavam, cada um como que se rachava, amadurecido quente, de olho de bago; e as linhas que riscavam, o comprido, naquele uauá verde, luzlino. Dito arranjava um vidro vazio, para guardar deles vivendo.” (Rosa, 2001, p. 90)

O vaga-lume, nesse conto, como o conceito de imagem aqui utilizado, remete a uma luz fulgurante e provisória que tem seu surgimento e desaparecimento repentinos, tal qual o próprio aparecimento da linguagem. Como nos mostra Didi-Huberman, não houve um “desaparecimento dos vaga-lumes”, como supôs o cineasta italiano, na década de 1960, mas uma invenção desse desaparecimento. Os vaga-lumes só desaparecem na medida em que o espectador decide não mais segui-los. Assim expõe Didi-Huberman: “Seria bem mais justo dizer que eles ‘se vão’, pura e simplesmente. Eles desaparecem de sua vista porque o espectador fica no seu lugar que não é mais o melhor lugar para vê-los.” (Didi-Huberman, 2011, p. 47).

Como lembra Roniere Menezes, em *O traço, a letra e a bossa*, ao final de “As margens da alegria”, conto do livro *Primeiras estórias*, de Guimarães Rosa, que faz referência indireta à construção de Brasília, “uma luzinha verde, tremulante, na escuridão da mata” também se remete ao devir no texto rosiano, em oposição às grandes utopias que marcaram o período JK.

Segundo Menezes, essa pequena luz intermitente, no conto “As margens da alegria”, que também é narrado a partir da ótica de uma criança, aponta para a possibilidade de transformação de “pequenos espaços opressivos”. (Menezes, 2011, p. 170). Para o autor, a luz tremulante que vem da mata, ao final do conto, abriria uma brecha, permitindo um breve esquecimento das imagens suscitadas pelo “mundo da racionalidade técnica”, que tão velozmente engolia a paisagem da cidade em construção.

Assim, a imagem do “primeiro vagalume”, que aparece no conto de abertura do livro *Primeiras estórias*, Rosa já associava a luz fugaz do pirilampo a uma forma de resistência e ao constante deslocamento da alegria, que também não se fixa em lugar algum. O conto se encerra fazendo alusão a importantes aspectos de “Campo geral” destacados por Mutum: a mata escura como mundo, a imensidão, as trevas e os intensos pontos de luz que por ela vagueiam.

“ (...) o menino não entendia. A mata, as mais negras árvores, eram um montão demais; o mundo.

Trevava.

Voava, porém, a luzinha verde, vindo mesmo da mata, o primeiro vagalume. Sim, o vagalume, sim, era lindo! – tão pequenino, no ar, um instante só, alto, distante, indo-se. Era, outra vez em quando, a alegria.” (Rosa, 1974, p. 26)

Santos (2011), em *Sempre alegre*, Miguilim, propõe uma reflexão sobre o filme *Mutum* como adaptação de “Campo geral”, e afirma que o silêncio que, no filme, “reina absoluto quando o pai está por perto (...) só é quebrado pelo riso estridente das crianças em escassos momentos de alegria”. (Santos, 2011, p. 28) O riso aí, enquanto ruído que se difere das palavras que podem ser inscritas pelas letras, exerce papel semelhante ao desempenhado pela luz fugaz dos vaga-lumes.

Pupilas glaucas e a imagem na literatura

A resistência dos vaga-lumes de Didi-Huberman, tal qual a figura do próprio vaga-lume na obra rosiana, parecem ocupar o lugar desta “exceção da alegria inocente”. Essa exceção da alegria inocente pode ser percebida, por exemplo, na imagem evocada por Didi-Huberman (2011, p. 20-21) de jovens italianos que, sem se preocupar com o mundo a sua volta, encontram-se no meio da madrugada, quando “tudo neles se transforma em risos, em gargalhadas”. Aí a luz dos pirilampos confunde-se com o espaço ocupado pelos poetas. Sivina Rodrigues Lopes, em seu livro *Anomalia poética*, afirma caber ao poeta a habilidade de ser esta “intermitência no limite do mundo”.

Tal como essa luz que se mistura à chegada do progresso na construção da cidade, o poeta também deve “estar no lugar em que poder e impoder se confrontam”, o que significa, segundo a autora, “ir ao encontro de si próprio, a possibilidade mais íntima, que não a mais certa, do homem”, (Lopes, 2005, p. 23), ou a possível aproximação deste com o zero absoluto. Para a autora, o zero, equivalente ao “ovo”, enquanto “uno”, é “ao mesmo tempo perfeição e começo”. Assim explica a autora: “não é o início de uma série, mas o início do inúmero, o início como potência de infinito, o inteiro que não é divisível”. (Lopes, 2003, p. 91).

Em “Campo geral”, Rosa menciona ainda outra luz esverdeada — que não a dos pirilampos — para se referir ao que há de não-revelável nos olhos do gato Sossõe: “os olhos de um verde tão menos vazio — era uma luz dentro de outra, dentro doutra, dentro outra, até não ter fim”. (Rosa, 2001, p. 52). Nessa passagem, a presença do *mise-en-abyme* se dá tanto a partir da repetição em cascata da imagem evocada, quanto pelo encadeamento sonoro das palavras.

Em outro conto rosiano, “Chronos kai anagke”, título grego dado pelo escritor ao texto conhecido como “Tempo e destino”, a fosforescência que surge no meio das trevas decorre de um olhar que brilha como um pirilampo na escuridão e, como este, abre brechas, encontra saídas, transforma o ambiente. No conto, publicado na revista *O Cruzeiro*, em 1930, ou seja, dezesseis anos antes do primeiro livro publicado por João Guimarães Rosa, o pirilampejar na treva das pupilas glaucas já aparecia como um olhar resistente diante da realidade palpável, como pode ser visto no trecho abaixo:

“Num sopro de encantamento, extinguiram-se as luzes, e a escuridão fez pesar ainda mais o silêncio.

O personagem zombador voltou-se antes de sair e Zviazline viu-lhe ainda as pupilas glaucas a pirilampejar na treva.

O moço olhou o tabuleiro. E viu, atônito, surpreso, espargir-se por sobre os escaques uma ligeira fosforescência, enquanto as figuras de ébano e marfim — reis, rainhas, bispos, cavaleiros, torres e peões — multiplicavam-se, cresciam, adquirindo vida e movimento (...).” (Rosa, 2011, p. 66-7)

Em meio ao jogo de xadrez, um novo plano, próximo ao universo sobrenatural, se abre a partir dos olhos que se põem a “pirilampejar nas trevas”. Em seguida, a “fosforescência” não está mais nas “pupilas glaucas”, mas nos quadros do próprio tabuleiro do jogo. E assim torna-se possível assistir a “toda a História”, já que imperadores, reis e guerreiros, de peças de xadrez, tornam-se figuras da História.

Considerações Finais

O percurso aqui traçado, tendo como ponto de referência a figura do vaga-lume, em diferentes textos do escritor mineiro João Guimarães Rosa mostra que a reflexão sobre produções fílmicas dirigidas pela artista brasileira Sandra Kogut, tanto em cinema quanto em vídeo, foi capaz de elucidar o debate acerca de outras escrituras. O vídeo, bem como a reflexão sobre sua natureza técnica, abre-se ao diálogo transdisciplinar, encontrando-se com a literatura e com o pensamento filosófico contemporâneo.

Já a reflexão sobre a natureza da imagem no cinema e sua interlocução com a literatura acabou apontando para as imagens da infância, aproximando as representações aqui em debate. Apesar das diferenças técnicas, é possível perceber as imagens literária e fílmica, nas obras aqui analisadas, como meios híbridos, que se misturam ao medo e aos sonhos de Miguilim/Thiago. Tal reflexão aponta para o cinema como forma sensível de desdobramento de outros textos, a saber, a literatura e a própria sociedade.

Referências

- Bergson, H. (1999). *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. Tradução Paulo Neves, 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Blanchot, M. (2010). *A conversa infinita 1 – a palavra plural*. Tradução de Aurélio Guerra Neto. São Paulo: Escuta.
- Didi-Huberman, G. (2011). *Sobrevivência dos vaga-lumes*. Tradução Vera Casa Nova, Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Ferretti, G.C. (1986). Introdução. In *Diálogo com Pasolini - Escritos*. São Paulo: Nova Stella.
- Lopes, S.R. (2005). *Anomalia poética*. Lisboa: Vendaval.
- Lopes, S.R. (2003). *Exercícios de aproximação*. Lisboa: Vendaval.
- Machado, A. (org.). (2007). *Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural.
- Machado, A. (1997). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus.
- Menezes, R. (2011). *O traço, a letra e a bossa: literatura e diplomacia em Cabral, Rosa e Vinícius*. Belo Horizonte: UFMG.
- Rosa, J.G. (2011). *Antes das primeiras estórias*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Rosa, J.G. (2001). João Guimarães. *Manuelzão e Miguilim: (Corpo de baile)*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 11ª edição.
- Rosa, J.G. (1974). *Primeiras estórias*. Rio de Janeiro: Livraria José Olimpio Editora, Editora Civilização Brasileira, Editora Três.

Referências filmográficas

- ASSISTINDO ao filme. Direção: Zhang Yimou. In CADA um com seu cinema. (Chacun son Cinéma ou Ce Petit Coup au Coeur quand la Lumière s'éteint et que le Film). França, 2007, cor.
- MUTUM. Direção: Sandra Kogut. Brasil, 2007 (95 min), cor.
- PARABOLIC People. Direção: Sandra Kogut. Brasil, 1991 (41 min.), vídeo, cor.
- VIDEOCABINES são caixas pretas. Direção: Sandra Kogut. Rio de Janeiro, 1990 (10 min.), vídeo, cor.

Documentos eletrônicos

- Santos, A. Sempre alegre Miguilim: estudo da adaptação fílmica da novela Campo Geral (1956), de João Guimarães Rosa, em Mutum (2007), de Sandra Kogut. Monografia apresentada à Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2011. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/37586>.

O cinema de David Lynch: arte, surrealismo e representações

Marcelo Flório⁵⁵⁸ e Marina Jogue Chinem⁵⁵⁹

Resumo: O cinema de David Lynch configura-se técnica e tematicamente numa forma diferenciada dos padrões das películas americanas da atualidade. Nesta perspectiva, esse artigo apreende a trajetória desse cineasta em sua produção fílmica e seu diálogo com a proposta surrealista e com o espaço urbano: de retratação dos delírios, sonhos e devaneios e críticas sobre a sociedade norte-americana. Segundo essa hipótese, entende-se, portanto, que o cineasta propôs uma ruptura estética em relação ao realismo hollywoodiano, à sua narrativa linear repleta de finais românticos fechados e de *happy end*, que tanto ainda predominam as filmagens norte-americanas contemporâneas.

Palavras-chave: Cinema; surrealismo; produção autoral; memória; cidade.

Memória e Processo de Criação

David Lynch ao tomar contato com as reminiscências de suas escolhas profissionais revela que escolheu a carreira cinematográfica quando fazia experiências de trabalho com as artes plásticas. Durante seus estudos plásticos, ao fazer um projeto experimental, isto é, um pequeno filme de animação numa tela esculpida, ganhou um financiamento para fazer um curta-metragem, que acabou por resultar em seu primeiro filme: *Eraserhead* (1978).

Ao relembrar o início na profissão como diretor de cinema, afirma que fez um único curso de cinema em sua vida e que o curso era de análise fílmica e não de história do cinema e que, se fosse professor de cinema, apenas diria aos alunos para pegarem uma câmera e filmarem:

“Fiz apenas um curso de cinema em minha vida, com um professor que se chamava Frank Daniel. Era um curso de análise, no qual ele mostrava filmes aos alunos pedindo-lhes que se concentrassem em um único elemento: a fotografia, o som, a música, a interpretação dos atores. Depois, discutíamos a utilização desse elemento particular no filme, comparávamos nossas notas e descobríamos um monte de coisas incríveis.”

Halbwachs, em seus estudos sobre memória, entende que a memória individual é perpassada pela memória coletiva, à medida que o ato de lembrar de um sujeito social é composto pelo pensamento de seu grupo. Desse modo, pode-se dizer que David Lynch ao buscar suas lembranças sobre seu processo criativo, é capturado o pensamento de seu grupo através de suas recordações, pois há uma relação de dependência entre a memória individual e a memória coletiva. Portanto, a dimensão coletiva está inserida na

⁵⁵⁸ Professor da Escola de Educação/EAD da Universidade Anhembi Morumbi. Historiador, Pós-doutor pelo Programa de Pós-Graduação em História da PUC/SP, Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da PUC/SP e Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em História da PUC/SP.

⁵⁵⁹ Profissional com experiência na área de criação em publicidade e design gráfico com experiência no Brasil e Japão. Graduação em Comunicação Visual pela FAAP/SP e Mestre pelo Programa Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie/SP. Docente na Faculdade de Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo (UMESP) e da Escola de Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano (USCS). Pesquisadora do COLING/UMESP.

construção do “eu”.

Nessa dimensão analítica, Halbwachs compreende que (1990, p.25-16):

“(…) nossas lembranças permanecem coletivas, e elas não são lembradas pelos outros, mesmo que se trate de acontecimentos nos quais só nós estivemos envolvidos, e com objetos que só nos vimos. É porque, em realidade, nunca estamos sós. É porque em realidade, nunca estamos sós. Não é necessário que outros homens estejam lá, que se distingam materialmente de nós: porque sempre temos conosco e em nós uma quantidade de pessoas que não se confundem.”

Já o estudioso Pollack (1989) observa a importância da memória individual no entendimento da realidade, à medida que considera que o termo memória coletiva tende à interpretação de uma realidade universal e homogênea. As vozes silenciadas e os não-ditos ressurgem em determinadas individualidades e expressam representações destoantes das normas vivenciadas pelo grupo. Nesse sentido, Pollack (1989, p. 8) afirma:

“Numa perspectiva construtivista, não se trata mais de lidar com os fatos sociais como coisas, mas de analisar como os fatos sociais se tornam coisas, como e por quem eles são solidificados e dotados de duração e estabilidade. Aplicada à memória coletiva, essa abordagem irá se interessar, portanto, pelos processos e atores que intervêm no trabalho de constituição e de formalização das memórias. Ao privilegiar a análise dos excluídos, dos marginalizados e das minorias, a história oral ressaltou a importância de memórias subterrâneas que, como parte integrante das culturas minoritárias e dominadas, se opõem à “Memória oficial”, no caso a memória nacional.”

Então, percebe-se que as lembranças individuais podem rejeitar e se contrapor à dimensão do coletivo e, desse modo, registrar um olhar singular sobre a realidade social. Desse modo, essa pesquisa também atenta aos pressupostos teóricos de Pollack, entende no trabalho com as memórias do processo criativo de David Lynch, que é possível identificar que sua trajetória cinematográfica incorpora dimensões de sua individualidade, já que rompeu com padrões de um cinema elaborado pela estética hollywoodiano ao propor diálogos com a herança da arte surrealista.

A historiadora Maluf (1995) parte da reflexão de que Pollack prefere o uso do termo “enquadramento da memória” - no lugar do conceito de memória coletiva, elaborada por Halbwachs, porque a memória comum é compreendida como aquela que tem como função manter a coesão interna daquilo que um grupo tem em comum. Nessa perspectiva, perde-se a possibilidade de dar vazão às inúmeras lembranças pessoais ou de grupo que se opõem às chamadas memórias coletivas. Desse modo, a memória coletiva pode incitar a exclusão de diversos sujeitos sociais. De acordo com Maluf (1995, p. 35-36):

“Ao se forjar uma memória coletiva oficial pode-se condenar a memória de indivíduos e grupos a uma vida subterrânea, cujas lembranças passam a ser transmitidas através de redes informais de comunicação, em oposição à ‘memória enquadrada’. (...) A memória coletiva pode significar a própria exclusão de indivíduos e grupos que ficam condenados a zonas do ‘não-ditos’, cujas experiências comprometem a continuidade e estabilidade ideal da memória oficial.”

A memória está conectada também às reflexões propostas pelo conceito de crítica genética, tal como é elaborado por Salles (1998). É um conceito, que parte das teorias de Charles S. Peirce e tem o objetivo de apreender a evolução do processo de criação

artística. Pode-se compreender, segundo a autora, que é um modo de estudar o processo criativo segundo vestígios e pistas deixados pelo próprio artista. O artista, dessa maneira, pode revelar sua experimentação criativa em rascunhos, estudos, croquis, plantas, esboços, roteiros, maquetes, registros orais, entre outros.

Dentro dessa dimensão de análise, pode-se entender que as entrevistas, mesmo colocando-se fora do momento da criação, oferecem importantes dados e fragmentos para os estudos de um processo criativo, apresentando-se como uma retrospectiva sobre a criação. Segundo Lynch, há quatro filmes que ele escolheria como os mais brilhantes em termos de direção de cinema.

Os filmes e seus respectivos cineastas são: *Crepúsculo dos deuses* (*Sunset Boulevard*) de Billy Wilder (1950); *As férias do Senhor Hulot* (*Les vacances de Monsieur Hulot*) de Jacques Tati (1953); *Janela Indiscreta* (*Rear Window*), de Hitchcock (1954) e *Fellini 8 ½* (*8 ½*) de Federico Fellini (1963). (Tirard, 2006).

Para David Lynch, o que o impressiona em *8 ½* é como Fellini comunica uma emoção de maneira indireta, como que por magia, sem nunca explicar nada. Em “*Crepúsculo dos Deuses*”, entende que Wilder cria também uma atmosfera abstrata e como num sonho convida os espectadores para assisti-lo. No filme “*As férias do senhor Hulot*”, fica fascinado com o conhecimento aprofundado que Tati demonstra ter pelo ser humano. E, finalmente, com Hitchcock, no filme “*Janela Indiscreta*”, fica extremamente instigado em como o cineasta domina a imagem, pois observa como um imenso universo cabe na filmagem de um pátio de edifício.

O filme *Crepúsculo dos deuses* (Flório, 2004) conta a história de Norma Desmond (Gloria Swanson), uma ex-diva do cinema mudo, e de Joe Gillis (William Holden), um roteirista desconhecido, por quem a ex-atriz se envolve e mata por ciúme. Assim, a trama começa com as dificuldades do roteirista que, ao fugir dos cobradores de suas dívidas e buscando salvar seu último bem - um carro -, acaba numa mansão de uma ex-atriz de cinema mudo, Norma Desmond. Ela vive solitária e esquecida junto ao seu fiel mordomo, Max Von Mayerling (Eric Von Stroheim), numa casa com ares de abandono na rua *Sunset Boulevard*, em Los Angeles. Nesse contexto, Norma convence Joe a reescrever um roteiro de filme com o qual sonhava voltar às telas. Vivem, contudo, um romance tumultuado. E, como Norma está sempre tomada de muitos ciúmes, acaba por matá-la e ele cai morto na piscina da mansão. Segundo Pinheiro Jr (1995, p. 95-96), esse filme é a produção em que o cineasta Billy Wilder concentra em maior grau a sua visão crua e sem concessões, ao exorcizar seus demônios quanto à indústria cinematográfica hollywoodiana, mostrando o quadro sombrio dessa “fábrica de sonhos”.

A produção fílmica *As férias do Senhor Hulot* de Jacques Tati conta a história do Senhor Hulot que vai para um hotel no balneário de Saint-Marc e, desde sua chegada, provoca catástrofes, ao transtornar a vida cotidiana dos veranistas. Apesar das muitas confusões geradas por boas intenções, Senhor Hulot desperta simpatia e admiração. Tati conta a história com poucos diálogos, pautado na lógica do cinema mudo. É um filme que se caracteriza pela observação do comportamento humano. De acordo com Lucas (1998, p. 30), Tati se notabilizou por ter criado um estilo próprio de filmar e, através

desse olhar, imprimiu na produção fílmica uma sátira à modernidade e seus avanços tecnológicos e à relação homem-máquina e seus ditos progressos.

No filme *Janela Indiscreta*, de Alfred Hitchcock, o personagem L. B. Jeffries, apelidado de Jeff (James Stewart), é um fotógrafo profissional que quebrou a perna e por isso está confinado em seu apartamento. Buscando preencher o tempo vazio, ele vasculha a vida dos seus vizinhos com uma lente tele objetiva e presencia alguns acontecimentos que o fazem suspeitar que um homem matou uma mulher e escondeu seu corpo. Ele investiga o caso com a ajuda de sua namorada Lisa Carol Fremont (Grace Kelly). O estudioso Peron (2006, p. 13-14) ao analisar esse filme afirma que o público receptor experimenta diante de algumas cenas a sensação de angústia e do prazer de *voyeur* dos personagens, como, por exemplo, na cena em que o espectador divide o suspense com Jeff e sua enfermeira Stella ao perceberem que Lisa corre risco de vida ao vasculhar o apartamento do assassino Lars Thorwald (Raymond Burr): “juntamente com eles, o espectador ‘sabe o que Lisa não sabe’; neste caso o espectador (com Jeff e Stella) não se identifica com Lisa, mas com Jeff e Stella.

A produção cinematográfica *Fellini 8 ½* relata a história de um importante cineasta chamado Guido Anselmi (Marcelo Mastroiani) que está em grave crise de inspiração exatamente no momento em que inicia uma nova filmagem. Totalmente incapaz de se comunicar com os outros, se refugia em lembranças do passado: os grandes acontecimentos de sua vida e suas mulheres. Para Coelho (1995), Fellini buscou nesse filme metalinguístico, fazer um jogo entre realidade e ilusão, deixando vir à tona uma poesia inspirada, o fantasioso e o onírico. Alguns efeitos cênicos utilizados por Fellini para confundir as esferas da fantasia e da realidade são os cenários falsos, mares de plástico e neblinas de gelo seco.

Lynch revela em suas memórias que seu interesse pelo cinema vem do fato de criar um mundo próprio, uma atmosfera e uma sensação que faça com que o espectador fique submerso. Para ele, o cinema não lhe desperta e interessa pelo fato de contar uma história. O que lhe interessa é a maneira de contar essa história e, nesse sentido, parafrazeando Godard, diz que o cinema tem o poder de pintar o invisível. O cinema, nessa acepção, é aquele que captura a invisibilidade das relações humanas, o que está oculto e tem possibilidade de “funcionar como uma janela através da qual você penetra num outro mundo, como num sonho” (Tirard, 2006).

Para Lynch, o cinema deve ser produzido tendo como parâmetro o olhar para a experimentação e compara ao ofício do musicista, que constrói nota por nota a melodia e, em certo momento, atinge uma nota que vibra de maneira particular. Desse modo, entende que o cinema não deve seguir regras estabelecidas para que se consiga encontrar as imagens que vibram com diferenciação particular e inovadora.

Sobre o aspecto da improvisação em seus filmes, o cineasta relata que o erro faz parte do processo da experimentação e o leva à criatividade e imaginação desmedidas:

“Experimentei em todos os meus filmes (meu sonho continua sendo o de fazer um filme inteiramente ao inverso) e, com frequência, cometo erros. Com um pouco de sorte, percebo a tempo e corrijo antes que o filme termine. Se não, serve de lição para o seguinte. Às vezes, porém,

a experimentação me permite descobrir, por acidente ou até mesmo por erro, algo maravilhoso e mágico que eu jamais poderia ter imaginado ou previsto. E a satisfação proporcionada por um momento como esse que substitui rapidamente a frustração de todas as coisas que não deram certo.” (Tirard, 2006)

Para Lynch, a sonoridade também contribui para a composição final de seu universo particular cinematográfico. Os sons em um filme, para o diretor, são metade do filme, pois entende que o som, inserida também a música, é uma forma de habitar fisicamente o filme, tal como se instala alguém numa casa. Desse modo, compreende que o som é também um grande protagonista. E, nesse sentido, chegou até a construir um estúdio de gravação para fazer experimentações sonoras. Sua intenção não é a de utilizar a sonoridade em seu aspecto funcional, mas discutir a proposta sonora antes da execução do filme e relata que tem essa prática desde *o filme Veludo Azul (Blue Velvet)*, de 1986.

Fica evidenciado, nas falas lynchianas, que os efeitos sonoros contribuem na construção do filme como um todo. Os sons colaboram na criação de uma atmosfera propícia para a direção das cenas em que, algumas vezes, os próprios atores também fazem suas interpretações com base na audição dessas sonoridades:

“Discuto a história com meu engenheiro de som (Alan Splatt) e meu compositor (Angelo Badalamenti), e eles gravam efeitos sonoros e trechos de música de todo tipo, que ouço enquanto filmo as cenas, seja com alto-falantes, para que toda a equipe, e às vezes até mesmo os atores, se impregne da atmosfera buscada. É uma vantagem considerável. É um pouco como uma bússola que indica constantemente a boa direção a ser seguida” (Tirard, 2006)

As canções, quando lhe agradam, são escolhidas antes dos filmes, porém espera uma produção cinematográfica em que acredita que aquela canção possa se adaptar ao contexto da filmagem. Costuma, dessa maneira, separar canções significativas para que façam parte de seus futuros filmes. Nesse sentido, relata o que aconteceu com uma canção do *This Mortal Coil*:

“Por exemplo, havia uma canção do This Mortal Coil, ‘Song to the Siren’, de que eu gostava há muito tempo. Eu queria utilizá-la em ‘Veludo Azul’, mas percebi que não se adaptava a esse filme. Então esperei. E quando comecei a trabalhar em ‘A Estrada perdida’, senti que, dessa vez, eu podia utilizá-la. Há um monte de canções assim, que têm uma verdadeira significação para mim e que separei para esperar que encontrem seu lugar em um de meus filmes” (Tirard, 2006)

A Arte Surrealista no Cinema de David Lynch

A proposta surrealista de David Lynch pode ser interpretada como a incorporação da ilusão e do inconsciente em sua filmografia, a partir do momento em que se identifica que os ideários do manifesto surrealista - de André Breton, do ano de 1924 - se fazem presentes em sua trajetória cinematográfica.

Com base nas observações de Cañizal (2007), o surrealismo cinematográfico tem em Luís Buñuel seu grande expoente dos valores do movimento. Pode-se citar os filmes *Um Cão Andaluz (Um Chien Andalou)*, de 1929 e *a Idade do Ouro (L'Âge d'Or)*, de 1930 que, segundo o autor, produziram ações que imitavam o fluxo desconexo dos sonhos de maneira persistente, diluindo, assim, o princípio da continuidade espaço-

temporal e promoveram a não-linearidade e a não-causalidade. O autor entende que, do final do século XX até os dias atuais, os cineastas herdeiros e seguidores do surrealismo que produzem aspectos dos experimentos poéticos da chamada “surrealidade” são David Lynch e Pedro Almodóvar.

Lynch também concebe que somente algumas características surrealistas podem ser identificadas nos filmes de Lynch. As marcas do surrealismo em sua filmografia são: não há limites entre o real e o onírico, a beleza convulsiva é decorrente do encontro de realidades distintas, a mulher representa o amor louco, há o ataque contra o jogo de aparências, a valorização do mistério, a ideia de que os sonhos fazem parte da realidade, o acaso objetivo, o fim da fronteira entre sonho e realidade, o uso de elipses, isto é, a não-continuidade tempo-espacial.

Já Cavaloti (2008) lembra que a concepção de mundo surrealista voltou sua atenção ao funcionamento do pensamento, principalmente ao deixar aflorar as atividades de expressão como escrita, falada, pintada ou desenhada sem o controle exercido pelos encadeamentos lógico-rationais, exatamente para dar vazão ao pensamento que se recria a todo instante. Desse modo, abre-se a possibilidade de referenciar percepções, afetos e formas nas artes sem direcionar-se pelo paradigma da lógica racionalista capitalista que segrega as realidades, separando de maneira estanque o emocional do racional.

O surrealismo do primeiro manifesto é a relação imediata entre estado de vigília (realidade) e o sonho propriamente dito: “Freud acentua em sua Interpretação dos Sonhos, a relação entre o estado de vigília e o sonho. (...) Vai das mais abstratas dissertações sobre os sonhos até a sua máxima da análise da psicologia onírica: o sonho é a realização de um desejo, que na vida em vigília não se realizou (Cavaloti, 2008)

O cinema de Lynch faz uma tomada instaladora da realidade até o ponto de instaurar uma proximidade perturbadora, ao tornar visível o outro lado vida, em que os detalhes sinistros incômodos se destacam após a apresentação de uma aparente realidade pacificadora. É, nessa perspectiva, que o autor Zizek (1997) entende que ao visualizar um filme de Lynch adentra-se num “buraco negro”, pois o cineasta mostra o que está por trás da superfície da pele do corpo vivo e o que se encontra nesse “buraco” é o corpo despido de sua pele. O autor exemplifica sua teorização ao comentar que na sequência inicial do filme *Veludo Azul (Blue Velvet)*, de 1986, o cineasta primeiramente mostra uma idílica cidadezinha norte-americana e o enfarte de um pai e, a câmera ao se aproximar da realidade, captura a vida em explosão: os insetos e besouros que se arrastam no ato do devoramento das folhagens.

Para a aceção surrealista do primeiro manifesto o sonho e as livres associações dos loucos - que assim são denominados pelo discurso da razão instrumental e médica - é um meio e não o fim para que o homem consiga descobrir-se. O surrealismo é, portanto, para Michele (2004) o deslocamento das impressões do mundo provocadas pelas imagens para outro contexto não linear de realidade, em que não mais existe a diferenciação entre sonho e realidade: “(...) surgem às imagens do desejo, que na loucura são originadas na vontade e no querer insaciável da realização, mesmo que impossível, no pensamento que se pensa, o ato se transforma em vontade do desejo”.

Essa liberdade de imaginação e mediação entre sonho e realidade, comentada acima, é que faz com que a proposta filmica de Lynch, na concepção dessa pesquisa, entenda que a sua cinematografia é herdeira do surrealismo, porque estabelece a possibilidade de acesso ao inconsciente, a partir de uma vertente contemporânea de múltiplas interpretações do ‘eu’.

Com base ainda nas afirmações de Micheli (2004, p.157), o surrealismo na vertente bretoniana é o exercício do automatismo psíquico através das expressões verbais, escritas ou até mesmo de outras expressões em que as formas privilegiem o pensamento em detrimento do controle exercido pelos processos racionais, estéticos e morais. Nessa perspectiva, é por meio do sonho que o homem se conecta com sua existência e se satisfaz plenamente com tudo o que lhe acontece. E, através da surrealidade, a zona contraditória entre sonho e realidade, é que o homem pode libertar o ‘eu’ inconsciente, inclusive no próprio estado de vigília.

Conclui-se que, para esse autor (2004), a possibilidade de ir ao encontro da voz interior que é reprimida pelas brutais convenções do cotidiano é a grande marca significativa do surrealismo do primeiro manifesto de Breton, intentando “fazer aflorar das profundezas do nosso espírito forças novas” e que essas sejam capazes de aumentar as forças da superfície ou mesmo até de se contrapor a elas. Nesse sentido, compreende-se que o artista surrealista ao dar vazão às imagens acaba por violar as leis da ordem natural e social e é exatamente esse o seu objetivo, o de provocar o choque entre sonho e realidade, que coloca, assim, em movimento a imaginação e a criatividade por meio dos caminhos da alucinação.

O surrealismo, seguindo essa linha de raciocínio, promove uma revolução individual. Essa revolução seria a ruptura com os liames de uma coerção social que deformou a personalidade humana e, desse modo, a poética surrealista devolveria ao homem sua força que “séculos de preconceitos, de afrontas e inibições inculcaram”. É, nesse sentido, que Breton considera a obra de Sade uma verdadeira luta contra a falsidade, artificialidade e realidade mentirosa.

De acordo com Argan (2001), “O Manifesto” do Surrealismo de André Breton, de 1924, estabeleceu o inconsciente como uma dimensão psíquica que seria bem explorada pela arte. É através do inconsciente que o ser humano constitui uma interligação entre sonho-realidade e não objetiva a realidade, pois no inconsciente pensa-se por imagens e, o autor em questão, entende que como a arte formula imagens, nada mais adequado do que a arte para trazer à tona os conteúdos profundos do inconsciente. Para o autor, a primeira fase do surrealismo é a não intervenção da consciência sobre o pensamento e, para que o processo seja autêntico, é preciso também que a elaboração seja automática, ou seja, a produção da mente deve ser materializada em qualquer expressão sem a interferência de controle racional, por onde possa emergir as imagens do mais profundo interior do ser humano e, nesse sentido, vir à superfície os lapsos reveladores e comprometedores.

A poética surrealista, segundo Argan (2001), é uma proposta de desmascaramento das repressões provocadas pelas diferentes formas de atuação das censuras:

“É um filão que parte da poética da ambigüidade instaurada pela metafísica, e evita deliberadamente as inovações técnicas e formais, fruindo a obviedade e mesmo a banalidade dos meios de representação para ressaltar a incongruência e o absurdo dos conteúdos representacionais.”

Dialogando com a concepção surrealista de Argan, entende-se que o cinema de David Lynch pode ser compreendido como comunicação vital, biopsíquica, do indivíduo por meio de símbolos. Tal como na teoria e na terapia psicanalítica, Lynch produz a experiência onírica, na qual as coisas que se afiguram distintas e não relacionadas para a consciência revelam-se interligadas por relações tanto mais sólidas quanto mais ilógicas.

Em David Lynch, principalmente nos filmes - *Veludo Azul (Blue Velvet)*, de 1986; *Twin Peaks: Os últimos dias de Laura Palmeer (Twin Peak: Fire Walk With Me)*, de 1992; *A Estrada Perdida (Lost Highway)*, de 1997; *História Real (The Straight Story)*, de 1999 e *Cidade dos Sonhos (Mulholland Drive)*, de 2.001 - identifica-se o desmascaramento da realidade em diversos contextos.

Lynch retrata, no filme *Twin Peaks – Os últimos dias de Laura Palmer (Twin Peaks – Fire With Me)*, aparentemente e de modo realista, a personagem Laura Palmer, porém há criaturas estranhas que surgem e agem como advindas do inconsciente. Nesse filme, o lado obscuro do ser humano é tematizado e desmascarado através do inconsciente.

Uma trajetória circular é apresentada no filme *Estrada Perdida (Lost Highway)*, em que o início e final do filme se conectam. O receptor, novamente, é convidado a interagir como co-autor da obra. No filme ocorre uma troca de personalidade entre os personagens ao longo da narrativa. Essa produção cinematográfica conta a história do saxofonista Fred que é casado e assombrado pela ideia da traição. Em uma determinada noite, o protagonista encontra um homem vestido de preto e a mulher morta. A partir daí, o personagem começa a ter muitas dores de cabeça e essas dores possibilitam que o filme produza a intersecção entre realidade (estado de vigília) e inconsciente (sonho).

Já em *História Real (The Straight Story)* o tema é a experiência de vida de um homem que habita o mundo rural e como o título sugere aparenta ser um filme que retrata com realismo a vida de um homem do campo, porém à medida que o filme narra a história de Alvin - que atravessa boa parte dos Estados Unidos – começa-se a perceber que as imagens mentais do protagonista interconectam-se com sua realidade na produção ficcional e suas memórias emergem.

A dimensão surrealista no filme *Cidade dos Sonhos (Mulholland Drive)* aparece quando Lynch conta a história de uma mulher que chega a Los Angeles para tornar-se uma estrela de cinema e acaba por hospedar-se na casa de sua tia. A partir da primeira metade do filme, o cineasta produz uma narrativa surrealista que produz uma crítica à construção da idolatria cinematográfica. Através de imagens do inconsciente critica-se o cinema norte-americano que aparece no filme como o lugar do desejo de uma atriz iniciante e Lynch desmascara essa realidade ao evidenciar que o cinema hollywoodiano é o lugar da efemeridade e o lugar da escravização e perda de identidade.

O cinema de David Lynch: as representações urbanas

O filme *Cidade dos Sonhos (Mulholland Drive)*, de 2001, conta a história de Diane que é habitante de uma cidade pequena no Canadá e chega em Los Angeles movida pelo desejo e sonho em tornar-se uma estrela de cinema e acaba por hospedar-se na casa de sua tia. Quando ela faz um teste para o filme *The Silvia North Story* encontra uma mulher chamada Camilla, que ajuda Diane a conseguir pequenas participações em filmes. As duas ficam amigas e se apaixonam e passam a ter um relacionamento afetivo-sexual.

Em seguida, Diane e Camilla brigam porque a segunda passa a ter um romance com o diretor de cinema, chamado Adam Kesher. Mesmo deprimida, preterida e solitária, Diane aceita o convite de Camilla e vai a uma festa na casa de Adam. Nessa festa descobre que Camilla e Adam iriam se casar. Posteriormente, Diane tem um sonho produzido com base no que viveu e sonha de uma maneira hollywoodiana, que manda matar Rita (que tem a aparência de Camilla) e, desse modo, reconstrói uma história em seu universo onírico, como sendo a personagem Betty - uma ingênua estrela iniciante - que se relaciona com a personagem Rita/Camilla e é bem sucedida na relação afetiva e consegue ser reconhecida como grande estrela de cinema, exatamente tudo o que não consegue ter e ser na vida real. Diane, ao acordar após o sonho, acredita que realmente matou Camilla e se mata em seguida.

A cidade de Los Angeles (Bluwol, 2008), na visão de Lynch, é representada como uma metrópole pós-moderna, ou seja, um espaço gigantesco, de muita fragmentação e divisão. Nas primeiras cenas de “*Cidade dos Sonhos*” é filmada a cidade de Los Angeles à noite, na estrada chamada *Mulholland Drive*. A cidade à noite é mostrada como um lugar do misterioso, do incerto, do anonimato. O próprio David Lynch afirma que a escuridão da rua aumenta a tensão na narrativa, demonstrando como o espaço urbano pode ser o lugar do não-acolhimento: “*Mulholland Drive* é uma rua em Los Angeles que se segue pelas montanhas de Santa Mônica. É linda para se dirigir de dia, mas à noite é misteriosa, escura e permanece a mesma através dos anos” (Rego; Geiger, 2003, pp.244-256).

No entendimento de Bluwol (2008), ao inserir uma imagem mais geral nos primeiros dois terços de duração do filme, contribui na construção geral do ambiente para depois concentrar-se nos eventos particulares. Para o autor:

“São planos mais gerais, ou seja, com escalas que permitem ao espectador ir construindo uma ideia mais geral do ambiente em que a trama se passa para então ir aos eventos mais particulares. Este encadeamento de escalas maiores e menores na representação da metrópole dá ao filme uma riqueza de representação do ambiente, ou da imagem da cidade, muito interessante, já que se trata de uma grande metrópole.” (2008)

Considerações finais

A cidade de Los Angeles retratada no filme constrói a representação contemporânea de uma vida urbana articulada às redes panópticas de poder e faz uma crítica a essa

cidade que objetiva que as pessoas não escapem do exercício de poder. Um dos espaços de poder privilegiados na cena urbana é a indústria hollywoodiana de cinema.

Na perspectiva de Michel De Certeau (1994), pode-se compreender que Lynch constrói a noção de que os sujeitos sociais podem desprender-se das malhas de poder na cidade de Los Angeles, a partir do momento em que criticam a concepção de estrelato produzida por Hollywood, ao elaborarem significados críticos às redes disciplinares de poder, alterando a ordem pretendida pelas regras urbanas da indústria cultural hollywoodiana. Nesse sentido, os sujeitos sociais constroem um texto nas ruas da cidade que se abrem a múltiplas interpretações e esses sujeitos fazem usos dos espaços se (re)apropriando pelo seu “eu”, transformando-o em singularidades.

O filme *Cidade dos Sonhos* faz uma crítica ao star-system norte-americano, à medida que define um comportamento para os atores e atrizes e fabrica, assim, ícones para serem mercadologicamente consumidos pelo público da cultura de massa, criando uma cultura pautada pela efemeridade, como ressalta o autor Lipovetsky.

Desse modo, pode-se vislumbrar que o espaço urbano de Los Angeles é capturado como o lugar da supremacia do homem sobre a natureza e as relações humanas vivenciadas são deterioradas pela lógica racional do capitalismo.

Referências

- Argan, G.C. (2001). *Arte Moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Bluwol, D.Z. (2008). *Uma geografia do cinema: imagens do urbano*. São Paulo: PUC/SP.
- Cañizal, E.P. (2007). Eduardo Peñuela. “Surrealismo” In: Mascarello, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. São Paulo: Papirus.
- Cavaloti, T. (2008). *Os campos magnéticos entre o sonho e a realidade: origens da viagem surrealista de André Breton (1896-1968)*. Dissertação de mestrado. PUC-São Paulo.
- Certeau, M. (1994). *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes.
- Ferrarez, R. (2001). “As marcas surrealistas no cinema de David Lynch” In: *Revista Olhar*. São Paulo: Olhar.
- Halbwachs, M. (1990). *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice.
- Labaki, A. (org.). (1995). *Folha conta cem anos de cinema: ensaios, resenhas e entrevistas*. Rio de Janeiro: Imago.
- Lipovetsky, G. (2003). *O Império do efêmero*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Lucas, M. R. L. (1998). *Imagens do moderno: o olhar de Jacques Tati*. São Paulo: Annablume.
- Maluf, M. (1995). *Ruídos da memória*. São Paulo: Siciliano.
- Michele, M. (2004). “Sonho e Realidade do Surrealismo” In: *As Vanguardas Artísticas*. São Paulo: Martins Fontes, p. 161.
- Pollack, M. (1989). “Memória, esquecimento, silêncio” In: *Estudos históricos*, vol. II, n. 3, Rio de Janeiro: Vértice, p. 8.
- Peron, M.L. (2006). *Articulações narrativas em Alfred Hitchcock*. Tese de doutorado Campinas: Unicamp, pp. 13-14.
- Rego, A. S. & Geiger, P. (2003). “Invenções Poéticas de David Lynch”. In: *Cinemas*. Rio de Janeiro, Aeroplano, n. 33, Janeiro-Março.
- Tirard, L. (2006). *Grandes diretores de cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, pp. 137-148.
- Zizek, S. (1997). “A lâmina de David Lynch” In: *Para ler o Seminário 11 de Lacan: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Narrativas cinematográficas – Sujeitos e lugares entre imagens e sons

Raquel Holanda⁵⁶⁰

Resumo: Este artigo se propõe a analisar a construção das imagens de sujeitos e lugares do Nordeste brasileiro em produções cinematográficas contemporâneas. Com o aporte teórico Williams, Bhabha, Hall e Sarlo o percurso para compreensão das maneiras de constituir a imagem de uma cultura, de seus sujeitos e dos lugares percorridos por eles será traçado, enquanto a contribuição do som como elemento importante para delineamento da paisagem sonora do objeto aqui analisado tem os estudos de Shafer e Wingstedt como aliados nesta análise. Para executar tal pesquisa foram utilizados, basicamente, três instrumentos metodológicos: 1) pesquisa bibliográfica; 2) análise dos filmes *O Céu de Suely*, de Karim Ainöuz (2006), *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*, de Marcelo Gomes e Karim Ainöuz (2009) e *Árido Movie*, de Lírio Ferreira (2005); 3) pesquisa e análise qualitativa do *corpus* com base no aporte teórico estudado.

Palavras-chave: cinema; narrativa; som; sujeito; lugar.

Introdução

Ao longo deste artigo, a construção das imagens de sujeitos e lugares do Nordeste brasileiro será estudada a partir de uma análise da narrativa cinematográfica dos filmes: como *O Céu de Suely*, de Karim Ainöuz (2006), *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*, de Marcelo Gomes e Karim Ainöuz (2009) e *Árido Movie*, de Lírio Ferreira (2005).

O estudo aqui proposto toma as experiências do próprio “viver” como maneira de se pensar os sujeitos, suas maneiras de dar sentido às condições de suas experiências em sociedade e com os lugares que passa. O delineamento dessas imagens é permitido a partir de uma análise das tensões vividas pelos personagens dos filmes que compõe o *corpus*, as imagens e os sons observados nas produções são os elementos usados para construir esses entendimentos. De modo que as paisagens visuais e sonoras são ressaltadas pelas experiências de sentimentos fronteiriços e efêmeros encenadas nos filmes.

A ideia de espaços fluídos e reconfigurados constantemente a partir da experiência é trabalhada diante de teóricos como Bhabha (2010), Sarlo (1997), Hall (2009) e Williams (1989). Tais aportes teóricos permitem pensar as imagens da cultura, desses sujeitos e lugares, enquanto as paisagens sonoras que contribuem para a formação dessas imagens são analisadas a partir dos estudos de Shafer (1991 e 2001) e de Wingstedt (2005).

Diante destes conceitos, neste trabalho buscar-se-á defrontar-se com o desafio de ler as produções cinematográficas, no presente da performance cultural específica aventurar-se pelos rastros interdisciplinares de todos aqueles diversos discursos disciplinadores e institucionais de saber que constituem a condição de os contextos da

⁵⁶⁰ Raquel Holanda: Mestre, Faculdade do Vale do Ipojuca – FAVIP.

cultura.

O cinema que constitui o corpus desta pesquisa é visto como um cinema realizado, como diria Hamid Naficy (2001), por “pessoas deslocadas, (ou) comunidades diaspóricas, engajado menos com o povo ou as massas do que marcado por experiências de desterritorialização”. (Naficy apud Lopes, 2012, p.30).

As imagens geradas por este cinema é uma ferramenta para se observar como as relações desses sujeitos nestes espaços são construídas, que entre-lugares ele percorrer, quais são seus pontos de identificações, reconhecimentos, desencontros, desmanches de valores já efetivados. As imagens como um canal de acesso aquilo que está em construção, algo original, muito embora, por vezes, este novo seja erguido a partir de uma reformulação daquilo que já existe.

“O acesso à imagem da identidade só é possível na negação de qualquer idéia de originalidade ou plenitude; o processo de deslocamento e diferenciação (ausência/presença, representação/repetição) torna-a uma realidade limiar. A imagem é a um só tempo uma substituição metafórica, uma ilusão de presença, e, justamente por isso, uma metonímia, um signo de sua ausência e perda.” (Bhabha, 2010, p.85)

O embate entre valores e sentidos é algo característico de sociedades constituídas pela articulação de diferenças culturais, por conseguinte, a identificação nunca é pura sempre constituída pela substituição, deslocamento ou figuração.

Os sujeitos e os lugares encenados no cinema

Em filmes como *O Céu de Suely*, de Karim Ainöuz (2006), *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*, de Marcelo Gomes e Karim Ainöuz (2009) e *Árido Movie*, de Lírio Ferreira (2005), as identidades dos sujeitos e do próprio espaço são construídas tendo em vista que a experiência com a diferença. Esta temática predominante nas narrativas pode ser percebida seja em decorrência do não pertencimento ou do reconhecimento dos personagens em contato com o outro. Estas formas de se ver, perceber e sentir o outro refletem as próprias posições ocupadas por cada um dos personagens em questão. A constante prática de recriação no qual os personagens se inserem mescla as formas como eles vêm a sociedade e, conseqüentemente, a forma como se vêm nesta relação.

De maneira que pensar a cultura como um processo de viver algo vai de encontro ao que Hall (2009) interpreta de Althusser ao teorizar que ‘viver’ é a maneira como os sujeitos usam dos sistemas já presentes na cultura “para experimentar, interpretar e ‘dar sentido’ às condições de sua existência” (Ibid., p.171). Numa proposição bastante pragmática, Hall diz que Althusser ainda conceitua a experiência como um produto dos códigos de inteligibilidade e dos sistemas de interpretação, e por meio dos sistemas de representação da cultura, e dela em si, que é possível se experimentar o mundo.

Essa experiência, segundo Bhabha (2010), delineia uma imagem de identidades e de uma cultura, concebidas pela relação com a auto-consciência e as representações dos signos da semelhança e da diferença que esboça um espaço que ultrapassa questões de

semelhança. As tensões dessa contradição constituem, desta maneira, uma “experiência pós-moderna por excelência, (...) uma estratégia peculiar da duplicação” (Ibid., p.83) permitida pela aporia da consciência. Bhabha discorre sobre a questão da experiência como um canal que possibilita o extrapoloamento da imagem, a desestabilização da identidade enquanto algo autônomo e fixo, se definindo como um acesso à resistência, um espaço de rastros de uma identidade. A duplicação para o autor seria o espaço articulador dos sentidos enunciados que estão inseridos na problemática da identificação e constituição de identidades de um sujeito.

Esta desestabilização da identidade através da aporia da consciência é encenada em *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*, na maneira como o protagonista *José Renato* resolve viajar a trabalho pelo sertão do Ceará e Pernambuco numa longa jornada na tentativa de esquecer o rompimento do seu relacionamento com sua esposa. A dificuldade de *José Renato* em escolher entre as duas possibilidades contrárias, mas igualmente racionais, que ele tinha ao interpretar a situação a qual foi proposto revela as contradições nas quais sua identidade é construída. A experiência de viajar, de se distanciar fisicamente do agente causador de suas angústias, desenvolve uma construção narrativa na qual o deslocamento passa a ser ora algo desejado, no qual a contagem é progressiva dos dias que está fora, ora algo que o angustia, encenado na forma regressiva como são calculado os dias que falta para reencontrar sua amada. O confronto constante entre seus desejos e a materialidade da razão se faz presente, sua viagem a trabalho para catalogar as deformações geológicas da região por onde passa nada mais é do que uma fuga, um hipotético espaço de conforto para acalmar suas angústias.

Cabe destacar que a identificação é entendida como um entre-lugar relativo a realidade e o desejo do ‘eu’. A constituição das identidades de um sujeito, conforme Bhabha, “depende da negação de uma narrativa originária de realização ou de uma coincidência imaginária entre interesse ou instinto individual e a Vontade Geral” (Bhabha, 2010, p.85). Conforme esta visão, as identidades em suas fragmentações refletem esses choques entre o ‘eu’ e o ‘outro’, num confronto de linguagens e sentidos inerentes ao processo de identificação. Essa simultaneidade de sentimentos opostos que circulam os espaços e tempos onde essas identidades se constituem entrelaçam imagens de um tempo que se coloca sempre noutra lugar, uma repetição de algo que se torna presente mesmo quando está ausente.

A imagem dessa experiência da simultaneidade de sentimentos, portanto, não deve ser entendida como uma representação da realidade ou uma aparência da mesma. Segundo Bhabha (2010), só temos acesso à imagem da identidade perante a negação da possibilidade de uma originalidade, para se ter um limiar desta realidade é preciso deslocar-se e diferenciar-se, ou seja, contrapor ausência e presença; representação e repetição. Essa imagem da identidade, muitas vezes, no momento em que se coloca presente já aponta uma perda, o sentido e o ser da identidade é fronteiroço e efêmero. Bhabha (2010) teoriza:

“O trabalho fronteiroço da cultura exige um encontro com ‘o novo’ que não seja parte do continuum de passado e presente. Ele cria uma idéia do novo como ato insurgente de tradução cultural. Essa arte não apenas retoma o passado como causa social ou precedente estético; ela

renova o passado, refigurando-o como um ‘entre-lugar’ contingente, que inova e interrompe a atuação do presente. O ‘passado-presente’ torna-se parte da necessidade, e não da nostalgia, de viver.” (Ibid., p.27)

O sujeito se encontra, então, num espaço limiar da esfera que engloba a influência dos tempos em sua constituição. O processo de identificação (Bhabha, 2010) do sujeito percorre espaços e tempos nos quais as instabilidades de posições é algo sempre recorrente. A cultura, nesta perspectiva, é um campo que articula conflitos que volta e meia se legitimam, provocando o deslocamento ou controle mediante a razão do mais forte.

Esse trânsito das posições ocupadas pelo sujeito e dos lugares que a cultura passa a apropriar-se são decorrentes do movimento próprio das relações sociais, nas quais os sentidos e os valores são negociados que ao final proporcionam ao sujeito se sentir ou não pertencido aquele lugar.

Os espaços de significação ocupados pelos sujeitos os tornam elementos dialógicos a partir da diferença, os quais estão em constante relação com a agência de significação, constituindo-se como um processo de deslocamento, substituição ou mesmo projeção. A diferença neste aspecto assume um papel de interpretação cultural, com capacidade de se articular, modificar e transformar-se a partir dos conhecimentos adquiridos, implicando nas formas como se constituem as identidades, sempre como posições incompletas, instáveis e abertas à tradução cultural.

O traço de mobilidade à qual a identidade está intrinsecamente associada pode ser exemplificado no filme *O Céu de Suely*, no qual a narrativa construída por ele dá a impressão de um movimento dialético ora de personagens que saem e retornam, ora daqueles que estão limitados a um movimento cercado. Uma contradição que evidencia a imobilidade de seus personagens. A própria protagonista *Hermila* é construída desta forma, e como as perspectivas de uma vida num lugar de passagem, como Iguatu – cidade na qual se passa o filme -, a sua permanência não demonstrar ser algo que lhe apraz. A narrativa do filme se consolida numa forma simples, na qual as vozes do cotidiano são quem tecem as histórias, mesclando suas próprias contradições naturais, deixando de lado toda aquela construção folclórica e demagoga que habitualmente é associada ao Nordeste, principalmente nas produções cinematográficas e na literatura.

No *road movie* do cineasta pernambucano Lírio Ferreira, *Árido Movie* (2006), o protagonista *Jonas* (Guilherme Weber) começa seu trânsito em São Paulo, cidade na qual mora e exerce a função de “homem do tempo” de um noticiário televisivo nacional. Após anos afastado de sua terra natal, *Jonas* recebe um telefonema para avisar da morte do seu pai na cidade de Rocha, no sertão de Pernambuco. Este foi o início do caminho percorrido pelo personagem, que antes de seguir para o sertão passou no Recife para visitar a mãe e alguns amigos.

O deslocamento do personagem não se limita apenas as trajetórias físicas traçadas por ele, o descolamento de suas identidades acompanhou este movimento desde o início. A viagem para *Jonas* que a princípio é uma obrigação familiar acaba por se tornar uma busca por elementos que o identifiquem com aquele espaço, com aquelas

peessoas. A tradição familiar, a cultura, o sentir-se bem naquele espaço são alguns pontos que confrontam as identidades do personagem. O deslocamento experienciado por ele ganha, através da encenação escolhida pelo cineasta Lírio Ferreira, um tom que ressalta as realidades do ‘global’ e o ‘local’. Jogo de contradições que pode ser observado nas concepções de mundo dos personagens *Jonas* e *Salustiano* (Matheus Nachtergaele), tio do protagonista, que se mostram opostas. *Jonas* ao retomar o contato com esta realidade, depois de tanto tempo afastado dela, provoca fissuras na maneira como suas identidades são construídas. Mudanças de pensamentos entre o que é certo ou errado, ou aquilo no que acredita ou não, passam a acompanhar o personagem criando espaços de incertezas durante este deslocamento.

Em continuidade a discussão dos processos de identificação pelo qual passam os sujeitos, retoma-se aqui o conceito de estrutura de sentimentos de Williams (1999), no qual o autor coloca que através da identificação de valores, simpatia pessoal e prazer estético compartilhados coletivamente é possível se constituir um novo estilo. Esses princípios compartilhados e, claro, continuados num determinado espaço de interação social acaba por desenhar novos grupos, que vivenciam experiências comuns, mas que em certo contexto histórico destoam no pensamento generalizado. Neste percurso onde a desterritorialidade física e afetiva caminham paralelamente a construção de uma cultura e identidade, os sujeitos experimentam sentimentos diferentes embora façam parte de uma mesma sociedade.

“In any society towards which we are likely to move, there will, first of all, be such considerable complexity that nobody will in that sense ‘possess cultural property’ in the same way; people, inevitably, will have different aspects of the culture, will choose that rather than this, concentrate on this and neglect that.” (Williams, 1989, p.37)

Sarlo (1997) conceitua estruturas de sentimentos como “um compositum em que os tons, as nuances, os desejos e as restrições são tão importantes quanto às idéias ou convenções estabelecidas.” (Ibid., p.71). Por colocar que as estruturas de sentimentos co-existem com as convenções do sistema cultural vigente numa sociedade, Sarlo apenas explicita que esta estrutura reorganiza os sentidos e valores que circulam em sociedade, dando espaço para as interseções existentes neste sistema e tornando-os “espaços ativos onde se desdobram tempos, cristalizações da experiência ou da ideologia e práticas sociais diferentes”(Ibid., p.92).

Por re-colocar no espaço conceitos, valores, prazeres e desejos já circulantes no contexto social, mas que por algum momento se encontravam escondidos ou intimidados pelo sistema instituído, a estrutura de sentimentos dá visibilidade a questões fundamentais para a constituição da identidade de um sujeito. O conceito de estrutura de sentimentos está entrelaçado à questão da experiência, ao seu percurso conflituoso e instável, no qual ideias e sentimentos estão sempre se contraponto, transbordando a construção das identidades do sujeito de subjetividade. Esta estrutura coloca no campo de lutas a indecidibilidade dos sujeitos perante os espaços que ocupam e as posições que afirmam.

A estrutura de sentimentos está intimamente ligada à vivência, a experiência dos sujeitos, àquilo que é colocado por eles como presente e que a partir disso permite aos

sujeitos vivenciarem esteticamente suas experiências.

O som na construção de sentido

O som analisado nesta seção é concebido como elemento narrativo que condiciona a interpretação do sentido de um filme. Fundamentado numa dialética com a imagem cinematográfica o som, em especial a música, nesta pesquisa são compreendidos sempre em associação, compondo a organização própria deste meio audiovisual.

O sentido de uma música num filme não pode ser compreendido de maneira individual, mas em estado dialógico, a música, o ruído e o silêncio, por exemplo, dialogam com a estética do filme. A música nos filmes aqui analisados se coloca como complemento das imagens, como meio audiovisual o cinema é concebido como uma arte que se utiliza desses elementos para constituição de seus sentidos.

As observações feitas aqui contemplam uma análise sobre os sons diegéticos – entendidos como todo som que participa da narrativa de um filme, ou seja, os sons que estão inseridos na própria cena: os ruídos, diálogos, músicas, silêncios, etc. –, não diegéticos – aqueles sons percebidos apenas pelo espectador, não fazendo parte da paisagem sonora dos personagens do filme, sua função é construir juntos com as imagens o campo sonoro do filme, ampliando os sentidos do filme e acrescentando pelo ritmo a ela.

O uso da música nas narrativas filmicas para Johnny Wingstedt (2005) pode ser feito sob seis proposições diferentes, “Six different narrative classes are proposed: (a) the Emotive class, (b) the Informative class, (c) the Descriptive class, (d) the Guiding class, (e) the Temporal class and (f) the Rhetorical class.” (Wingstedt, 2005, 27).

A classe *emotiva* teorizada por Wingstedt refere-se a apenas uma categoria, na qual a música assume a função de descrever um sentimento de uma personagem, de estabelecer relação entre personagens de uma mesma trama, de dar credibilidade a um fato ou sentimento, de inserir situações dramáticas psicológicas e subjetivas ou ainda iludir os espectadores. Este é a forma mais usual da música nas produções cinematográficas.

A classe *informativa* faz o uso da música em três categorias distintas. A primeira diz respeito à função da música como elemento que comunica significado ao esclarecer situações ambíguas, fazendo com que ao comunicar pensamentos não verbalizados o espectador reconheça ou confirme uma interpretação dada pelo filme. Já a segunda categoria refere-se à comunicação de valores através da música, evocando referências temporais e sociais a uma época, contexto cultural ou classe social. E por fim, a categoria na qual a música estabelece um reconhecimento através da associação dos sons a alguma personagem ou situação.

Já a classe *descritiva* abrange duas categorias distintas. A primeira, a descrição de contexto, utiliza-se da música para criar um ambiente ou ainda descreve o contexto ao qual a imagem cinematográfica se refere, firmando a associação a uma situação real.

Enquanto a descrição de atividade física faz da música elemento que ilustra movimentos físicos.

Outra proposição de Wingstedt é a classe *guia*, na qual a música possui funções que podem direcionar um olhar, um pensamento e a mente do espectador. Esta classe divide-se em duas categorias. A categoria indicativa refere-se às funções de direcionar a atenção do espectador, guiando o olhar para o detalhe. Enquanto a categoria mascaramento diz respeito à capacidade que a música possui de esconder perturbações sonoras de distintas origens.

A penúltima classe é a *temporal*, que pensa a música a partir de seu tempo. A categoria criar continuidade pensa a música como forma de construir continuidade de curto prazo ou dar a sensação de continuidade entre sequências diferentes ou ainda construir uma unidade em todo o filme. Por outro lado, a categoria definir estrutura e forma remete-se as características estruturais da música que são aproveitadas na construção audiovisual e em seus fluxos narrativos. Esta última categoria ganha força na produção audiovisual de mídias que usam da não-linearidade como instrumento de sua construção narrativa.

E por fim, a classe *retórica* que concebe a música a partir de sua função de se destacar da narrativa, proporcionando situações de inserção de comentários sobre a história contada, possibilitando o julgamento de valores, definição de partidos e realização de colocações políticas e/ou filosóficas.

Com base dessa concepção do olhar da música no cinema através da teoria proposta por Johnny Wingstedt, antecipamos a compreensão de que a música opera tipicamente em vários níveis. Atuando em diferentes dimensões paralelas, as classes musicais acima descritas condicionam a pensá-la sob múltiplas funções, que por sua vez mudam rápida e dinamicamente, interagindo entre si.

Observar filmes como *O Céu de Suely*; *Viajo Porque Preciso*, *Volto Porque Te Amo* e *Árido Movie*, fazer interpretações e perceber sentidos através do som é uma experiência quase impossível de não acontecer. O som seja através da música, som ambiente ou mesmo do silêncio são elementos construtores de sentido nestas narrativas cinematográficas.

O Céu de Suely

Em *O Céu de Suely* os diferentes tipos de som perceptíveis fazem uma correlação intimamente ligada à própria trajetória da personagem-protagonista. Quando o objeto são as músicas, os gêneros transitam do brega aos sons eletrônicos, influenciada pela vivência de *Hermila* a direção musical vai sendo tecida. Uma construção que reflete a própria concepção de espaço e mundo da personagem, interagindo as culturas locais e globais num processo contínuo e sem fronteiras visíveis, uma prática comum desde a globalização. A repetição de músicas eletrônicas em momentos de introspecção da personagem também é algo recorrente no filme (Fig. 1), ao passo que ela mergulha em seus pensamentos e sentimentos, o espectador acompanha os picos e impulsos dessa

imersão a partir das batidas da música, que acelera quando *Hermila* evidencia suas indecisões e incertezas sobre as identidades que assume e os caminhos que deve seguir.

A música eletrônica aparece em momentos de introspecção da personagem, podendo ser assimilada como o desejo de mudança que ela tanto busca concretizar. A divergência entre seus desejos e o ambiente em que se encontra leva *Hermila* para um universo particular, enfatizando seu não pertencimento ao contexto que a cerca.

Até então falei da relação da música com a construção da própria protagonista, mas o cotidiano no qual ela vive e a sua relação com esse contexto também são expressas através dos sons naturais, como os sons de alto-falantes, das motos e do trem que passam nos ambientes frequentados pela personagem. Em campos abertos como na cena em que ela usa um orelhão para falar com *Mateus*, os sons de pássaros, do vento e de crianças ao fundo brincando nos dão material simbólico para compreendermos este cotidiano.



Figura 1: Momentos de introspecção de Suely (Filme: O Céu de Suely, 2006)

A música é a porta de entrada dos filmes *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo* e *O Céu de Suely*, elas denotam sentimentos vividos pelo personagem e que nos introduzem nas narrativas que serão encenadas. Começamos nossa experiência com os filmes a partir da subjetividade dos personagens, as músicas são as chaves de acesso à direção do caminho interpretativo que iremos seguir.

As primeiras imagens em super 8 que vemos em *Céu de Suely* são acompanhadas apenas da narração da protagonista do filme, em seguida as imagens de abertura da narrativa, acompanhadas da música *Tudo o que tenho*, interpretada por Diana, dão continuidade as imagens da lembrança de *Hermila*. O interessante desta sequência inicial do filme é que ela traz apenas o refrão da música, remetendo a classe *emotiva* proposta por Wingstedt (2005) e ainda dando margem para a interpretação de Andrei Tarkovski (1998) sobre o uso da música em filmes. Uso este que para o cineasta só era aceitável quando se tratava do refrão de uma música.

“Quando nos deparamos com um refrão num poema, nós voltamos (já tendo assimilado o que lemos) à causa primeira que estimulou o poeta a escrever os versos. O refrão faz renascer em nós a experiência inicial de penetrar naquele universo poético, tornando-o próximo e direto, ao mesmo tempo em que o renova. Voltamos, por assim dizer, às suas fontes. (...) Ao mergulharmos no elemento musical a que o refrão dá vida, retomamos inúmeras vezes as emoções que o filme nos despertou, e, a cada vez, a nossa experiência é aprofundada por novas impressões. Com a

introdução da progressão musical, a vida registrada nos fotogramas pode modificar sua cor, e, em alguns casos, até mesmo sua essência”. (Tarkovski, 1998, P. 190)

Outro teórico da música, Shafer (1991), em seus estudos sobre percepção musical confere a música de fundo como um ruído⁵⁶¹ para os ouvidos sensíveis.

“Para os insensíveis, o conceito de ruído não é válido. Alguém que dorme como uma pedra não ouve nada. A máquina é indiferente ao ruído porque não tem ouvidos. Explorando essa indiferença, a música de fundo foi inventada para homens sem ouvidos.” (Shafer, 1991, p.69)

Mas nos dois filmes acima citados, não concebo o background como um ruído, mas como protagonista de uma construção de sentidos, são estas músicas colocadas como segundo plano de uma ação quem revela os sentidos das cenas. Um exemplo pode ser visto na cena em que *Hermila*, assumindo a identidade de *Suely*, deixa o motel (Fig. 2) ao lado do ganhador da rifa de ‘uma noite no paraíso’. O som que primeiro percebemos é o som ambiente, do carro que o ganhador dirigia, a moto em que sua tia e *Georgina* estavam que seguia o carro e o vento, estes eram os primeiros elementos percebidos pelo som. Enquanto isso a protagonista olha para o horizonte, como se buscasse algo bem distante, mesmo sendo perguntada em qual local ela gostaria de ficar, ela não responde. *Hermila* não escuta quando o homem a pergunta isso, e logo em seguida começa uma música eletrônica, refletindo o caminho subjetivo que a personagem estava percorrendo.



Figura 2: Hermila como Suely na saída do motel (Filme: O Céu de Suely, 2006)

Poucas cenas depois, a personagem está deixando a cidade de Iguatu, a cena que vemos é o close do rosto de *Hermila* tendo como fundo a paisagem pela qual o ônibus

⁵⁶¹Shafer classifica os ruídos em: som fundamental, sinais e sinais simbólicos. Som fundamental sendo aquele constante no presente do ouvinte, fazendo-o esquecer-se dele (como vento, mar, etc.); os sinais seriam os sons curtos que interferem no som fundamental da paisagem sonora (buzina, tiro) e os sinais simbólicos são os sinais representativos de algo específico, como o sino da igreja.

passa, até aí a paisagem sonora é construída apenas pelo som ambiente, o ônibus partindo e segundos depois inicia novamente a música eletrônica, a imagem que vemos muda, passamos a ver a paisagem que *Hermila* está deixando para trás.

O ritmo da música ainda é lento, o som aumenta e vemos o ônibus partindo e atrás dele João (Fig. 3), em sua moto, o seguindo. Neste momento, fundem-se os sons da música e o ambiente. Quando a imagem retorna pra o close no rosto da personagem, a música retorna também a ser eletrônica, segundos depois passamos a ver João como integrante da paisagem externa ao ônibus, e consequentemente os sons se fundem. E assim continuam até o ônibus desaparecer, ora sendo apenas a música ora a os dois. O ritmo da música vai progressivamente se ampliando, as batidas são mais profundas e aos poucos começa o movimento inverso, o som vai desacelerando até que passamos a só escutar o som ambiente, o vento e pássaros, a imagem não mostra mais o ônibus, Hermila se perdeu no horizonte, o que vemos é a estrada e João retornando sozinho, até que ele ultrapassa a câmera e num corte brusco a tela azul anuncia o fim do filme.



Figura 3: João segue ônibus no qual Hermila estava (Filme: O Céu de Suely, 2006)

As oscilações desta construção musical parecem encenar a relação de Hermila com Iguatu, este lugar de passagem, esse entre-lugar que ela não concebo como espaço, sua busca por um outro lugar qualquer no qual ela se encontre tornam seus laços tênues com a cidade e as relações pessoais que nela construiu, sua introspecção, naquele momento, ganha notoriedade e é mais urgente.

O som é um componente em *O Céu de Suely*, em especial nas cenas em que a música eletrônica se faz presente como elemento não diegético que liberta a personagem de amarras sociais, é o elemento que lhe possibilita transfigurar o espaço que ocupa. A imersão no campo da subjetividade constrói ambientes, embora fugazes e lúdicos, aos quais Hermila se sente pertencida, espaços tão alto como seus sonhos e que nestes escape temporais tornam-se presentes.

Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo

Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo não seria um road movie tão subjetivo se não conseguíssemos compreender os sentidos que ele desperta através da presença do som em suas cenas. O campo visual é amparado pelos sons que estão em cena, a passagem vista pela estrada não seria tão sofrível ao espectador se não escutássemos seus sons repetitivos e monótonos. A angústia do protagonista pela paisagem que não muda é também sentida pelo espectador.

O som, os ruídos da estrada e dos elementos que fazem parte desta paisagem constituem os componentes filmicos fundamentais para que seja possível o entendimento das nuances que o roteiro quer nos transmitir.

Em *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*, produção que também é introduzida marcadamente pela presença do som, ele é o ambiente, escutamos a estrada logo depois é a programação da rádio local que o protagonista estava escutando. Ao contrário de muitos filmes do cinema anterior ao chamado cinema de retomada, o som e a música era algo escasso nos filmes feitos no Nordeste, em *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo* ele é presente e assim como em *O Céu de Suely*, ele é elemento indispensável na construção de sentidos.

Os sentidos produzidos a partir da interpretação das músicas acabam por revelar situações e sentimentos que tocam os personagens ou ainda registrarem lembranças e marcas de seu passado. A partir da música podemos também traçar um esboço das modificações nos hábitos dos personagens, como no caso de Hermila em seus mergulhos na subjetividade em situações cotidianas e corriqueiras, que a transportam de espaços, levando-o para um lugar próprio, onde nem posso afirmar que ela se encontre, mas é um lugar pelo menos mais confortável para esta busca.

Reforçando o que já havia esboçado anteriormente, a utilização da música como elemento importante de uma construção audiovisual para descrever um sentimento de uma personagem é algo bastante usual no cinema. O contexto narrativo criado pela combinação de elementos significativos evidencia a criação de subjetividades da experiência fílmica. Segundo Tarkovski (1998), “a música faz mais que oferecer uma ilustração paralela da mesma idéia e intensificar a impressão decorrente das imagens visuais; ela cria a possibilidade de uma impressão nova e transfigurada do mesmo material: alguma coisa de qualidade diversa.” (Ibid., p.190).

Com o personagem José Renato esta constatação não é diferente, como já dita a pouco *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo* inicia com alguns sons ambientes e em seguida percebemos que a personagem muda as estações de rádio até que para na transmissão da programação de uma rádio local na qual a música *Sonhos*, de Peninha, estava passando.

A música dialoga com o espaço fílmico da estrada que o protagonista percorre a noite (Fig. 4), ela já nos antecipa a questão principal que será desdobrada ao longo da narrativa. José Renato estava na estrada como forma de esquecer a ruptura brusca de seu casamento, apenas de ter quase dois meses que havia se separado para ele o tempo não

passara. À medida que ele viaja percorrendo sertão adentro mais ele se percebe perdido e desnortado com o destino que sua vida tomou diante dessa separação. O filme se passa todo no deslocamento dele pela estrada, sua única companhia são as paisagens visuais e sonoras, com exceção das poucas pessoas com que ele se relaciona ao longo da viagem.

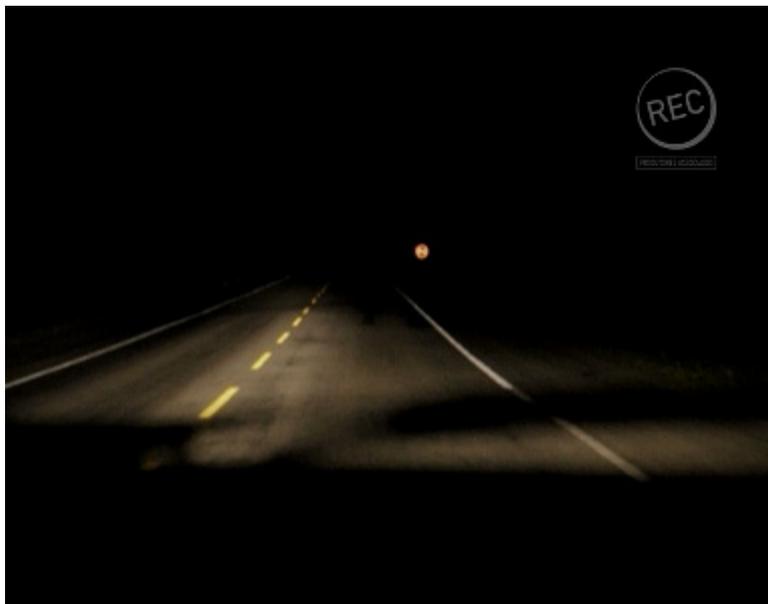


Figura 4: José Renato começa sua narrativa dirigindo à noite na estrada
(Filme: Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo, 2009)

O som que escutamos a partir das transmissões radiofônicas, no geral, são músicas. Aqui, não encontramos composições eletrônicas, a seleção musical do personagem são sempre bregas exibidos em programas de rádio. Os lugares por onde passa, conhecemos um pouco pelas músicas que as emissoras locais veiculam. Entre as músicas estão: Morango do Nordeste, interpretada por Lairton dos Teclados, Esta Cidade é Uma Selva Sem Você; interpretada por Bartô Galeno, além de um repertório completo composto pela banda Chambaril. E saindo um pouco do cenário brega o próprio protagonista e um personagem que ele conhece, Severino Grilo, interpretam o samba O Último Desejo, de Noel Rosa.

O uso da música diegética, estas que *José Renato* escutava no rádio, pode ser associado à classe *retórica* teorizada por Wingstedt (2005), na qual a música assume a função de intervir na história narrada com a colocação de comentários. A música nesta perspectiva insere comentários e julgamentos de valores sobre o que as imagens e falas dialogam. Gorbman sobre o assunto argumenta que “o que podemos de fato observar em especial a respeito da música diegética é seu expressivo efeito na capacidade de criar ironia de maneira mais natural que a música não-diegética”. (Gorbman, 1987, P. 23). Diante desta compreensão da música diegética, podemos concluir que o seu uso torna a construção de sentidos no filme mais eficiente, contribuindo para o enriquecimento da narrativa.

Numa cena em que José Renato nos apresenta uma das poucas pessoas que conhece durante a sua viagem, falamos do Sr. Nino e D. Perpétua, o casal será o primeiro a ter suas terras desapropriadas pela construção do canal no meio do sertão. Nesta sequência (Fig. 5) o som é não diegético, ao passo que a imagem do casal se estabiliza na fotografia o que escutamos são pássaros cantando ao longe, ao mesmo tempo em que José Renato nos apresenta o casal e nos conta a história de vida deles. O casal estava junto há 50 anos e nunca haviam passado uma noite, sequer, separados. Interessante é que durante a sequência José Renato narra que em determinado momento Sr. Nino saiu de cena para desligar o rádio, o espectador não sabia da existência desta rádio, seu som não estava presente.

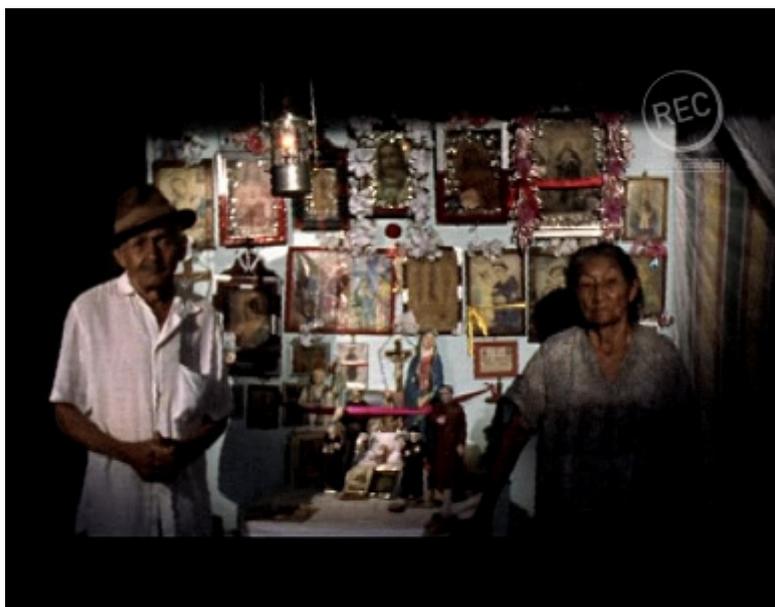


Figura 5: Sr. Nino e D. Perpétua, casal entrevistado por José Renato
(Filme: Viagem Porque Preciso, Volto Porque Te Amo, 2009)

O som diegético, no entanto, é marcante na sequência que a protagonista conversa com Patrícia da Silva, uma prostituta que ele conhecera em Caruaru, e que a entrevista no meio da feira. Os ruídos de pessoas falando, transitando no meio das barracas é perceptível, mesmo que não a vemos, pois o campo visual que vemos é um close-up no rosto dessa personagem (Fig. 6), no qual ainda é possível observar cachos de bananas empilhados numa barrada situada atrás de onde Patrícia esta sentada.



Figura 6: José Renato Entrevistou Patrícia No Meio Da Feira De Caruaru
(Filme: Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo, 2009)

Árido Movie

No filme *Árido Movie* observamos o uso do som através da música, som ambiente e também do silêncio. A sequência inicial do filme já nos revela estes três elementos. A princípio vemos *Jonas* no camarim da emissora que trabalha minutos antes de gravar seu programa, aqui, escutamos apenas o som ambiente de seus assistentes abrindo a porta do camarim e depois, a imagem antes aberta corta para um close de seu perfil no qual vemos apenas sua orelha, em seguida o protagonista pega um copo d'água, os sons são nítidos, embora as imagens não foquem no protagonista (Fig. 7) apenas nos demais elementos que compõe a cena.

A câmera ainda nos mostra *Jonas* no camarim, mas o som que o espectador escuta é não diegético, segundos demais ele passa a ser diegético e agora vemos *Lázaro* numa festa na cidade pernambucana de Rocha. A música de *Renato & Seus Blue Caps* ajuda-nos a descrever a paisagem sonora da festa em que *Lázaro* estava.

Essa mistura de referências musicais para a introdução de um conflito na narrativa fílmica pode ser compreendida a partir de Tarkovski (1998):

“A música pode ser usada para introduzir uma distorção necessária do material visual na percepção do espectador, tornando-o mais pesado ou mais leve, mais transparente e sutil, ou, pelo contrário, mais grosseiro... Através da música, o diretor pode ampliar a esfera de percepção da imagem visual do espectador e, assim, conduzir as suas emoções em determinada direção.”



Figura 7: *Jonas* no camarim (Filme: *Árido Movie*, 2005)

Neste filme a grande maioria das cenas atenta-se para as paisagens sonoras de ruídos, ou sons ambientes, descrevendo os movimentos dos personagens, os detalhes dos espaços que eles ocupam. Como é um *road movie*, os ruídos da estrada percorrida por *Jonas*, *Soledad*, *Bob*, *Falcão* e *Verinha* (Fig. 8), descrevem a paisagens por onde passam e são componentes internos ao campo da imagem, construindo um som diegético bastante presente do filme.

Na sequência como a do trio de amigos *Bob*, *Falcão* e *Verinha* durante uma noite de bebedeira no bar Catimbau (Fig. 9) a paisagem visual é construída inspirada na paisagem sonora, aqui ela vira protagonista. O som diegético aqui interage com as imagens, dando o ritmo para seus movimentos, os amigos passam a fruir de acordo com a melodia da música.



Figura 8: A estrada foi lugar de passagem de *Jonas*, *Soledad*, *Bob*, *Falcão* e *Verinh* (Filme: *Árido Movie*, 2005)



Figura 9: A paisagem sonora durante sequência na locação do bar *Catimbau*
(Filme: *Árido Movie*, 2005)

Considerações Finais

O Céu de Suely e *Árido Movie* são filmes que encerram suas narrativas com a supressão de imagens e a continuidade do som, as músicas presentes na última sequência deixam de ser diegéticas com o corte final das imagens e seguem acompanhando os créditos finais de cada um dos filmes.

O mesmo acontece com *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*, que a princípio sua última sequência traz a imagens de homens saltando de paredões em Acapulco, no México, o som é componente do espaço que vemos é justamente o ruído do seu mergulho que fica nítido na paisagem sonora, na continuidade um som não diegético entra em cena, passamos a escutar a fusão desses dois sons. A música instrumental e o pulo dos homens de Acapulco parece se acompanharem mutuamente. Ao tempo que a imagem vai escurecendo, o som também vai baixando o tom e ambos desaparecem na tela negra. Do preto da tela surge o título do filme em letras brancas e ao fundo a música *Échame a mí la culpa* interpretada por Eugene León, que continua até a exibição do último crédito do filme.

A resposta a minha indagação inicial, quais seriam as imagens dos sujeitos e lugares encenados pelos filmes, é bastante simples: não há uma imagem que concentre em si a encenação do Nordeste. Antes de mais nada, ênfase a necessidade de se pensar em Nordeste quando nos perguntamos sobre uma imagem dessa região brasileira. São imagens geradas pelas produções cinematográficas construídas em meio à diferença, mesclando diversas referências a fim de unir num só corpo fragmentado, imagens deste espaço e desses sujeitos.

Diante deste pensamento no decorrer desta pesquisa foi possível observar que as marcas de subjetividade estão presentes nos estigmas e dissidências das encenações dos nordestinos e do próprio espaço do Nordeste. Em seu movimento de deslocamento performativo, visível na experiência performativa dos sujeitos, e que nas produções aqui

analisadas o som tem papel fundamental no delineamento dessas imagens.

Referências

- Bhabha, H. K. (2010). *O local da cultura*. Belo Horizonte: Ed. UFMG.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies*. London: BFI Publishing.
- Hall, S. (2005). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A.
- _____. (2009). *Da Diáspora. Identidades e Mediações Culturais*. Belo Horizonte/Brasília, Ed. UFMG/ Representação da Unesco.
- Lopes, D. (2012). *Para além da Diáspora in No Coração do Mundo: Paisagens Transculturais*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Sarlo, B. (1997). *Paisagens Imaginárias*. Intelectuais, arte e meio de comunicação. São Paulo: Edusp.
- _____. (2007). *Tempo Passado: cultura da memória e guinada subjetiva*. Belo Horizonte: UFMG.
- Shafer, R. M. (2001). *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado da mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. Tradução: Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Editora UNESP.
- _____. (1991). *O ouvido pensante*. Tradução: Marisa Trench de O. Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Fundação Editora da UNESP.
- Tarkovski, A. (1998). *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes.
- Williams, R. (1999). A fração Bloomsbury. *Revista Plural*, 6, 139-168. Retrieved from http://www.fflch.usp.br/ds/plural/edicoes/06/traducao_1_Plural_6.pdf
- _____. (1989). *Resources of Hope*. Londres: Verso.
- Wingstedt, J. (2005). *Narrative Music: Towards an Understanding of Narrative Music in Multimedia*. Luleå: Luleå tekniska universitet Musikhögskolan i Piteå. <http://epubl.ltu.se/1402-1757/2005/59/LTU-LIC-0559-SE.pdf>.

Filmografia

- Murillo, S. & Ferreira, L. (Produtores). Ferreira, L. (Diretor). (2005). *Árido Movie*. Recife, Pernambuco, Brasil: Cinema Brasil Digital.
- Salles, W., Ramos, M.A, Hengameh, P., Häberle, T. & Rommel, P. (Produtores), Aïnouz, K. (director). (2006). *O céu de Suely*. Brasil e Alemanha: VideoFilmes, Celluloid Dreams, Shotgun Pictures e Fado Filmes.
- Vieira, J. JR. & Capelato, D. (produtores). Gomes, M. & Aïnouz, K. (diretores). (2009). *Viajo porque preciso, volto porque te amo*. Brasil: REC Produtores Associados Ltda / Gullane Filmes.

Brecht e Lars Von Trier: hibridismo e anti-ilusionismo em *Dogville* (2003)

Otávio Cabral⁵⁶² e Ana Flávia Ferraz⁵⁶³

Resumo: A proposta do presente artigo é refletir acerca da herança brechtiana no cinema contemporâneo, através da análise do filme *Dogville* (2003), do cineasta dinamarquês Lars Von Trier. *Dogville* (2003), inserido nos postulados do movimento cinematográfico Dogma 95, é um exemplo de hibridez artística ou um “cinema de fusão”, como prefere o diretor. O cinema de Von Trier nega Hollywood, assim como o teatro de Brecht nega a catarse aristotélica, marcando-se, decididamente, como propostas que têm em comum, entre outras características, a anti-ilusão.

Palavras-chave: anti-ilusionismo; distanciamento; hibridismo.

Cinema e teatro: ficção, realismo, ilusionismo e anti-ilusionismo

Desconfiai do mais trivial,
na aparência singelo.
E examinai, sobretudo, o que parece habitual.
Suplicamos expressamente:
não aceiteis o que é de hábito
como coisa natural,
pois em tempo de desordem sangrenta,
de confusão organizada,
de arbitrariedade consciente,
de humanidade desumanizada,
nada deve parecer natural
nada deve parecer impossível de mudar.
(Brecht, 1977, p. 45)

A arte tem se constituído em espaço de embate constante entre o ilusionismo e o anti-ilusionismo. No início do século XX, Brecht, com a teoria do seu Teatro Épico, impõe o rompimento com as convenções do teatro tradicional – que se caracteriza essencialmente pelo efeito ilusionista –, propondo-se a rompê-las e subvertê-las. Ao criticar essa forma, com princípio, meio e fim, que não prescinde de qualquer uma das partes, sob pena de ficar incompleta, e que reproduz a estrutura da sociedade como algo imutável, Brecht pretendia propor uma outra que exercesse alguma influência na modificação desse contexto para, através do efeito de distanciamento, eliminar definitivamente a ideia de ilusão. O cinema, por outro lado, parece já nascer com a vocação ilusionista. Apesar do embate entre realidade e ficção, os filmes documentários e de ficção esforçam-se para construir um cenário “real” a fim de compor uma narrativa em que o espectador se transmude para a tela sem questionar o que vê, preso

⁵⁶² Professor do curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Alagoas/UFAL, doutor em Literatura, coordenador do NEPED/UFAL/Campus A.C. Simões- Núcleo de Estudo e Pesquisas das Expressões Dramáticas: ocabral50@gmail.com

⁵⁶³ Professora dos cursos de Letras e Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas/UFAL/Campus do Sertão, mestra em Comunicação, coordenadora do NEPED/UFAL/Campus do Sertão- Núcleo de Estudo e Pesquisas das Expressões Dramáticas: aflaferraz@gmail.com

confortavelmente à narrativa cinematográfica que tenta imitar o real.

A dicotomia entre realidade e ficção e entre os realistas e os formalistas sempre pautou as reflexões sobre o cinema. Para uns a essência da arte cinematográfica era dada pelo real, e a câmera seria um olho que captaria a realidade que se oferece, ou seja, uma janela para o mundo. Para outros, o cinema se mostra em seu potencial e plenitude através dos efeitos, da montagem, do mágico e do ficcional. Desde os primórdios se delineia tal debate: de um lado, as imagens dos irmãos Lumière, essencialmente documentais: trabalhadores saindo de uma fábrica, a chegada de um trem – imagens que de tão reais assustaram e assombraram os primeiros espectadores na pequena sala em Paris; de outro lado, as experiências de Georges Méliès rompendo as fronteiras entre sonho e realidade, trazendo para o cinema as práticas ilusionistas e marcando a arte como uma alteração do real.

É de se perguntar: o cinema nasce em 1895 nas exibições dos irmãos Lumière ou na descoberta do cinetoscópio de Thomas Alva Edison? Dialoga mais com a fotografia, como técnica, ou com o teatro e a literatura, como narrativa? É essencialmente documental, como prognosticavam os irmãos Lumière, ou ficcional e mágico, como descobre Méliès? Difícil dizer que o cinema é apenas uma coisa e não outra. Mais fácil seria admitir que tudo isso faz o cinema ser cinema, enquanto arte autônoma e expressão que contamina e é contaminada por outras expressões artísticas. O cinema nasce, renasce, se reinventa nessas e em muitas outras ocasiões.

Seja como for, desde sempre o que há de peculiar na arte cinematográfica é sua forte impressão de realidade. As imagens e sons constroem um ambiente de credibilidade ancorado na verossimilhança com o mundo real. O espectador é engendrado na narrativa porque reconhece os signos expostos em tela.

Herdeiro que é da fotografia, enquanto técnica, o cinema parece ter herdado também este compromisso com a verossimilhança. O filme, pois, é uma re-apresentação do mundo. As imagens, como são derivadas do mundo real, parecem não estar submetidas a questionamentos, parecem trazer um selo de credibilidade. Xavier (2005, p. 17/18) afirma que é comum identificar o cinema e a fotografia como um índice e um ícone ao mesmo tempo, diferindo completamente de outras artes. Um índice porque o objeto “imprime”⁵⁶⁴ na película sua marca, e um ícone, pela relação de semelhança que estabelece com o objeto retratado. Porém, no cinema isso se apresenta de maneira ainda mais evidente:

“Se já é um fato tradicional a celebração do “realismo” da imagem fotográfica, tal celebração é muito mais intensa no caso do cinema, dado o desenvolvimento temporal de sua imagem, capaz de reproduzir, não só mais uma propriedade do mundo visível, mas justamente uma propriedade essencial à sua natureza – o movimento.” (Xavier, 2005, p. 18)

O discurso cinematográfico, por manipular algumas matérias, como movimentos, imagens, ruídos, falas, músicas etc., desenvolve um mundo de significados que, em harmonia, compõe uma narrativa naturalista e extremamente eficaz no que diz respeito à

⁵⁶⁴ Essa afirmação deve ser revista se consideradas as tecnologias digitais usadas em produções contemporâneas.

construção verossímil do ambiente.

“A impressão de realidade baseia-se também na coerência do universo diegético construído pela ficção. 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 a consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente.” (Aumont, 2009, p. 150)

O cinema narrativo-clássico busca apagar as instâncias de enunciação e construção, estabelecendo a narrativa como algo natural, uma história mostrada, e não contada por alguém. Apagando as marcas de enunciação, o espectador é transposto para dentro da história, transformando-se em um copartícipe da ação, assim como bem recomenda o encadeamento aristotélico.

A arte anti-ilusionista, por sua vez, busca, contrariamente, desvelar a aparente naturalidade, revelando a construção arbitrária dessa realidade. Nesta perspectiva, para Brecht, o teatro poderia (deveria) ser o palco de discussões da realidade, mas não a imitação dela. A arte será sempre arte, e não imitação do real. Lars Von Trier também apresenta um cinema altamente reflexivo, que dialoga consigo mesmo e se mostra como enunciação e construção. Não se busca, aqui, apagar as marcas desta construção e naturalizar a narrativa, como no cinema clássico ilusionista e no teatro aristotélico; busca-se, ao contrário, trazer para o primeiro plano tais construções.

Brecht e Lars Von Trier: diálogos possíveis

Quando se fala em teoria brechtiana a primeira coisa que nos ocorre é uma dramaturgia desprovida de emoção. Isso porque a crítica conservadora, de uma maneira geral, assim se encarregou de rotular a sua dramaturgia, por sua oposição à dramática de base aristotélica.

Na verdade, o épico surge para se opor de fato ao encadeamento dramático do teatro tradicional, que tem no envolvimento emocional do espectador a sua principal finalidade. Se não a principal, pelo menos a mais evidente, a mais aflorada, aquela que induz todos os elementos envolvidos com o ato teatral a desenvolverem suas ações a partir de um objetivo emocional.

De uma maneira geral, o conflito é o cerne do seu desenvolvimento e é contra isso que se levanta a teoria épica, baseando-se principalmente na fragmentação das ações, na sua interrupção, tendo como premissa básica para o seu desenvolvimento, não pura e simplesmente o conflito entre personagens oriundo de vontades que colidem, mas, sobretudo, o resultado do desenvolvimento das contradições que se localizam no conjunto das relações sociais. O foco das atenções que antes era direcionado para o enfrentamento entre dois seres, agora se direciona para a interação do protagonista com o mundo em movimento, ou seja, o foco agora andarà junto com ele, e da sua relação com o mundo, da forma como se relacionará com este, é que se instaura o conflito épico que dará lugar à ação.

Tudo isso foi pensado procurando tornar a arte dramática mais inserida num mundo em transformação e tornar o teatro mais próximo do público, para que este tenha participação decisiva em tal transformação. Achava Brecht que palco e plateia não deviam ser vistos como elementos distintos, dissociados, pois muito pelo contrário, ambos são possuidores do mesmo grau de importância; daí acreditar na necessidade de se desenvolver tanto a arte do espectador quanto a do escritor ou do ator. Para ele o público é um “produtor”, e sua participação é tão fundamental que transformar o teatro significa também transformar a plateia. É preciso torná-la “produtiva” e acabar com seu papel eternamente à mercê dos favores do que Brecht chamava o teatro “culinário” – ou seja, um teatro que apresentava ou “punha à mesa” seu prato, para ser saboreado, degustado, engolido, consumido.

Da mesma forma, os dinamarqueses Lars Von Trier, um dos cineastas mais controversos da contemporaneidade, juntamente com Thomas Vinterberg, lançam o Movimento Dogma 95, contrário ao cinema digestivo e ilusionista. Esse Movimento, inicialmente limitado à Dinamarca, hoje alcança produções de nacionalidades diversas.

O Dogma 95 surge com um manifesto que pretendia uma revisão nos cânones do cinema narrativo clássico, baseados na estética e narrativa hollywoodiana. Os cineastas propuseram dez regras que deveriam conduzir os diretores, a que chamaram de “voto de castidade”, proibindo o uso de recursos técnicos que pudessem enganar o espectador. Entre outras coisas, propunham: a trilha sonora como algo condenável, os efeitos fotográficos são proibidos e o nome do diretor não deve figurar nos créditos. Os cineastas advogavam um cinema que excluísse a artificialidade e o efeito ilusionista nos filmes.

Por sua vez, Brecht achava que as condições históricas devem ser mostradas, não como algo imutável, obra do destino determinado pelos deuses, mas como algo que foi criado e mantido pelo ser humano, sendo, portanto, possível de mudar; o espectador de teatro, acreditava ele, está tão acostumado a assistir a peças cuja evidência é tão flagrante, tão palpável, que não chega a empregar nenhum esforço para sua compreensão, e não se sente em nada instigado a pensar, porque a embalagem deste tipo de teatro o deixa de tal forma extasiado, incapaz de raciocinar, que tudo passa a assumir ares de normalidade, de familiaridade.

Da mesma forma apresenta-se o cinema narrativo clássico, em que o espectador é embalado na construção diegética que mostra verossimilhança com a realidade incontestável. Todas as marcas de enunciação são apagadas e se dilui a possibilidade de estranhamento, distanciamento e reflexão sobre o que está exposto. O cinema de Von Trier, pelo contrário, é tão incômodo que pede (obriga) uma tomada de posição, afastando o espectador do enlace sedutor e passivo da narrativa clássica.

A perspectiva brechtiana de distanciamento leva o espectador a reconhecer a transitoriedade, o caráter temporário da natureza que lhe é reproduzida e a considerá-la como um certo estado histórico do mundo e dos seres humanos.

Contrariamente ao teatro naturalista que, ao reprimir sua consciência de que é teatro, intenta reproduzir a realidade, o épico, na sua fuga constante à ilusão, e está

ininterruptamente procurando sedimentar sua consciência de que é teatro, tratando os elementos da realidade como uma experimentação. As situações são, portanto, mantidas o mais possível afastadas do espectador, e ele as reconhece e sente o interesse despertado não porque foi envolvido na ação, mas porque teve a oportunidade de se espantar, diante de uma situação cuja solução necessita ser descoberta.

Como proposta de romper com o drama hollywoodiano e sua estética glamourizada e criar formas alternativas de expressão artística livres das composições cosmético-industrializadas da cinematografia dominante, o cinema de Lars Von Trier também traz no distanciamento uma aposta para o anti-ilusionismo que rompe com a reprodução mimética da realidade, disposto a reconsiderar a ética cinematográfica mediante a reinvenção de sua estética.

Assim como o teatro brechtiano, o cinema de Von Trier impacta e desestabiliza a naturalidade da narrativa; é indigesto, incômodo, e a sensação de estranhamento é algo quase inerente à sua obra. Diretor de muitos (e cultuados) filmes, traz em todas as suas obras características de originalidade, provocação e reflexão. Tem em *Dogville* (2003) uma das obras mais transgressoras de sua carreira. Embora não esteja totalmente alinhado aos preceitos do Dogma 95, *Dogville* traz, sem dúvida, as marcas do idealizador do movimento.

Neste sentido, observa-se que a obra de Lars Von Trier e o Movimento Dogma 95 convergem para os pressupostos da teoria épica, porquanto o que todos pretendiam e pretendem é instigar, inquietar, arrancar o espectador do comodismo e fazê-lo pensar, se possível, agir; mas, acima de tudo, sentir-se incomodado pela necessidade de mudar.

Os escritos brechtianos foram sempre direcionados para a construção das bases de uma nova concepção da estrutura da atividade teatral. Com sua proposta Brecht procurou sempre aprofundar a fuga à ilusão, sedimentar a consciência de que teatro não é vida, apenas reproduz, representa a vida, não se confundindo com ela; insistiu todo o tempo que o palco deve estar sempre aberto para o público, a quem cabe decidir, em última instância, seu verdadeiro sentido; para a cena, propôs que esta deve deixar de ser o reflexo de uma realidade aceita por todos passivamente e deve falar sua linguagem cênica própria, deixando aos espectadores a liberdade para a compreensão desta linguagem. Sua representação é de tal modo concebida que não permite apresentar conclusão, ficando sempre em aberto; no entanto, ela terá de acontecer, pois esta é a finalidade última de seu método, não para intervir no palco ou na plateia, mas na cabeça de cada um, na vida dos cidadãos, no cotidiano de todos os seres sociais, transformando o que está por mudar.

***Dogville* (2003): hibridismo e anti-ilusionismo**

Tendo em seu elenco um ícone do cinema hollywoodiano, *Dogville* (2003) narra a história de Grace (Nicole Kidman), uma mulher que, ao fugir de um grupo de gangsteres, chega a uma pequena e isolada cidade dos Estados Unidos, onde é encontrada e acolhida por Thomas Edison Jr. (Paul Bettany). A cidade, cercada de montanhas, com casas pequenas e pobres, é apresentada pela voz em *off* do narrador:

“Essa é a triste história da cidade chamada Dogville⁵⁶⁵. Dogville ficava nas montanhas rochosas dos EUA. Onde a estrada chegava ao seu final absoluto, perto da estrada da velha mina abandonada. Os residentes de Dogville eram honestos e gostavam de sua cidade. Embora alguma alma do leste tenha dado à rua principal o nome de *Elm* e embora não haja olmo algum por aqui, eles não viram razão para mudar coisa alguma. A maioria das casas era miserável, elas mais pareciam barracos.” (Von Trier, 2003, Prólogo)

Tom, como a personagem de Bettany é conhecida, convence Grace a ficar, e a comunidade a acolhê-la. Em troca disso, Grace prestará alguns pequenos serviços à comunidade: cuidará de June, conversará com o cego McKay, passará as páginas das partituras para Martha tocar o órgão sem som. À proporção que o tempo passa, o cerco em torno de Grace vai se fechando, pois os bandidos intensificam a busca. Por consequência, os riscos dos habitantes da comunidade vão aumentando na mesma proporção, por estarem escondendo a foragida. O preço, portanto, por esta “proteção” começa a aumentar significativamente, já que esta é a lógica do mundo moderno e do capital: a lógica da vantagem de um indivíduo sobre o outro. Em troca deste abrigo, Grace passa a ser explorada duplamente: cada vez a comunidade requisita mais a sua mão de obra e os homens passam a violentá-la sexualmente. O final, inquietante e inesperado, marcará definitivamente o destino daquela pequena cidade.

Desde o primeiro instante, o filme passa a causar estranhamento. A cidade inexistente, o cenário é um palco (na verdade, um galpão) onde as personagens permanecem todo o tempo em cena, e tudo é sugerido através do desenho da planta baixa no chão. A planta baixa delimita os espaços, inserindo explicitamente o ambiente no jogo de faz-de-conta: as ruas, os objetos, as casas, o animal, as plantas etc., tudo é apresentado dentro de um minimalismo que convida (ou exige) o espectador a estabelecer uma cumplicidade, conforme salienta Stam: “A arte anti-ilusionista é a arte que lembra explicitamente ao leitor ou espectador da necessidade de ser cúmplice da ilusão artística. A ficção é domínio do faz-de-conta. Acreditamos em coisas que sabemos falsas” (1981, p. 21).

Dogville é um filme explicitamente híbrido, sob todos os aspectos. Se o cinema – e também o teatro – já é uma arte essencialmente híbrida, uma vez que para acontecer necessita do concurso de outras artes, a exemplo da fotografia, da música, da literatura, do teatro etc., em *Dogville* este hibridismo alcança um efeito ainda maior. O filme, de início, reporta-se aos primórdios do teatro e à narrativa romanesca, pois, além de conter prólogo, também está dividido em capítulos (são nove). Por outro lado, desenvolve-se do princípio ao fim em um espaço muito pouco convencional para os padrões da estética cinematográfica. Porém, mesmo estando ambientado em um palco, nada sugere ser um filme teatralizado nem uma peça filmada; trata-se de um filme cujas ações ocorrem em um palco, no qual as personagens passeiam durante as quase três horas de exibição.

Para Costa (2009), o espaço fílmico em *Dogville* é uma construção híbrida por diversos fatores: 1) os elementos em cena não seguem a linguagem cinematográfica convencional, já que o filme de Von Trier não mostra, mas nos convida à “construção de uma imagem mental” – porque o cenário, a cidade, as portas, as casas, não são reais

⁵⁶⁵ Buscando diferenciar a cidade do filme, colocaremos em itálico a palavra Dogville apenas quando nos referirmos à película.

no filme, sendo tudo tão só sugerido; 2) a referência visual do espaço é mais teatral do que cinematográfica, e o espaço cênico é marcado pelas falas e movimentos dos atores; 3) o filme apresenta um único espaço de representação, que é o “palco”.

“ (...) a organização e a construção do espaço filmico em *Dogville* responde a uma “perda da fronteira” (intencional) entre os processos regulatórios (códigos e convenções) da representação do real (e do imaginário) no cinema (e no teatro), para criar uma desestabilidade formal que se baseia, e é provocada, pela necessidade de expressão e composição não mais definida simplesmente e apenas como filmica, mas como uma “outra coisa” (também teatral) resultante do processo de hibridização estética.” (Costa, 2009, p. 102)

Alguns recursos usados no filme por Von Trier são postulados no Movimento Dogma 95, a exemplo da câmera na mão. Esse tipo de movimento é usado em quase todo o filme, inclusive nas cenas de diálogo, onde comumente se utiliza o campo/contracampo. Ao abrir mão do tradicional campo/contracampo, Von Trier causa desconforto e rompe com a impressão de “estar dentro” da trama, que o cinema narrativo clássico tanto sugere. Os diálogos não são mais filmados de forma a fazer com que o espectador se sinta dentro da trama, olhando de fora dela e criando uma ilusória sensação de totalidade. A câmera de Von Trier, em *Dogville*, imita os movimentos naturais do corpo, indica nosso olhar, nossa atenção, tentando acompanhar a cena, rompendo com o convencional, impactando significativamente na fruição. O campo/contracampo é um dos elementos-chaves no cinema narrativo e um dos criadores do princípio de identificação que o espectador estabelece ao assistir a uma película.

“Ora a câmera assume o ponto de vista de um, ora de outro dos interlocutores, fornecendo uma imagem da cena através da alternância de pontos de vistas diametralmente opostos (daí a origem da denominação campo/contracampo). Com este procedimento, o espectador é lançado para dentro do espaço do diálogo. Ele, ao mesmo tempo, intercepta e identifica-se com duas direções de olhares, num efeito que se multiplica pela sua percepção privilegiada das duas séries de reações expressas na fisionomia e nos gestos das personagens.” (Xavier, 2005, p. 34/35)

Outro ponto merecedor de reflexão é o uso dos recursos sonoros. Na verdade, o filme não conta com trilha sonora, também um dos postulados do Dogma 95. Em *Dogville* há um narrador a conduzir a história. A construção da narrativa se dá através de ruídos e da voz em *off* deste narrador. Tantas vezes usada em filmes documentais, a voz em *off* aumenta a ideia do real e reforça o sentido do filme, porém isso não chega a acontecer em *Dogville*. Ali, a voz em *off* contribui para tornar tudo ainda mais irreal, pois narra uma cidade que não se vê, com casas pobres que não existem visualmente, com um cachorro do qual só se escuta o latido ou se enxerga sua silhueta desenhada a giz no chão. Essa voz em *off*, portanto, que gera estranhamento ao tentar “mostrar” o que não existe, assume uma dupla função: além de narrador, transforma-se também em testemunha das ações, ou seja, o que está sendo dito não está sendo mostrado, devendo, então, ser imaginado.

“ (...) tornar audível o que está sendo visto é uma forma de torná-lo mais convincente. A manipulação do chamado ruído ambiente, assim como a presença efetiva da palavra, vem conferir mais espessura e corporeidade à imagem, aumentando seu poder de ilusão.” (Xavier, 2005, p. 36)

Essa é outra característica do cinema híbrido de Von Trier, ao estabelecer um diálogo com a literatura, mais precisamente com a literatura oral, ao conceber um narrador que pode muito bem ser percebido como contador de histórias. Portanto, o filme se dá nessa mistura de elementos de cinema documental, ficcional, teatro e literatura.

“A voz do narrador em *off* é uma instância narrativa propositalmente evidenciada. Se, no teatro e no cinema clássico, o narrador se apaga em favor dos atores, aqui esse narrador continua presente. A mediação entre imagem e narrativa é dada também por esse narrador caracteristicamente literário. Von Trier consegue demonstrar que qualquer história é feita por um enunciador, mesmo a mais simples fábula. Mais uma vez, o diretor chama o(a) espectador(a) para dentro do filme a partir de tradições relacionadas a outras mídias e outros gêneros.” (Oliveira, 2008, s/p)

Dogville, apesar de não ser um filme do Dogma 95 (por usar elementos que seriam proibidos no movimento, tais como iluminação artificial e gruas), traz características daquele Movimento: a câmera na mão, a ausência de trilha, a falta de deslocamentos espaciais. Esses, e os outros elementos já abordados, fazem do filme uma obra anti-ilusionista, rompendo com as narrativas clássicas do cinema convencional.

“Enquanto a arte ilusionista procura causar a impressão de uma coerência espaço-temporal, a arte anti-ilusionista procura ressaltar as brechas, os furos e as ligaduras do tecido narrativo. Os modos de descontinuidade variam de era para era, de gênero para gênero. Mas a descontinuidade em si está sempre presente.” (Stam, 1981, p. 22)

Quando o espectador já se habituou aos elementos visuais condutores da narrativa, estabelecendo uma cumplicidade, da qual fala Stam, eis que Von Trier mais uma vez quebra a lógica, trazendo a música para a cena final. O filme, que transcorre todo o tempo com a ausência de trilha, privilegiando o som ambiente e os ruídos que tecem a ambiência – como o ranger e as batidas nas portas – explode no *pop* de David Bowie, no seu final. *Young Americans* é a alegre trilha para a exposição de fotos reais da depressão americana.

Dogville, a cidade, é mais uma aposta anti-ilusionista. Uma cidade com o nome de cachorro e que, de certa forma, remete ao simbolismo que passeia entre agressividade e fidelidade, atributos inerentes ao animal. Animal que se constitui no primeiro ser a sentir a presença de Grace na sua chegada à cidade e também no único a sobreviver ao massacre, que não poupou sequer as crianças. O mesmo animal que se materializa ao final do filme, como a indicar que o *dog* e a *Dogville* ainda não morreram, permanece tão vivo e agressivo como antes.

Considerações Finais

Depreende-se, portanto, que tanto a teoria épica, concebida por Brecht, na primeira metade do século XX, quanto o cinema de Lars Von Trier, convergem para um ponto em comum que é a quebra do ilusionismo. Ambos defendem princípios, considerando o espaço histórico que os separam, que se harmonizam e se reproduzem nas duas expressões estéticas (o teatro e o cinema). De um lado, temos o teatro épico de Brecht, estruturado para despertar o espectador do seu estado letárgico e construir as condições objetivas para mudar o que precisa ser mudado; de outro lado temos a transgressão

cinematográfica de Lars Von Trier promovendo o rompimento com a estética hollywoodiana e com todos os recursos indutores e sedutores da condução do espectador ao aprofundamento do ilusionismo, oferecendo-nos um cinema anticonvencional, instigante e estranho aos olhos acomodados da platéia.

Referências

- Aumont, J. (2009). Jacques. *A estética do filme*. Campinas: Papyrus editora.
- Brecht, B. (1978). *Estudos sobre teatro*. (Tradução de Fiana Pais Brandão). Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- _____. (1967). *Teatro Dialético*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- _____. (1988). *A ópera de três vinténs*. (Tradução de Wolfgang Bader e Marcos Roma Santa). In: Teatro Completo. Vol. 3. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Costa, M.H.B. (2009). *Dogville: um estudo do espaço fílmico/cênico pós-moderno*. Repertório Teatro & Dança, Ano 12, Número 13, 2009. Disponível em: <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/revteatro/article/viewFile/4018/2940>. Acesso em: 22 de maio de 2013.
- Esslin, M. (1979). *Brecht: dos males, o menor – um estudo crítico do homem, suas obras e suas opiniões*. (Tradução de Bárbara Heliadora). Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- Ewen, F. (1991). *Bertolt Brecht: sua vida, sua arte, seu tempo*. (Tradução de Lya Luft). São Paulo: Globo.
- Jameson, F. (1999). Fredric. *O método Brecht*. (Tradução de Maria Sílvia Betti). Petrópolis: Editora Vozes.
- Oliveira, F.C. (2008). *A intermedialidade subversiva na narrativa cinematográfica de Lars Von Trier*. XI Congresso internacional da Abralic. USP/São Paulo.
- Peixoto, F. (1981). *Brecht: uma introdução ao teatro dialético*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Stam, R. (2008). *A literatura através do cinema: Realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- _____. (1981). *O Espetáculo Interrompido: Literatura e cinema de desmistificação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Xavier, I. (2005). *O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

FICHA TÉCNICA

Dogville (2003)

Diretor: Lars Von Trier

Elenco: Nicole Kidman, Paul Bettany, Lauren Bacall, James Caan, Harriet Anderson, Ben Gazzara, Jeremy Davies, Patricia Clarkson e John Hurt

Produção: Peter Aalbæk Jensen

Roteiro: Lars Von Trier

Fotografia: Anthony Dod Mantle

Duração: 178 min.

Ano: 2003

Países: Dinamarca, França, Itália, Noruega, Suécia, Finlândia e Holanda.

Grupo Experimental de Cinema da Bahia: apontamentos iniciais

Izabel de Fátima Cruz Melo ⁵⁶⁶

Resumo: Traçam-se aqui as linhas iniciais de uma pesquisa que se propõe trazer para o universo da historiografia do cinema brasileiro o registro da existência do Grupo Experimental de Cinema da Bahia (GEC), primeira iniciativa formativa de cinema com vinculação universitária na Bahia, em 1968. Pensando no cinema como prática cultural, interessa-nos compreender sua motivação, estrutura, organização, além de perceber as articulações entre o GEC, o Clube de Cinema da Bahia (CCB), e posteriormente, com as Jornadas de Cinema da Bahia, como ambiências que proporcionaram a formação de cineastas, críticos e público interessado em cinema na Bahia das décadas de 1960 e 70.

Palavras-chave: História; Cinema; sociabilidades; GEC.

Introdução

Aproximar-se do campo das relações entre Cinema e História, evidenciando a história do cinema significa, do ponto de vista da historiografia, entender o cinema como um objeto possível ao estudo da História, chamando atenção para seu viés de *atividade* na qual diversas pessoas se inserem desde o momento da produção, passando pela distribuição, exibição, crítica, conservação e pesquisa, indicando a necessidade da compreensão do cinema enquanto prática social, fato cultural, e de que muito mais que supostamente refletir ou fugir da realidade, é constitutivo dela.

As questões relativas às pesquisas sobre Cinema geralmente estiveram sob a responsabilidade dos críticos, dos próprios cineastas e também de forma relativamente recente dos pesquisadores das áreas de Comunicação, Letras, Filosofia, Economia e Estudos Culturais, por exemplo. Consideramos essa variedade enriquecedora, pois proporciona diversos vieses de reflexão e análise. Nesse sentido, o fato cinematográfico nunca esteve restrito à sala escura, mas presente no cotidiano, nos jornais, revistas, livros, legislações, e, sobretudo nas experiências de vida dos sujeitos, como espectadores, cinéfilos e alguns deles posteriormente transformados em realizadores, críticos, técnicos ou pessoas envolvidas de alguma outra maneira na atividade cinematográfica.

Entretanto, só muito recentemente foi nos dado compreender a complexidade desse processo sob o viés da História enquanto campo de pesquisa. Contudo, esse distanciamento dos “historiadores de formação”, não significa que inexistam estudos que procurem dar conta da trajetória histórica do Cinema. Eles aparecem mesclados às produções dos campos acima citados e é nessa perspectiva de diálogo e ampliação do campo que este texto está inserido.

⁵⁶⁶ Mestre em História Social/UFBA. Docente da UNEB (Universidade do Estado da Bahia). Pesquisadora associada da Filmografia Baiana.

Iniciando a conversa:

Este artigo demarca somente os primeiros passos em direção a um objeto que transversalizou a pesquisa durante o mestrado, mas que não obteve centralidade, por conta das demandas que direcionavam o exercício da dissertação mais especificamente às Jornadas de Cinema da Bahia. Assim, a investigação mantém-se no campo da História do Cinema, tratando do cinema baiano, mas a partir de agora através de uma trajetória nova, contudo dialógica com os percursos anteriores.

O objeto, mencionado desde o título é o Grupo Experimental de Cinema da Bahia/ Curso Livre de Cinema (GEC/CLC), considerado a primeira iniciativa institucionalizada de estudos sobre cinema no estado da Bahia, criado em janeiro de 1968. Entretanto, sua importância não emerge somente pelas efemérides, que sabemos serem provisórias e construídas em retrospecto, mas sim pela sua menção indiciária nas diversas fontes consultadas para na pesquisa que deu origem a dissertação de mestrado “Cinema é mais que filme: uma história do cinema baiano através das Jornadas de Cinema da Bahia (1972-1978)”.

Com isso quero dizer que em muitos momentos, alguns cineastas tais como Pola Ribeiro e Fernando Belens mencionaram o GEC como um espaço essencial para a sua formação enquanto pessoas envolvidas com o cinema, além das menções nos espaços dedicados à divulgação das atividades cinematográficas nos jornais tais como o Jornal da Bahia, A Tarde e Tribuna da Bahia. Além das falas de Guido Araújo, que como um dos professores do GEC/CLC, junto com Walter da Silveira, esteve presente neste e em outros espaços tais como o Clube de Cinema da Bahia (CCB), também na companhia de Silveira e nas Jornadas, como uma figura com relativa centralidade nesses ambientes que se configuraram como essenciais e formativos para aquelas pessoas interessadas na prática, história e estética cinematográfica na Bahia entre as décadas de 1950 e 70.

Mesmo insistentemente, as menções ao GEC/CLC, via de regra, apareciam rapidamente, ressaltando a sua importância e formato. Contudo não há até agora nenhum estudo que se dedique a olhar especificamente para o Grupo, tratando da sua existência de forma mais aprofundada, evidenciando as suas características, organizadores, alunos, participantes, trajetória, circunstância de realização e capilaridade sócio-cultural na Salvador da viragem das décadas de 1960 e 70. É através dessas essas vias que tento compreender como se constituiu essa tão lembrada importância que se situa nas memórias da geração que vivenciou essa experiência, mas que aparentemente não se firmou enquanto referência para as gerações subsequentes que se envolveram com as atividades cinematográficas e posteriormente audiovisuais na Bahia. Assim, tentaremos aqui uma primeira visualização do GEC/CLC e suas articulações no panorama sócio-cultural da Bahia nas supracitadas décadas.

Walter da Silveira e Guido Araújo: o assunto é cinema.

“A significação de Walter da Silveira será talvez maior do que a dos companheiros de luta cultural de outros Estados, graças aos rumos surpreendentes que tomaram os acontecimentos na Bahia. Tudo o que está havendo na Bahia em matéria de cinema, se vincula, com efeito, as atividades

críticas de Walter e do Clube de Cinema que fundou há mais de dez anos e dirige até hoje. Em toda parte, diretores, argumentistas, e, sobretudo críticos tem sua formação impregnada pelo movimento de cultura cinematográfica, mas só na Bahia encontrei produtores cuja escola foi o Clube de Cinema.” (Gomes, 1981, p.402)

Walter da Silveira, também conhecido como “Dr. Walter” é um dos sujeitos que ocupa uma posição de centralidade ao pensarmos na história do cinema na Bahia. Ele era um advogado trabalhista, com ligações com o Partido Comunista e um profundo interesse pelo cinema que gerou uma trajetória, na qual figuram diversas iniciativas ligadas ao fomento das atividades cinematográficas no estado.

Autor de diversos livros, críticas e artigos nos quais as preocupações com os diversos aspectos e elementos que compõem o fazer do cinema estão presentes, pensados tanto do ponto de vista do cinema mundial, mas especialmente estabelecendo pontes e relações com a realidade baiana dos anos 1950 e 60, assim auxiliando com intensidade na criação de uma interessante cena cinematográfica, das quais emergiram, cada um a seu tempo, o CCB, o Ciclo e a Escola Baiana de Cinema, o GEC/CLC e posteriormente, as Jornadas.

Catalisando o interesse de alguns intelectuais, artistas e profissionais liberais, o CCB, foi criado em 1950, tendo sua sessão inaugural no dia 27 de junho deste mesmo ano, no auditório da Secretaria de Educação, e contando com a presença de Walter da Silveira no Conselho Técnico. Ele era um dos responsáveis pela montagem da programação do Clube, assim como pela apresentação do filme nas sessões semanais. Nelas criou-se um espaço no qual havia o acesso as filmografias que não tinham visibilidade no circuito exibidor comercial. Esta atividade proporcionou o desenvolvimento de uma sensibilidade que certamente contribuiu para o aumento do interesse pela atividade cinematográfica em Salvador, ajudando a formar parte considerável dos cineastas e críticos baianos do período, tais como Glauber Rocha e Orlando Sena, por exemplo.

Por sua vez, Guido Araújo é também um homem de cinema, que encontramos inicialmente como continuísta de Rio 40º, realizador de diversos documentários em 16mm, divulgador do cinema brasileiro no exterior (foi ele quem inscreveu e levou Rio Zona Norte assim como Barravento ao festival de Karlovy Vary), professor e fundador junto com Walter da Silveira do GEC/CLC, professor aposentado da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (FACOM/UFBA) e especialmente fundador das Jornadas de Cinema da Bahia, evento fundado em 1972 e que neste ano chegará a sua 40ª edição.

A despeito das sucessivas tentativas oriundas do relativo sucesso do Ciclo Baiano de Cinema, que entre os anos 1958-1962 gerou uma febre cinematográfica, que gestou produtoras cinematográficas que, estiveram ligadas a alguns filmes tanto do Ciclo. Eram a Iglu Filmes Ltda, Polígono Filmes, Santana Filmes Ltda, Sani Filmes, Guapira Filmes Ltda e Winston Cine Produções Ltda. Os principais filmes deste período foram *Redenção* (1958), *A Grande Feira* (1961) e *Tocaia no Asfalto* (1962), de Roberto Pires; *Pátio*, *Cruz na Praça* (inacabado) e *Barravento*, de Glauber Rocha *Bahia de Todos os Santos* (1960), de Trigueirinho Neto, *Mandacaru Vermelho* (1961), de Nelson Pereira dos Santos, *Sol sobre a Lama* (1962), de Alex Viany, e *O Pagador de Promessas*, de

Anselmo Duarte (1962). Entretanto, mesmo nessa atmosfera aparentemente promissora, não houve interesse efetivo dos governos do estado ou prefeitura em se aproximar, através de algum tipo de política pública específica que estimulasse a continuidade da produção e qualificação profissional dos envolvidos ou interessados. E por fim, segundo Setaro (2012, p 72), o Ciclo perdeu vigor e findou-se por dificuldades financeiras, oriundas da precariedade da estrutura de distribuição dos filmes.

Apesar da criação do Conselho Estadual de Cultura, em 1967, que orientou a formulação do Plano Estadual de Cultura, em que consta um subtópico relativo a “financiamento a empresas cinematográficas baianas e realização do I Concurso de (roteiros) de Cinema”.(Uchôa,2008 p.4), não foi encontrado nenhum indício da concretização dessas proposições, indicando assim, que as iniciativas paralelas aos governos continuaram. Em março de 1967, houve na Escola de Sociologia e Política um curso de cinema com duração de um mês, organizado por Carlos Atahyde. Segundo Setaro, o curso serviu de ponto de encontro para os interessados em cinema, e se desdobrou no Grupo de Iniciação ao Cinema (GIC), que propunha a retomada da produção cinematográfica baiana.

Neste contexto de alguma dificuldade, mas de um interesse permanente por cinema, que Walter da Silveira e Guido Araújo se reencontraram em Salvador, e quase 10 anos após a primeira tentativa, conseguiram, através do Departamento Cultural da UFBA, sob a direção de Valentin Calderón de La Barca convencer o então reitor Roberto Santos, a implantar um curso de livre de cinema, chancelado pela universidade. E assim, começa o GEC/CLC.

Experimentando olhar livremente para o curso:

“A aula inaugural, bastante concorrida, contou com uma palestra inspirada de Glauber Rocha, acompanhado do ator Geraldo D’El Rey que também falou sobre interpretação, ambos então envolvidos com as locações iniciais do filme *O dragão da maldade contra o santo guerreiro (Antonio das Mortes)* na região do sertão baiano da cidade de Milagres. Esse curso com sua vocação de pregação escolástica estimularia o ressurgimento de uma nova geração de cineastas locais. Walter sempre procurou incentivar o elo da continuidade no campo da realização do cinema na Bahia.” (José Umberto Dias)

Como indiquei anteriormente, neste momento de aproximação, encontro o GEC/CLC pelas lembranças de Guido Araújo, Pola Ribeiro e Fernando Belens, nas entrevistas que realizei na pesquisa na escrita da dissertação sobre as Jornadas, além dos textos memorialísticos do crítico André Setaro. Lidando com as questões da memória, sentimos uma certa flutuação na idéia do tempo, que tem o seu sentido pluralizado e não necessariamente se organiza linearmente, articulando a narrativa de modo aparentemente aleatório, por não seguir uma cronologia explícita, mas não por isso inexistente ou de menor importância. Essa “fluidez” exige do pesquisador algumas astúcias, para que se consiga acessar as informações ali depositadas e dotá-las de um sentido que torne a narrativa compreensível para a coletividade. Nesse sentido, é que teremos aqui esse primeiro olhar experimental para um curso livre que estabeleceu a primeira vinculação institucional universitária das aprendizagens relacionadas ao

cinema na Bahia.

O Curso Livre de Cinema foi iniciado em março de 1968, através do Grupo Experimental de Cinema, planejado para ter a duração de um ano. Seu objetivo era de proporcionar formação cinematográfica básica aos alunos inscritos e realizar exibições públicas de filmes considerados de “alta qualidade artística”. Metodologicamente era dividido em dois módulos principais: História e Estética do Cinema, ministrado por Walter da Silveira e Teoria e Prática Cinematográfica, por Guido Araújo. Havia a intenção de que a eles fossem acrescidos os módulos de Direção, Argumento e Roteiro de Fotografia e Som. As aulas eram realizadas as terças e quintas, à noite, inicialmente na Escola de Biblioteconomia, depois passando para Casa da França, instituto vinculado a UFBA, ambas no Vale do Canela, e as exibições, no Salão Nobre da Reitoria, aos sábados.

Guido conta que a primeira turma era de um perfil extremamente heterogêneo, contando com jovens estudantes, profissionais liberais, e artistas plásticos, por exemplo. Ele faz uma projeção de uma turma composta de mais ou menos 60 alunos, dos quais ele destaca pessoas que se firmaram na cena artística como Sante Scaldaferrì e Juarez Paraíso, artistas plásticos, e André Setaro como crítico de cinema.

José Umberto Dias, através da pesquisa que gerou o livro *O eterno e o efêmero*, de Walter da Silveira, conseguiu no capítulo 61, elencar alguns dos prospectos escritos por Silveira para os filmes exibidos nos meses de março, abril, maio, junho, julho e outubro de 1968, nos permitindo visualizar qual tipo de sensibilidade cinematográfica era assim estimulada. Há na programação filmes de Francesco Rosi, Michelangelo Antonioni, René Clair, Murnau, Arthur Robinson, Pietro Germi, dois festivais dedicados a Norman Mac Laren, um festival de cinema holandês, dois ciclos John Ford e um programa específico sobre comédia. Do ponto de vista metodológico, nota-se aqui o GEC/CLC como um fruto, desdobramento das atividades do CCB, visto que nestas projeções, o formato era assemelhado, ou seja, o filme era apresentado por Walter da Silveira e havia também a distribuição de um prospecto e o debate ao final da exibição.

Guido Araújo também nos relata que na viragem de 1968 para 69, o curso passa uma mudança organizacional, e, além disso, sofre como todo campo cultural, com as injunções do AI-5, impetrado em 13 de dezembro de 1968. Encontramos notícias sobre essa mudança no “Relatório das Atividades do GEC”, enviado em 29 de dezembro de 1969 a Valentin Calderón, então diretor do Departamento Cultural. O relatório é composto por cinco partes que descrevem o curso e suas dificuldades, informam os filmes exibidos, os convênios celebrados com outras instituições, solicita mais verbas e faz sugestões.

As modificações começam através do estabelecimento de critérios para seleção prévia dos alunos, que embora não estejam explicitados no documento, ocasionaram a formação de uma turma menor, mais homogênea, que sob a perspectiva do relator, propiciou um melhor aproveitamento. O relatório também informa interrupção da disciplina História e Estética do Cinema devido afastamento de Walter da Silveira, “por motivos particulares”, motivação essa relacionada com os problemas de saúde oriundos do câncer que o levou ao falecimento em 1970. Houve também a mudança do espaço

das exibições, do salão da Reitoria, para a Escola de Teatro, fato que Guido atribui às perseguições políticas do período. Assim como a impossibilidade de realizar a Mostra de 10 anos do Festival de Oberhausen, proibida pela censura federal.

Esta nova turma começou com quinze alunos, dos quais oito receberam o certificado de conclusão e realizaram e “apresentaram trabalhos de atividade prática cinematográfica”. E mesmo com o afastamento de Silveira, é perceptível a busca do GEC/CLC, em viabilizar a prática cinematográfica e a participação dos alunos em concursos e festivais, tais como o concurso de filmes sobre o Recôncavo e premiado pela comissão julgadora e o V Festival de Cinema Amador/JB, em que houve a participação de 11 filmes baianos, dos quais dois foram premiados.

Em que pese às dificuldades, GEC/CLC continua pelo menos até a primeira metade dos anos 1970, fazendo afluir para as suas sessões muitos jovens interessados em cinema, tais como André Luiz Oliveira que realizou, *Meteorango Kid, o herói intergalático* (1969); José Umberto com *O anjo negro* (1972), José Frazão, autor de *Akpalô* (1971), entre outros. E como nos diz Pola Ribeiro,

“Na verdade, eu fiz em 74 o Curso Livre de Extensão da Universidade Federal da Bahia, que era Guido que organizava e que dava as aulas e tal. E eu estudava no Colégio de Aplicação e o cinema ainda não tinha batido pra mim como uma opção, com uma atenção especial. Só assim, como menino mesmo. Quando eu descobri que cinema não era uma coisa ocasional na cidade, que acontecia todos os dias, em vários horários, em vários lugares, isso foi uma surpresa. A cidade passou a ter uma outra cara pra mim. Quando eu descobri que cinema não era quando minha mãe levava, mas que todo dia tava passando cinema, em vários horários. Isso pra mim foi uma descoberta bem bacana.

E em 74 eu estudando no Aplicação – era perto de onde era dado o curso de Comunicação, o curso de Extensão de Guido, e os colegas falaram... Pedro Néri, “pó, vai ter um curso”, e eu falei “vamo fazer, vamo fazer...”. Mas era assim, eu achava o cinema uma coisa distante, muitíssimo distante o cinema. E aí esse curso teve pra mim algumas informações, alguns conhecimentos, coisas que eu não via, tipo os desenhos de Mac Laren, algumas... Mas o que mais me impressionou do curso e o que me marcou, foi ver a proximidade das coisas. Ter contato com Roberto Pires, que era um baiano, que tinha uma trajetória, que cedo começou a fazer cinema. (...)Então, aquilo foi um nó que se deu, um nó no sentido de pertencimento, de ‘isso não é uma coisa distante’, faz parte; pode ser uma das opções da minha vida, me envolver com isso. E logo depois em setembro, teve a Jornada de Cinema, e eu fui pra Jornada, acompanhei tudo. E aí, tive outra revelação, que foi o Super- 8.”

A partir da fala de Pola, temos explicitado mais uma vez os laços que unem o CCB, GEC/CLC e a Jornada de Cinema da Bahia e que mostram a inscrição do curso na paisagem cultural soteropolitana. Ele ressalta a importância do curso para transformar a sua relação com o cinema e com a própria cidade do Salvador. É a partir dele que Pola se apropria da cidade, via roteiro das salas de cinema e Jornada. É também através dele que o cinema passa ser uma opção possível, ao visualizar pessoas próximas não só assistindo os filmes, mas fazendo-os também, com todas as implicações que isso significa.

As Jornadas de Cinema da Bahia consistiam inicialmente, segundo seus organizadores, num evento anual em que ocorriam diversas atividades relacionadas com a prática cinematográfica no Brasil e na Bahia e suas diversas implicações culturais,

sociais e políticas, especialmente ligadas à produção do curta-metragem. Elas fazem, na minha compreensão, parte de um esforço de estímulo e manutenção da produção, pois, através delas, o cinema baiano gestou novas iniciativas de produção, especialmente através de uma nova geração que se iniciou na prática cinematográfica, a partir das suas atividades e o cinema brasileiro de um modo mais geral encontrou espaço para as discussões organizacionais e políticas, de modo menos exposto à ação da censura. (Melo:2011:2).

No programa da I Jornada Baiana de Curta Metragem, a encontramos como uma realização do GEC com a Diretoria do Departamento Cultural. Nesta perspectiva, o que une a trajetória desses três espaços formativos aqui destacados não é somente o trânsito entre eles das figuras de Walter da Silveira e Guido Araújo, mas sim a percepção de que as suas atividades geraram frutos que impactam e se realizam um no outro, auxiliando na criação da ambiência de sensibilidade cinematográfica na Bahia dos anos 1950-1970.

Considerações Finais

A partir das trajetórias do GEC/CLC, CCB e Jornadas de Cinema da Bahia, articuladas às de Guido Araújo e Walter da Silveira, este artigo ensejou delinear, tendo como norte a compreensão do cinema como prática cultural e exercício de sociabilidades, a interrelação entre três espaços que são de fundamental importância para a compreensão do panorama cinematográfico baiano entre os anos 1950 e 1970 e seus possíveis desdobramentos.

Deseja-se também perceber e analisar a relação dessa sociabilidade cinematográfica e Salvador, especialmente nos espaços que são reconhecidos como pertencentes ao centro da cidade, criando-se assim, um mapeamento dos trânsitos sócio-culturais com os quais os sujeitos interessados em cinema estavam envolvidos.

Referências

- Baecque, A. (2010) Cinefilia: invenção de um olhar, história de uma cultura (1944 – 1968). São Paulo: Cosac Naify.
- Bernardet, J. (2004) Historiografia Clássica do Cinema Brasileiro; metodologia e pedagogia. 3º ed. São Paulo: AnnaBlume.
- Carvalho, M. (1999). Imagens de um tempo em movimento: cinema e cultura na Bahia nos anos JK (1956-1961). Salvador: BA. EDUFBA.
- Carvalho, M. (2003). A Nova Onda Baiana: Cinema na Bahia (1958-1962). Salvador, Edufba.
- Coelho, T. (2009). Walter da Silveira e o Clube de Cinema da Bahia. Anais Eletrônicos: V ENECULT (Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura). Salvador: Bahia, p.1-9.
- Gusmão, M. (2007) Dinâmicas do cinema no Brasil e na Bahia: trajetórias e Práticas do século XX ao XXI. Tese (Doutorado em Ciências Sociais). Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- Melo, I. (2009) “Cinema é mais do que filme”: uma história do cinema baiano através das Jornadas de Cinema da Bahia. 2009. Dissertação (Mestrado em História) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- Setaro, A. (2012) Panorama do Cinema Baiano. 2ª edição. Salvador: DIMAS/ FUNCEB/SECULT. Disponível em http://www.dimas.ba.gov.br/novosite/Panorama_do_Cinema_Baiano.pdf. Acesso em

01/03/2013.

Setaro, A. & GUIDO, W. In. Cadernos de Cinema. Disponível em:
<http://cadernodecinema.com.br/blog/walter-e-guido/>. Acesso em 01/03/2013.

Silveira, W. (2006) O Eterno e o Efêmero. vol III.(org e notas) José Umberto Dias. Salvador: Oiti Editora e Produções Culturais.

Turner, G. (1997). Cinema como Prática Social. São Paulo: Summus.

Uchôa, Sara. Políticas Culturais na Bahia (1964-1987). Disponível em: <http://www.cultufba/arquivos>. Acesso 09/11/2008.

Outras Fontes

JORNAL UNIVERSITÁRIO. Estética e prática do cinema serão programa do Grupo Experimental. Salvador, fevereiro de 1968. pp. 3. Escritório da Jornada Internacional de Cinema da Bahia. Pasta de recortes.

Relatório das Atividades do GEC. Salvador, 1969. Escritório da Jornada Internacional de Cinema da Bahia. Caixa Jornada Brasileira de Curta Metragens- 1979.

Entrevista concedida por Pola Ribeiro sua residência, em 19 de abril de 2008

Entrevista concedida por Fernando Belens na sua residência, em 16 de agosto de 2008.

Entrevista concedida por Guido Araújo no Escritório da Jornada de Cinema da Bahia em 20 de março de 2013.

Silêncio, Ética e Cinema: ecos de uma reflexão sobre o fazer cinematográfico

Ana Paula Martins Gouveia⁵⁶⁷

Resumo: Nesta pequena apresentação, será feita uma breve reflexão sobre o filme o Grande Silêncio de Philip Gröning e as conexões estabelecidas com a filosofia no que concerne a proposta de uma cartografia ética para o cinema mundial. O filme se destaca triplamente dentro desta reflexão. Pensaremos primeiramente sobre a ética enquanto conduta; em segundo sobre “ethos” enquanto morada; e, em terceiro, sobre a temática do filme, que nada mais é que a própria busca da felicidade e tentativa de compreensão de como esta é passível de ser alcançada.

Palavras-chave: silêncio; ética; cinema alemão; comunicação.

Introdução

Este breve estudo pretende pensar na questão da ética do cinema a partir da análise de um caso específico, o filme “Grande Silêncio” do alemão Philip Gröning. Se trata de uma tentativa, talvez um tanto quanto utópica, mas não impossível, de traçar uma proposta de uma possível carta cartográfica do cinema, não a partir de uma norma geral, mas sim a partir de uma quase exceção. Para entendermos a ética como uma proposta de cartografia, podemos nos referir a esta última como a arte de representar através de desenho parte ou totalidade da superfície terrestre, que é elaborada a partir de um sistema de projeção reduzida a uma dada escala. A designação de “Cartografia”, tal qual introduzida no século XIX, foi criada pela associação da palavra às cartas náuticas. Assim podemos distinguir as cartas geográficas que delineiam os contornos dos continentes, e as cartas náuticas que, para além de nos mostrar esses contornos, também oferecem indicações para a orientação dos navegadores.

Gostaria de pensar ética como cartografia do cinema mundial, para este estudo, de uma forma mais ligada às antigas cartas náuticas, que também serviam como uma forma de orientação aos navegadores, mais do que um desenho preciso dos contornos dos novos filmes. Ao refletir sobre este sentido de bússola, utilizarei o mencionado exemplo do universo cinematográfico, onde encontro uma forma de orientação que se desdobra em vários aspectos da ética do fazer cinema. O quinto filme do cineasta alemão Philip Gröning, O Grande Silêncio (Die Grosse Stille), parece trazer consigo um indicativo no proceder cinematográfico que, a meu ver, parece fundamental para que se possa exemplificar esta cartografia ética do cinema mundial.

Será feita então uma breve reflexão sobre o referido filme e as suas conexões com a filosofia no que toca a questão de ética, esta entendida como os estudos sobre os meios de se alcançar a felicidade e também um campo de investigação sobre o que significa a

⁵⁶⁷ Pós-doutora pela University of California. Professora de mestrado e graduação em cinema na ESAP (Escola Superior Artística do Porto) em Portugal. Atualmente se dedica ao projeto de pós-doutorado na Universidade de São Paulo, ligada ao FiloCom (Núcleo de Estudos Filosóficos da Comunicação) e trabalha com a Filosofia Budista Indo-Tibetana e as imbricações desta com o cinema, a comunicação e as artes.

felicidade. O filme de Gröning se destaca triplamente dentro desta reflexão: Será feito um resgate do sentido de ética, conforme e sua origem grega na palavra “ethos”, em seu significado original "morada", "lugar onde se vive", além de “modo de ser”, “caráter”, “comportamento”, que fundamentalmente se questionava sobre a felicidade e os meios de se atingi-la; em contraste com a posterior moral, “mos” e “mores”, do latim “costume”, que se fundamenta na obediência às normas, tabus, costumes ou mandamentos culturais, hierárquicos ou religiosos recebidos e feitos pela sociedade. Assim sendo, refletiremos em primeiro lugar sobre o fato do realizador dar um exemplo de conduta ética, no modo como se comporta ao longo de todo o trabalho, desde o momento em que decide filmar o mosteiro, até o momento em que o finaliza e mesmo as razões que motivaram a escolha do tema; em segundo sobre “ethos” como morada; e, em terceiro, sobre a própria temática estabelecida, que nada mais é que a própria busca da felicidade e tentativa de compreensão de como esta é passível de ser alcançada.

Ethos como conducta

“Talvez um olhar retrospectivo nos mais de dois mil anos passados na inútil tentativa de encontrar um fundamento sólido para a moral nos leve a pensar que não existe nenhuma moral natural, independente dos preceitos humanos, mas que ela é simplesmente um artefacto, um meio inventado para melhor dominar o egoísta e malvado gênero humano.” (Arthur Schopenhauer)

Em primeiro lugar, iremos refletir sobre o sentido da palavra ética, ainda conforme e sua origem grega “ethos”, em seu significado original “modo de ser”, “caráter”, “comportamento”, que fundamentalmente se questionava sobre a felicidade e os meios de se atingi-la; em contraste com a posterior moral, “mos” e “mores”, do latim “costume”, que se fundamenta na obediência às normas, tabus, costumes ou mandamentos culturais, hierárquicos ou religiosos recebidos e feitos pela sociedade.

O termo ética, enquanto forma de comportar-se, busca fundamentar um modo positivo dos seres humanos viverem em comunidade, calcado na capacidade de bem estar através da compreensão, do pensamento e do comportamento. Na filosofia clássica, a ética abrangia todos os campos ligados à maneira de viver. Com a posterior especialização das áreas do conhecimentos, particularmente depois da Revolução Industrial, isso foi se transformando, de forma bastante genérica, poderíamos dizer que hoje em dia é bastante comum se delimitar uma possível definição de ética como sendo a área que estuda as normas morais da sociedade, que busca entender os costumes de determinadas culturas, a diferença entre a Moral seria que enquanto a ética tenta compreender a conduta humana, a moral estaria mais ligada aos valores atribuídos a esta, digamos a qualidade desta conduta, onde o julgamento ganha uma maior dimensão, principalmente dentro das dicotomias “Bem e Mal”. Todavia, as noções de Ética e de Moral foram se tornando cada vez mais próximas, falamos em “código de ética profissional”, por exemplo, onde literalmente se estabelece leis de conduta para se exercer determinada profissão.

Mas aqui não é sobre as regras que se quer refletir, mas sim sobre a conduta pessoal, como se através da compreensão e da busca de conhecimentos cada vez mais profundos, ou mesmo “insights” pessoais, pudéssemos ser capazes de estabelecer certos “códigos

“pessoais de conduta” que, independentemente ou não dos códigos já estabelecidos pelas leis, fossem capazes de trazer uma vida mais significativa, compassiva e sábia para nós e que de forma direta ou indireta fosse capaz de beneficiar os outros.

O cientista e monge francês, Matthieu Ricard (Ricard, 2007), tenta descrever a nossa forma de conduta de forma bastante clara, ele diz que as bases para a ética são extremamente simples. Nada é intrinsecamente bom ou ruim. O bem e o mal existem somente em termos da felicidade ou do sofrimento que eles criam para nós mesmos e para os outros.

Se formos capazes de refletir sobre as nossas ações de forma que não envolva apenas os nossos efêmeros desejos e anseios por prazeres e alegrias, que muitas vezes podem levar ao nosso próprio sofrimento e, além disso, formos capazes de pensar em termos de como as nossas atitudes afetarão os outros, isso naturalmente traria uma sensação de bem-estar individual e coletiva. Para definir o sentido de compaixão, o mestre budista tibetano Dzongsar Khyentse Rinpoche (Khyentse, 2008) nos oferece uma fórmula muito simples, basta colocar os nossos pés nos sapatos dos outros. Isso é, teríamos que desenvolver a sincera capacidade de nos colocar no lugar dos outros, olhar uma situação e tentar vislumbrar não apenas nossas limitadas perspectivas em relação a uma dada situação, mas, principalmente, como outros se sentem em relação àquela circunstância. Por mais “monstruosa” que uma determinada pessoa possa parecer, é importante refletir se não seria a própria ignorância da mesma sobre as consequências de seus atos a responsável por tal procedimento. O filósofo grego (Sahakian, 1993: 32-33) Sócrates (469 a.C. - 399 a.C.) afirma que as pessoas naturalmente fariam o que é bom, caso soubessem o que é certo. Ele acreditava que as más ações são o resultado da ignorância.

Tendo sido um dos primeiros filósofos ocidentais a incentivar os estudiosos e os cidadãos comuns a voltar sua atenção do mundo exterior à condição da humanidade, ele acreditava que o conhecimento que se voltasse para as condições da vida humana deveria ser colocado no mais alto grau das investigações que pudessem ser feitas no universo do saber, sendo todas as outras áreas relativamente secundárias. O auto-conhecimento é considerado um bem essencial. Para Sócrates, se alguém quiser atingir a auto-conhecimento, deve tornar-se consciente de todos os fatos (e seu contexto) relevantes à sua existência.

Ainda segundo o filósofo, caso um criminoso estivesse verdadeiramente consciente das consequências mentais e espirituais dos seus atos, ele não cometeria nem sequer pensaria em cometer essas ações. Qualquer pessoa que saiba o que é verdadeiramente certo irá automaticamente se comportar em acordo com este saber. A virtude é equiparada à felicidade. O homem verdadeiramente sábio saberá o que é certo, fará o que é bom, e, portanto, será feliz.

Mas, como vimos em Matthieu Richard, os valores “bem e mal” não são intrínsecos aos fatos, mas sim aos resultados de sofrimento ou alegria que podem gerar, não só em termos pessoais, mas também em relação aos que nos rodeiam.

O que então, no comportamento de Philip Gröning, nos chama a atenção. O cineasta declara que a idéia original de fazer o filme ocorreu-lhe em 1984, quando ainda estava

na escola de cinema.

“Havia terminado o meu primeiro curta-metragem e estava sob a impressão do caos e dos jogos de poder durante os trabalhos de filmagem. Queria fazer algo que me trouxesse de volta àquilo que considero trabalho artístico. Para mim, isso significa trabalhar com verdade, e tentar criar algo bastante absoluto. Assim cheguei à idéia do convento do silêncio. E aí tudo levou muito tempo.”⁵⁶⁸

O fato do cineasta, naquela curta e intensa experiência de fazer o seu primeiro curta-metragem, imediatamente identificar como problemas aquilo que ocorria em seu meio, os “jogos de poder” e o “caos”, demonstra aspectos do seu caráter que me parecem bastante louváveis dentro da perspectiva apresentada aqui. É muito comum este tipo de situação acontecer em nossas relações de trabalho, para grande parte das pessoas, nas mais diversas ocasiões - como escreveu Klauss Vianna “...a inconsciência é o que gera a mediocridade. O bailarino tem os mesmos problemas de um sapateiro” (Vianna, 1990: 26) - mas, saber detectar e reagir a isso e efetivamente buscar caminhos alternativos e capazes de nos trazer satisfação, e dar continuidade aos valores que realmente acreditamos, nem sempre é a conduta mais comum, nem todos optam pela conduta mais ética. Além disso, muitas vezes o que se vê é as pessoas alimentarem aqueles sentimentos, dizendo que esta ou aquela pessoa fez isso ou aquilo, todos começam a culpar uns aos outros, ao invés de efetivamente buscar outras soluções e trabalhar o problema também de maneira interna, e não simplesmente apontando as falhas alheias.

Não foi isso que Gröning fez, ele simplesmente foi investigar outras formas de trabalhar com a natureza mesquinha dos seres humanos, como afirma Schopenhauer (2003). Além disso, a forma como ele se comportou durante todo o processo de filmagens, evitando ao máximo fazer barulhos, vivendo no mosteiro e se incorporando à rotina, ser a única pessoa a entrar lá e ser capaz de descartar uma equipe, não trazer equipamento de luz, o respeito em relação a escolha feita pelos monges, a busca de sentido e beleza que pudesse estar ali presentes, entre tantas outras qualidades demonstradas, evidenciam a conduta do cineasta.

Ele também se comprometeu a não participar de festivais competitivos, ainda que o filme fosse exibido, não entraria em competição. Ele manteve sempre a sua palavra, mesmo depois de perceber a dimensão que o filme foi adquirindo frente ao público. Muito embora se trate de um filme nada “comercial”, quase sem fala alguma e com aproximadamente 3 horas de duração, o filme foi visto, no ano de seu lançamento, por mais de 100 mil espectadores. Ainda assim, o cineasta não “caiu em tentação” e manteve sua palavra com os monges e, principalmente, consigo mesmo.

Sem estabelecer um discurso piegas e moralista sobre uma personalidade de exceção, queremos apenas usar esta oportunidade para refletir sobre a importância de um tema como este - a ética no cinema e nas artes -, o qual muitas vezes acaba por ser negligenciado nos debates sobre cinema e das artes em geral. Como enfatiza Tchekhov, não deveria ser o artista “um ser dotado da capacidade de ver e vivenciar coisas que são obscuras para a pessoa comum” (Chekhov, 2010: 3). Poder ver e vivenciar uma situação onde a ética é o aspecto mais importante, e ser capaz de transmitir isso ao público,

568 Entrevista com o diretor. Website: <http://www.dw.de/dw/article/0,,1890158,00.html>

parece ter sido a proposta do cineasta que transformou sua arte em espelho e o fez refletir sobre o seu público.

Ethos como Morada

O filme cria o mosteiro para o espectador. (Philip Gröning)

Em segundo lugar, ao pensarmos no resgate de um outro sentido da palavra ética, ainda conforme e sua origem grega “ethos”, que também abrange o significado de “morada”, “lugar onde se vive”, e verificarmos que o filme de Gröning tem como cenário um mosteiro da ordem dos cartuxos, na grande Chartreuse dos Alpes franceses, vemos que o processo ético abordado como forma de conduta por parte do próprio documentarista, ganha mais uma camada de significação, ao investigarmos a ética também como local habitado por nós no caso de *O Grande Silêncio*, quando somos convidados a coabitar com os monges cartuxos em um mosteiro que nos é mostrado através do olhar do cineasta. Ele nos transporta a uma morada onde disciplina, conduta, respeito, silêncio, dedicação, entre tantas outras qualificações se tornam a nossa própria morada por 162 minutos...

Ao ser indagado como se faz um filme que, ao descrever um mosteiro, torna-se ele próprio um mosteiro, o cineasta responde, “Até hoje ainda não sei como, mas sei que é possível. Em um dado momento o filme encontrou a sua forma e tornou-se em um espaço e não em uma narração” (Corbett, 2006). Esta percepção do espaço como “substituto” da narrativa, revela de forma ainda mais clara a dimensão que a “morada”, o “ethos”, ocupa no trabalho realizado por Gröning. O local único que é focalizado no filme, nos coloca ali, imersos, presentes em uma habitação que até então não havia sido por nós frequentada, e também penetramos neste “ethos” silencioso em um lugar similarmente desprovido de luz artificial direta (a não ser a vinda do projetor), pelo menos durante o tempo em que dura aquela sessão; além disso, o silêncio também faz parte do ambiente da sala de cinema, o “código” ético estabelecido entre o público do filme, de forma não verbalizada, também é o de silêncio.

Assistimos as silenciosas imagens circundados por nossos silêncios, as respirações, um leve ruídos de um ajeitar-se na cadeira, uma tosse encoberta pelas mãos, um zíper de bolsa aberto com cuidado, um telefone celular “distraindo” desligado em um último momento. O local que habitamos por algumas horas para assistir o filme se mistura com aspectos do local observado e somos como que levados a tentar desenvolver as mesmas qualidades de disciplina, conduta, respeito, silêncio e até dedicação, que os cartuxos em seu mosteiro. O “ethos” do cinema nos abriga por algumas horas e traz em seu ventre as irradiantes qualidades de uma convivência pacífica e silenciosa. Ainda que alguns possam se sentir “entediados” durante a projeção, a ética da conduta na sala os leva a permanecer ali de forma silenciosa, ou retirar-se como acontece com muitos dos candidatos a monges que vão até o mosteiro e, depois de algum tempo, desistem da carreira, ou são nomeados pelos próprios integrantes a se retiraram, não por reprovação, mas simplesmente por não terem o perfil adequado para aquele estilo de vida; como aconteceria com um espectador do filme que rompesse com o acordo silencioso que é

estabelecido ao se entrar na sala de cinema. Se alguém começasse a fazer barulho ou a se comportar de forma inadequada, alguém teria que pedir que ele se retirasse, caso a pessoa não o fizesse por vontade própria.

Para aqueles que aceitam o desafio, por algumas horas, sala de cinema e mosteiro se equiparam e somos convidados a estabelecer uma conduta de acordo com tais regras, mas tanto os monges como nós espectadores, na maioria absoluta dos casos, vamos até ali por vontade própria e permanecemos por vontade própria, o “ethos” enquanto local nos ajuda a caminhar de acordo com o “ethos” enquanto conduta.

Na comunicação apresentada durante o 10º Encontro do SIEF⁵⁶⁹ pela antropóloga Ana Cristina Lopes, é evidenciado o fato de como uma pessoa é capaz de transformar um local - e, acredito eu, vice-versa -, quando um determinado tipo de conduta é estabelecida como pertinente àquele espaço, depois deste ter sido de alguma forma sacralizado por uma determinada presença; mas tudo isso depende, para ser completo, da participação ativa dos envolvidos⁵⁷⁰. Este tipo de constatação evidencia mais uma vez esta relação de como a local que habitamos, a morada, ainda que seja por algumas horas, como no caso do filme ou mesmo do ritual, é capaz de influenciar a nossa conduta e de como estes dois sentidos da palavra “ethos” se abraçam de forma ainda mais forte.

Desde o princípio dos estudos mais especializados em sociologia, antropologia ou mesmo ciências políticas, bate-se em uma tecla bastante recorrente de como o meio é capaz de influenciar o homem e vice-versa, mas neste artigo não consideramos pertinente penetrar em nenhuma destas teorias. Estamos simplesmente a nos referir à penetração em um universo que nos é trazido pelas imagens em movimento e que pode nos abrir diversas perspectivas e questionamentos sobre nossas próprias vidas e escolhas, a meu ver, uma das principais funções da arte.

O filme analisado nos oferece uma possibilidade de reflexão sobre como nos remetermos a significação da palavra “ethos” e seus respectivos sentidos, para que possamos ir mais a fundo na descoberta de possíveis camadas de investigação que não estavam necessariamente já expostas ao vermos o filme. E é por isso que, de forma mais ou menos latente, habitamos durante a duração do filme, ou mesmo durante a leitura destas páginas, em um espaço também físico, mas principalmente mental, que nos permite navegar por novos universos de sentido, sejam estes vividos de forma mais emocional, intelectual ou mesmo meditativa.

⁵⁶⁹ Sociedade Internacional de Etnologia e Folclore, realizado em Lisboa entre 17 a 21 de Abril. Tema: People make places – ways of feeling the world.

⁵⁷⁰ Ao falar de Tashiding, na Índia, autora escreve: “The keyword here is experience, or better yet the sharing of experience. Indeed, the nature of a place like Tashiding can only be fully grasped through a personal experience, which “would be incomplete,” recalling here Victor Turner, “unless one of its ‘moments’ is performance.”

Ethos como Temática (ou Caminho a Ser Percorrido)

The ultimate ideal aim which may serve as the ultimate standard of right conduct, relates, according to Buddhist thought, to the supramundane or lokuttara state, and the connection between the moralities of everyday life and this lokuttara state is one of which is entirely covered by the Buddha's teachings. It is, in fact, that which is known to Buddhists as marga, magga, the Path, the Road, along which each person must travel for himself beginning with the practice of the common moralities up to the supramundane state beyond good and evil. (Saddhatissa)

Em terceiro lugar, para investigar o caminho percorrido, ou a temática do filme, pensarmos no sentido clássico dos estudos sobre ética, que fundamentalmente se questionava sobre a felicidade e os meios de se atingi-la. É interessante notar que na antiguidade a ética era entendida como os estudos sobre os meios de se alcançar a felicidade e também um meio de se investigar o que significa a felicidade, mas, principalmente durante a idade média, ela foi se centralizando nas questões da moral (muitas vezes como interpretação dos mandamentos e preceitos religiosos), no renascimento, entretanto, voltou-se a pensar sobre ética como uma área de estudos sobre os meios de alcançar bem estar e felicidade.

Percebemos então como principal tema do filme, o trajeto percorrido (o caminho), a tentativa de entender aspectos da condição humana que servem como ferramentas que podem nos levar a felicidade. Assim como Gröning, ao longo dos tempos os estudos filosóficos se preocuparam com o tema da felicidade de formas variadas e sistemas filosóficos diferentes levantaram propostas para uma compreensão específica sobre os meios de se obter felicidade; muitos se calcam na simplicidade (como Demócrito), na auto-suficiência (como os cínicos), na serenidade (como os estóicos), na ausência de julgamento (como os cétricos), na capacidade de beneficiar e de Agir (como pensou Espinoza); se pensarmos na “questão central” relativa à ética, talvez possamos dizer que uma frase possível para resumi-la seria: Como devo agir perante os outros e a mim mesmo para ser capaz de gerar a felicidade?⁵⁷¹

Ao ser indagado sobre como fora a experiência de viver entre os monges durante a rodagem, o cineasta responde que havia sido uma boa experiência, e que este era o principal motivo para haver feito esse filme. Ele diz:

“No princípio, estava muito triste e solitário. Quando não se fala, a pessoa começa a refletir sobre o que faz e vem um vazio. Então a coisa mudou, pouco a pouco a percepção ficou bem mais clara, e tive uma sensação tranquilizadora. Tudo o que você vê ou ouve o faz feliz como ser humano. É uma coisa curiosa: quando você consegue não ficar pensando no próximo momento, nem fazer muitos planos – é uma espécie de pura felicidade. Você fica simplesmente feliz.” (Corbett, 2006)

E, ao ser perguntado se fora difícil retornar à sua antiga vida, após deixar o mosteiro, ele fala:

571 Uma discussão mais delongada sobre o tema pode ser visto no já citado: “Ideas of the Great Philosophers”.

“Acima de tudo tomei consciência – após conviver com essas pessoas bastante livres de medos – de quanto a nossa sociedade é dirigida pelo medo. Costumamos dizer que ela é impulsionada pelo consumo e ganância, mas isso não é verdade. Ganância, consumo, o desejo de ter um novo Porsche, por exemplo, é uma máscara para o puro medo. É uma sociedade que beira o pânico, e isso foi difícil de aceitar.” (Corbett, 2006)

É interessante notar, que o cineasta efetivamente afirma ter tido momentos de “pura felicidade”, simplesmente por estar ali, sem fazer planos, presente em cada detalhe; além do mais, fica evidente, que a ele entra em um estado de reflexão sobre a vida, e o medo que nos envolve a todo instante. O simples prazer de estar tranquilo e livre, traz a felicidade para ele, assim como afirmava o filósofo grego Epicuro (341 a.C.) para quem a felicidade consiste na busca do prazer (Epicuro, 1997), que ele definia como um estado de tranquilidade e de libertação do medo (ataraxia), junto a ausência de sofrimento (aponia). Para ele, a felicidade não é a busca desenfreada de bens e prazeres corporais, mas o prazer obtido pelo conhecimento, amizade e uma vida simples. Ele argumentava que ao comermos, obtemos prazer não pelo excesso ou pelo luxo culinário (que leva a um prazer fortuito, seguido pela insatisfação), mas pela moderação, que torna o prazer um estado de espírito constante, mesmo se nos alimentarmos simplesmente de pão e água.

A experiência dos monges e do próprio Gröning parecem muito similares ao ideal sugerido por Epicuro. O tema do filme parece ficar ainda mais evidente através de um dos únicos momentos falados ali presentes, quando, quase ao fim da película, um dos monges diz que aquilo que eles vivem é a pura felicidade, enfatizando também o caráter de caminho, de trajetória a ser percorrida, e das opções feitas ao longo da vida. Para os monges a opção parece clara, e para o cineasta uma busca em processo, que foi capaz de ser compartilhada com o público.

Considerações finais

Ao se pensar na cartografia ética como uma forma de orientação aos navegadores, mais do que um desenho preciso dos contornos do cinema mundial, este breve estudo faz uma reflexão e se utiliza da ética com o sentido de bússola. Acreditamos que o filme *O Grande Silêncio*, juntamente com o seu realizador, mostram-nos uma forma de viver e agir que parece pertinente ao trilhar ético tal qual aqui enfatizado, através da conduta, do próprio ambiente que criamos e vivemos e do caminho que escolhemos percorrer.

De uma forma ou de outra, todos nós, seres humanos, estamos em busca da felicidade, a forma como buscamos atingi-la, é que parece ser bastante variável. Talvez a remoção da ignorância, como afirmou Sócrates, que nos impede de agir de forma ética, e também a simplicidade, como retratada por Epícuro, possa nos levar a alguns indícios de como proceder para que isso possa acontecer de forma individual e coletiva.

Deixamos aqui apenas relatado algumas impressões de uma proposta cinematográfica e ética que nos parece pertinente a esta nova bússola cartográfica, querer efetivamente trilhar passos similares, ou seguir tal orientação, fica a critério de cada um...

Referências

- Checov, M. (2010). Para o Ator. Tradução Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes (primeira edição brasileira 1986).
- Epicuro. (2002). Carta sobre a felicidade (a Meneceu). Tradução e apresentação de Álvaro Lorencini e Enzo Del Carratore. São Paulo: UNESP (2ª edição).
- Hadot, P. (1995). Qu'est-ce que la philosophie antique? Paris: Gallimard, 1995.
- Kapstein, M. T. (2001). Reason's Traces. Identity and Interpretation in Indian and Tibetan Buddhist Thought. Boston: Wisdom Publications.
- Keown, D. (2006). The Nature of Buddhist Ethics. London: Palgrave.
- Khyentse, D. J. (2008). What makes you not a Buddhist. Boston & London: Shambhala.
- Lopes, A. C. (2011). Performance and Text in the Making of Tashiding (Sikkin, India) as a Power Place. Apresentado na 10ª SIEF (Sociedade Internacional de Etnologia e Folclore), realizado em Lisboa entre 17 a 21 de Abril de 2011. Intitulado: People make places – ways of feeling the world.
- Ricard, M. (2006). Happiness: A Guide to Developing Life's Most Important Skill. NY, Boston, London: Little, Brown and Company (Hachette Book Group).
- Saddhatissa, H. (1970). Buddhist Ethics. London: George Allen & Unwin.
- Sahagian, W. S. & Sahakian, M. L. (1993). Ideas of the Great Philosophers. New York: Barnes & Noble Books.
- Schopenhauer, A. (2003). A Arte de Insultar. São Paulo: Martins Fontes.
- Turner, Victor (1982). From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play. New York, Paj Publications.
- Vianna, K. (1990). A Dança. São Paulo, Edições Siciliano.

Filmografia

- Die Grosse Stille (O Grande Silêncio) (2005) Dir. Philip Gröning, Alemanha.

Website

- Corbett, D. Silêncio dos monges vira sucesso de bilheteria. 2006. Disponível em: <http://www.dw.de/dw/article/0,,1890158,00.html>.

Um filme sobre o quê? *Reassemblage*: o filme e o caderno de campo

Gustavo Soranz⁵⁷²

Resumo: Neste artigo buscamos apresentar uma análise do filme *Reassemblage – from the firelight to the screen* (1982), dirigido por Trinh T. Minh-ha, explorando como este apresenta críticas às formas de representação cultural tradicionais, notadamente a antropologia e o cinema documentário, enfatizando, em especial, o uso da voz *over* como uma estratégia diferencial do filme. Para a análise detida deste recurso no caso aqui proposto, realizamos uma comparação com três momentos distintos da escrita etnográfica no trabalho de campo, conforme descritos por James Clifford (1990): a *inscrição*, a *transcrição* e a *descrição*, a fim de evidenciar como o filme se configura como um trabalho que expõe o caderno de campo da cineasta, ou seja, apresenta as estratégias de elaboração do discurso, ao invés de optar por uma descrição acabada e totalizante sobre os processos culturais que observa, uma das estratégias para criticar a escrita etnográfica tradicional e os discursos de poder e de autoridade, questão central do filme.

Palavras-chave: *Reassemblage*; Trinh T. Minh-ha; notas de campo; documentário; Senegal.

Introdução

O filme *Reassemblage – from the firelight to the screen* foi produzido em um período histórico marcado pela ascensão dos estudos do pós-modernismo e do pós-colonialismo, que definiram um contexto de crítica e revisão epistemológicas de diversos campos do conhecimento, sobretudo das ciências humanas. O filme materializa na estética cinematográfica certa hermenêutica do discurso ocidental sobre a alteridade, refletindo, por exemplo, uma tendência crescente de experimentação na escrita etnográfica, uma espécie de reação filosófica às convenções de realismo que imperavam na antropologia. Estava em curso um debate sobre a natureza da interpretação nas descrições etnográficas, destacando-se uma consciência crescente por parte de destacados antropólogos, em sua maioria norte-americanos, da evidenciação da estrutura narrativa e retórica da etnografia. Uma referência importante para considerar esta ruptura epistemológica e seu impacto nas descrições etnográficas é o livro *Writing culture – the poetics and politics of ethnography*, editado por James Clifford e George E. Marcus, resultado de seminários avançados acontecidos na *School of American Research*, em Santa Fé, Novo México, Estado Unidos, em abril de 1984.

Trinh T Minh-ha produziu um filme cuja forma fragmentada e descontínua critica o paradigma clássico de cinema documentário, sobretudo do cinema de cunho etnográfico, elaborando uma forma filmica que coloca sob investigação práticas de representação cultural, especificamente a antropologia e o cinema documentário, tradicionalmente ligadas à descrição do Outro. Aqui a referência importante é a da

⁵⁷² Doutorando em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Professor do Centro Universitário do Norte (Uninorte, Manaus/AM). Em sua pesquisa de doutorado estuda a obra filmica e teórica da cineasta Trinh T. Minh-ha. Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Amazonas (Fapeam).

vertente de estudos pós-estruturalistas da teoria do cinema documentário, que tem se dedicado em refletir sobre como o cinema documentário representa o mundo histórico, enfatizando seu caráter de constructo social. Apoiamo-nos principalmente no trabalho de Bill Nichols, reunido e sintetizado em seu livro *Introdução ao documentário*, para pensar o filme de Trinh T Minha-ha em seus aspectos formais e estéticos.

Para abordar a forma filmica inovadora de *Reassemblage*, buscamos nos deter nos aspectos sonoros de sua composição, analisando a locução em voz *over*, escrita e narrada pela própria diretora, como uma espécie de leitura de um possível caderno de campo, opção esta que seria, em si, outra crítica às práticas da antropologia cultural tradicional, pois, iria contra as convenções da disciplina, que mantém os cadernos de campo como trabalhos pessoais, íntimos, geralmente inacessíveis. Para esta discussão nos apoiamos no texto *Notes on (Field)notes*, de James Clifford, que busca refletir sobre a função dos cadernos de campo, complicando e descentralizando a atividade da descrição na etnografia.

Trinh T Minh-ha e o Senegal

Entre 1977 e 1981, a cineasta e teórica Trinh T. Minh-ha efetuou diversos trabalhos de campo na África Ocidental, particularmente no Senegal, Mali e Burkina Faso, como parte de diferentes expedições financiadas pela UNESCO e pelo *Direction generale de la recherche scientifique du Senegal*, com vistas a produzir uma série de filmes sobre viagens e habitação. Neste período residiu no Senegal e, em função de sua formação multidisciplinar, com estudos aprofundados nas áreas de música, etnomusicologia e literatura comparada, atuou como professora de língua inglesa no *American Cultural Center* e no *Centre de Perfectionnement de Langue Anglaise*, de 1979 a 1980, e de música no *National Conservatory of Music and Drama*, de 1977 a 1980, localizados em Dakar, capital do Senegal. Como resultado das filmagens nos países africanos pelo qual passou, ela realizou dois filmes. Em 1982 lançou *Reassemblage – from the firelight to the screen*, seu primeiro trabalho em 16 mm, e em 1985 lançou *Naked Spaces – living is round*. O primeiro com imagens de áreas rurais apenas do Senegal e o segundo com imagens também do Mali e de Burkina Faso.

Reassemblage, talvez seu filme de maior repercussão ainda hoje, causou impacto no campo da antropologia, sobretudo nos setores interessados na antropologia visual, em boa medida devido às duras críticas que direciona à disciplina, acusada de ser etnocêntrica, enviesada e machista, herdeira de uma postura identificada com o colonialismo ocidental. As críticas dirigem-se especialmente para a pretensão objetiva da disciplina, em detrimento do reconhecimento do caráter discursivo e subjetivo inerente à escrita etnográfica. Críticas semelhantes são direcionadas ao cinema documentário, notadamente o de recorte clássico, em sua busca por objetividade e exposição descritiva das realidades concretas filmadas. Sua afirmação, feita logo no início do filme, de que não pretende “falar sobre, mas falar ao lado”, pode ser tomada como um contraponto às estratégias típicas do documentário de fatura clássica, que expõe didaticamente aspectos sobre o tema abordado (o “falar sobre”), ou então da postura de “dar a voz ao Outro”, típica de uma abordagem mais sociológica, “cuja

posição de autoridade na produção de significado segue não desafiada, habilmente mascarada por sua justa missão.” (Trinh, 1993, p. 96)

A forma do filme e a crítica à representação cultural

No período em que o filme foi lançado, as discussões acerca da natureza do documentário passaram a ganhar maior relevância nos estudos acadêmicos, lançando luzes sobre questões relacionadas às particularidades do documentário enquanto gênero cinematográfico e reflexões sobre o estatuto da representação do mundo histórico. Conformou-se um *corpus* teórico mais denso, com a divisão entre basicamente duas vertentes de estudo (Ramos, 1991): uma de linha cognitivista-analítica, que buscava afirmar a especificidade do cinema de não-ficção e outra de viés pós-estruturalista, que, ao contrário, enfatizava a sua não-especificidade, borrando as fronteiras entre a ficção e a não-ficção. Dada a forte influência das tendências revisionistas do período, neste contexto, a vertente tributária do pós-estruturalismo vai enaltecer a valorização dos processos de subjetividade e da auto-reflexão em relação à representação do mundo histórico e da alteridade nos estudos sobre o cinema documentário. *Reassemblage* é frequentemente citado na bibliografia que se dedica ao cinema documentário como um exemplo de filme que apresenta uma estrutura auto-reflexiva, onde a preocupação está não apenas em *o que* está sendo representado, mas, especialmente, sobre *o modo como* o filme elabora seu discurso, enfatizando que ele é um discurso sobre o mundo histórico.

Em *Reassemblage*, Trinh T.Minh-ha rejeita deliberadamente os cânones do típico documentário clássico, construindo um filme de estrutura fragmentada e disjuntiva, de ritmo musical e disnarrativo, em uma estética que aposta na repetição para construir sua retórica, onde imagem e som trabalham para provocar no espectador uma postura crítica em relação ao filme. Desde sua primeira imagem, na verdade não uma imagem isolada, mas uma tela preta que se prolonga por 43 segundos, acompanhada de sons de tambores e outros instrumentos, temos as expectativas relacionadas a um filme etnográfico convencional frustradas. Cortes abruptos, enquadramentos oblíquos, planos curtos, telas pretas e silêncios são recorrentes e parte fundamental da estratégia narrativa do filme. A ênfase está centrada na opacidade da linguagem cinematográfica e o foco do filme é a crítica aos modos de representação cultural, notadamente em relação às etnografias tradicionais e ao cinema documentário.

No filme a relação da imagem com o som nunca é de ilustração ou descrição. A banda sonora do filme é muito valorizada e utilizada de maneira inovadora, inserindo cada elemento disponível de forma complexa na estrutura do filme. Podemos destacar três aspectos sonoros distintos que são trabalhados pela diretora: em primeiro lugar o uso de paisagens sonoras, construídas com a repetição de músicas, sons de instrumentos musicais, cantos, conversações, sons de insetos e de batidas no pilão, que são retiradas do seu contexto original, pois nunca são utilizadas em sincronia com as imagens das respectivas ações, e passam a atuar como formas expressivas autônomas, com presença marcante na estrutura rítmica elaborada para o filme. A utilização dessa sonorização pontua o filme e ajuda a apresentar as diferentes regiões e os seus diferentes povos, não de modo convencional, mas de maneira original, enfatizando aspectos menos objetivos

e mais ligados à sensibilidade em relação à dimensão sonora. Segundo a diretora,

“O que me interessa é o modo como certos ritmos retornavam a mim enquanto eu estava viajando e filmando pelo Senegal, e como a entonação e inflexão de cada uma das diversas línguas locais me informavam de onde eu estava. Por exemplo, o filme trouxe a qualidade musical da linguagem dos Sereer por meio de trechos não-traduzidos de conversação entre os aldeões e variando a repetição de certas frases. Cada língua tem sua própria musicalidade e sua prática não tem que ser reduzida a uma mera função de transmitir significado. A repetição de que fiz uso tem, conseqüentemente, nuances e diferenças inseridas em si, então essa repetição aqui não é apenas uma reprodução automática da mesma, mas, preferencialmente, a produção da mesma com e nas diferenças.” (Trinh, 1992, p.114)

Em segundo lugar, podemos destacar a presença dos silêncios na banda sonora de *Reassemblage*. Assim como as paisagens sonoras, a utilização dos silêncios é importante para a estrutura rítmica do filme, pois, servem como marcações que ajudam ao filme a desenvolver seus compassos e a dar andamento aos diversos temas que desenvolve (aqui me refiro aos aspectos tipicamente musicais desses dois termos – compasso e andamento -, sendo o primeiro responsável por dividir os sons em grupos e o segundo pela velocidade com que esses grupos se alternam). Os silêncios tem, ainda, um importante papel de provocar estranhamento, desnaturalizando as imagens e enfatizando a opção pela opacidade da linguagem cinematográfica, demonstrando que cada aspecto presente em sua estrutura é resultado de uma opção deliberada da cineasta. A justaposição de planos mais abertos ou mais fechados de um mesmo objeto ou sujeito. Imagens acompanhadas de sonorização ou em silêncio. Pontas pretas. As imagens saltam aos olhos do espectador, provocadas pelos *jump cuts*. A descontinuidade visual e narrativa contribui para certo distanciamento crítico por parte do espectador, que é instado a uma reflexão não apenas devido a esse trabalho de montagem, mas também pelas assertivas e declarações da cineasta na locução.

O terceiro e último aspecto sonoro que gostaríamos de ressaltar no filme é a utilização da locução em voz *over*, recurso que, na tradição do cinema documentário, foi largamente utilizado nos filmes de retórica mais objetiva, alvos preferenciais das críticas proferidas pela diretora em *Reassemblage*. Com a intenção de elaborar uma descrição generalizante e totalizante sobre o assunto abordado, os filmes associados ao que se convencionou chamar de modelo clássico de documentário, demonstram uma postura onisciente sobre o mundo, no que já foi identificado por muitos como “voz de Deus”. Elaboram discursos detentores de saber sobre esse mundo histórico, que resultam em filmes descritivos, expositivos e informativos.

Apesar de normalmente estar associada a esse modelo chamado de expositivo, a locução em voz *over* foi utilizada de modo criativo e não convencional em diversos filmes que se destacam na história do cinema documentário, demonstrando que a opção pela utilização desse recurso não se resume a seguir ditames voltados a discursos objetivos, sendo, muitas vezes, um recurso criativo e inventivo. Podemos citar aqui uma série de filmes de diretores notáveis, como Chris Marker (*Lettre de Sibérie*, 1957), Jean Rouch (*Moi, un noir*, 1958) e Agnès Varda (*Salut les cubains*, 1963), para citar apenas alguns precursores, que utilizaram locuções irônicas, poéticas, bem humoradas, com referências autobiográficas, com fabulações, estruturas epistolares, em primeira pessoa, etc.

Consideramos que o aspecto original de *Reassemblage* em relação à locução em voz *over* do filme, cujo texto foi escrito e narrado pela própria Trinh T. Minh-ha, é o fato de que este se assemelha às anotações de um caderno de campo, recurso utilizado por diversos profissionais quando em trabalho externo, no campo, consagrado, sobretudo, ao trabalho do antropólogo, local onde reúne suas anotações e observações, que mais tarde serão elaboradas em uma etnografia escrita sobre o fenômeno observado.

A voz over em *Reassemblage*

Um dos aspectos mais inovadores de *Reassemblage* reside no uso complexo e criativo de sua banda sonora, conforme buscamos apresentar de forma sintetizada anteriormente neste artigo. A utilização da locução em voz *over*, aspecto sobre o qual nos debruçaremos mais detidamente de agora em diante, se destaca entre as estratégias utilizadas pela diretora na elaboração do filme e se caracteriza por se diferenciar profundamente da maneira como este recurso foi mais geralmente usado na história do cinema documentário, um modelo que se convencionou chamar de “voz de Deus”, tradição esta que, segundo Bill Nichols,

“fomentou a cultura do comentário com voz masculina profissionalmente treinada, cheia e suave em tom e timbre, que mostrou ser a marca de autenticidade do modo expositivo, embora alguns dos filmes mais impressionantes tenham escolhido vozes menos educadas, precisamente em nome da credibilidade que obtinham evitando tanto treino.” (2007, p. 142)

É evidente que a opção de Trinh T. Minh-ha na utilização da locução em voz *over* no filme aqui em questão em tudo se diferencia dos aspectos relacionados nessa proposição de Bill Nichols, conforme podemos notar no fato de ser a própria diretora que realiza a locução, em oposição à “voz masculina profissionalmente treinada”, em sua inflexão sutil e frágil, quase introspectiva, em oposição à “voz cheia e suave em tom e timbre”, além da questão de que a locução é feita em inglês, sendo que ela não é uma falante nativa dessa língua, ficando sua pronúncia carregada de sotaque.

Conforme apontamos anteriormente, a locução não se limita a descrever a imagem em nenhuma passagem do filme. Ao invés disso, elabora sentenças quase autônomas, que tem diferentes efeitos em sua estrutura discursiva fragmentada. Faremos aqui um esforço em propor uma categorização para os tipos de sentença que julgamos estarem presentes no filme, de modo a permitir uma análise mais detalhada da locução do filme em comparação com aspectos de um caderno de campo. Consideramos que podemos definir as passagens da locução em *Reassemblage* à partir de cinco categorias:

- 1) *Proposições assertivas* – trechos em que a cineasta realiza afirmações enfáticas, que são importantes para indicar como ela se posiciona em relação ao seu tema e seu objeto, sem precisar fazer afirmações objetivas para isso, como na passagem inicial, “menos de vinte anos foram suficientes para fazer com que vinte bilhões de pessoas se definam como subdesenvolvidas”, quando podemos inferir que ela escolheu falar do ponto de vista do pós-colonialismo ou no trecho “filmar na África significa para muitos de nós imagens cheias de cores, mulheres de seios desnudos, danças exóticas e ritos

temerosos. O incomum”, afirmação sobre a qual vai construir uma série de contrapontos visuais no filme para exercer uma crítica sobre a representação da África encontrada tradicionalmente no cinema.

- 2) *Aforismos* – importantes para marcar a postura ética segundo a qual pautou suas decisões na elaboração do filme, como na famosa sentença “Eu não pretendo falar sobre. Apenas falar ao lado”, onde busca fazer uma afirmação de princípios e opor-se ao típico “falar sobre” das representações culturais tradicionais ou na passagem “documentário porque a realidade é organizada em uma explicação de si mesma”, quando direciona sua crítica para as formas clássicas de documentários descritivos e informativos, marcados pela pretensão da objetividade vinda da observação externa ao processo cultural que está sendo descrito.
- 3) *Descrições de cenas* – em diversas passagens a cineasta descreve cenas, talvez hipotéticas em alguns casos, mas possivelmente visualizadas por ela anteriormente em outros, que nunca estão sendo vistas na imagem. Esta opção reforça a postura de enfatizar que a realidade é mais complexa e intrigante do que é possível conceber em uma descrição ou representação, seja ela escrita ou visual. Logo no início do filme temos a passagem “em Enampor, Andre Manga diz que seu nome está listado em um livro de informações para turistas. Sobre a entrada da sua casa há uma placa escrita à mão que diz ‘trezentos e cinquenta francos’. Um fato antropológico vazio”, trecho que nos leva a refletir sobre a questão da intersubjetividade presente no trabalho de campo. Em outro momento, mais adiante, ela descreve a seguinte cena: “um etnólogo e sua esposa ginecologista voltaram por duas semanas a uma vila onde eles realizaram trabalho de campo no passado. Ele se define como uma pessoa que ficou bastante tempo na vila, tempo o suficiente, para estudar a cultura de um grupo étnico. Tempo, conhecimento e segurança. ‘Se você não ficou tempo suficiente em um lugar você não é um etnólogo’, ele diz. Mais tarde ao anoitecer, um círculo de homens se reúne em frente da casa onde o etnólogo e sua esposa ginecologista estão. Um dos aldeões está contando uma estória, outro está tocando música em seu alaúde improvisado, o etnólogo está dormindo ao lado do seu gravador de áudio que está ligado. Ele pensa que exclui valores pessoais. Ele tenta ou acredita, mas como ele pode ser um Fulani? Isso é objetividade.” Aqui temos uma cena que descreve uma relação que implica em lugares de poder determinados, que buscam se legitimar por critérios que seriam validados por sua cientificidade e objetividade.
- 4) *Indagações e reflexões* – diversos trechos da locução do filme fazem perguntas e proposições que problematizam definições que poderiam ser consideradas como inequívocas em um olhar mais apressado, como, por exemplo, a passagem “um filme sobre o quê? Meus amigos perguntam. Um filme sobre o Senegal; mas o quê no Senegal” Uma afirmação aparentemente trivial reverte-se em uma pergunta que toca no ponto nevrálgico do projeto político, ético e estético de Trinh T. Minh-ha, qual seja, o de que todo

discurso implica em um sujeito histórico, com um olhar elaborado sobre seu objeto. Dito de outro modo, ao propor essa questão, “mas o quê no Senegal?”, a cineasta está afirmando que o Senegal, ou, por exetensão, qualquer outra realidade cultural, não pode ser resumida a definições fechadas, objetivas, digamos, positivistas. Outro exemplo a ser destacado é a pergunta “o quê podemos esperar da etnologia?” Evidentemente não há uma resposta objetiva a esta questão, que adquire relevância e densidade quando surge, uma vez que já houve, naquela altura do filme, um acúmulo de informações, de construções e de argumentações que levam o espectador a considerar a indagação e duvidar das afirmações peremptórias.

- 5) *Repetições e reformulações* – O filme tem uma estética baseada na repetição, algo notado visivelmente em sua estrutura fílmica, na articulação das imagens com os sons. Porém, é sobretudo na utilização da locução que a repetição adquire maior significação. Não se trata de uma repetição mecânica, automática. Está mais relacionada a um retorno a um argumento prévio para repensá-lo, confrontá-lo novamente para melhor poder apresentá-lo outra vez. É mais propriamente uma reformulação, como se acompanhássemos o próprio ato de reflexão da cineasta, que indaga mais uma vez seu objeto e não só, mas se questiona novamente. Acompanhamos o amadurecimento de questões e problemas com os quais a cineasta está em embate. Assim acontece com as principais passagens da locução, como a colocada no início do filme: “menos de vinte anos foram suficientes para fazer com que vinte bilhões de pessoas se definam como subdesenvolvidas”, assim como com a questão “Eu não pretendo falar sobre. Apenas falar ao lado”, que retorna mais ao final, já resumida e ressignificada, apenas com a frase “falar sobre”. As reformulações configuram-se como anotações de um processo de reflexão, a exposição de um processo intelectual de interpretação de uma realidade cultural. Ao optar por esse procedimento, a cineasta está como que a desvelar as convenções da construção de narrativas etnográficas, convenções estas que não estão evidenciadas em seu produto final.

Considerações sobre o caderno de campo

Em seu ensaio *Notes on (field)notes*, James Clifford traz para o centro de sua reflexão os cadernos de campo dos antropólogos, deslocando o foco sobre a atividade da descrição etnográfica, tradicionalmente reconhecida por seu texto final, elaborado, para a etapa de sua gênese ainda no trabalho de campo, quando começa a tomar forma por meio de anotações, registros e descrições de processos culturais. Para Clifford, “cadernos de campo são cercados por lenda e frequentemente certo sigilo. Eles são registros íntimos, cheios de significados – temos dito – apenas para o seu escritor.” (1990, p. 52). Segundo o autor, não há definição exata sobre o que constitui um caderno de campo. O trabalho de campo, seu lugar de origem, pode incorporar diferentes fontes de informação e de evidências sobre as quais o antropólogo se debruçará para elaborar sua etnografia, que, ao final, será o resultado de um processo de generalizações, sínteses e teorização. “O trabalho de campo é um conjunto complexo de experiências históricas,

políticas e intersubjetivas que fogem das metáforas de participação, observação, iniciação, harmonia, indução, aprendizado, e por aí adiante, frequentemente adotadas para explicá-lo.” (Clifford, 1990, p. 53).

Em seu exercício de reflexão sobre a constituição do caderno de campo, Clifford vai utilizar três fotografias que registraram diferentes etnógrafos em trabalho de campo, especificamente em momentos de escrita, para “ilustrar e distinguir graficamente três momentos distintos na constituição do caderno de campo (Eu posso apenas especular o que realmente estava acontecendo em cada uma das três cenas de escrita).” (Clifford, 1990, p. 51).

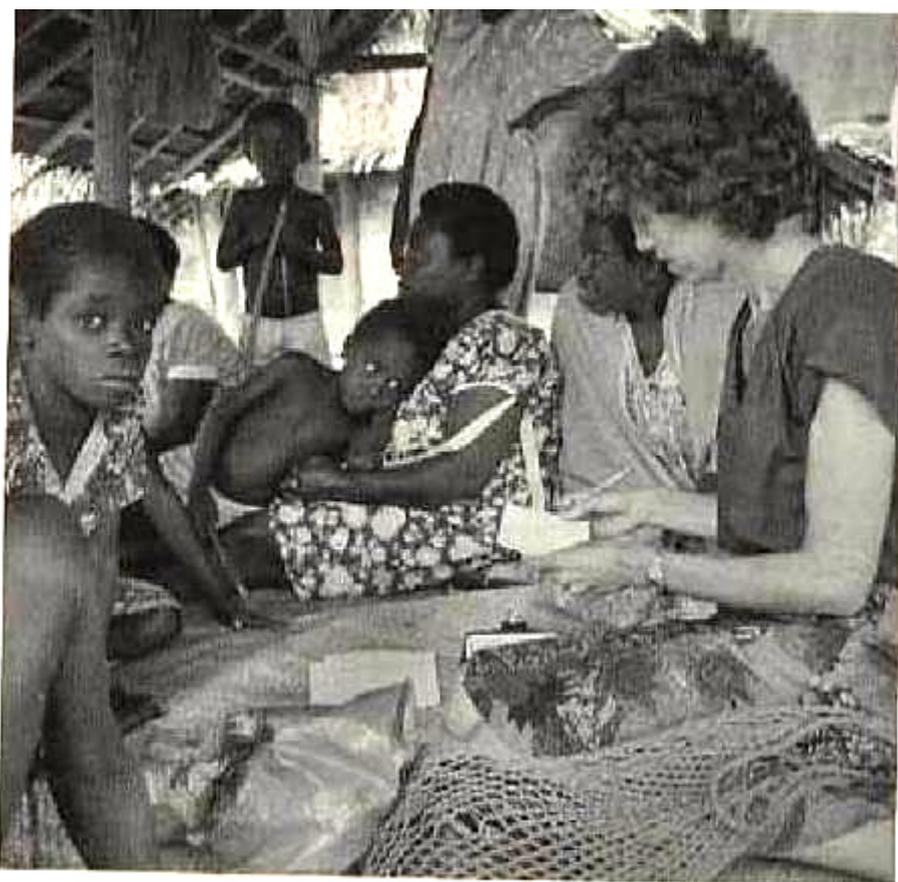


Figura 45: Joan Larcom em campo em Malekula, Vanuatu.

Na figura 1 temos a primeira das fotografias citadas por Clifford em seu ensaio, um registro da etnógrafa Joan Larco, na ilha de Malekula, Vanuatu. Conforme podemos notar na fotografia, ela está sob uma tenda, entre mulheres e crianças, olhando para um papel que tem em mãos. Duas mulheres olham diretamente para fora do quadro na direção oposta à da etnógrafa. Uma delas tem em seu colo um garoto, que olha atentamente para as mãos da etnógrafa, que seguram papel e caneta. Um garoto, posicionado logo à frente dela olha diretamente para a câmera, assim como outro garoto que está de pé ao fundo da cena.



Figura 2: C.G. Seligman em campo na Nova Guiné.

A figura 2 apresenta a segunda fotografia da série, que mostra o etnógrafo C.G. Seligman na Nova Guiné, no ano de 1898, sentado em uma mesa escrevendo suas notas. A mesa está tomada por diversos objetos. Ao seu lado um dos homens está sentado em outra cadeira, ambos são rodeados por um grupo de homens e garotos em pé, alguns dos quais olham diretamente para a câmera.

Por fim, a figura 3 apresenta a terceira fotografia, que mostra o famoso etnógrafo Bronislaw Malinowski trabalhando em uma mesa sob uma tenda nas ilhas Trobriand. Ele está de perfil, aparentemente concentrado em seu trabalho no que parece ser uma máquina de escrever. Ao fundo alguns garotos estão ajoelhados e homens estão de pé, do lado de fora da tenda. Há uma clara separação entre o etnógrafo, na penumbra da tenda, e dos nativos da ilha, que estão do lado de fora, observando-o.

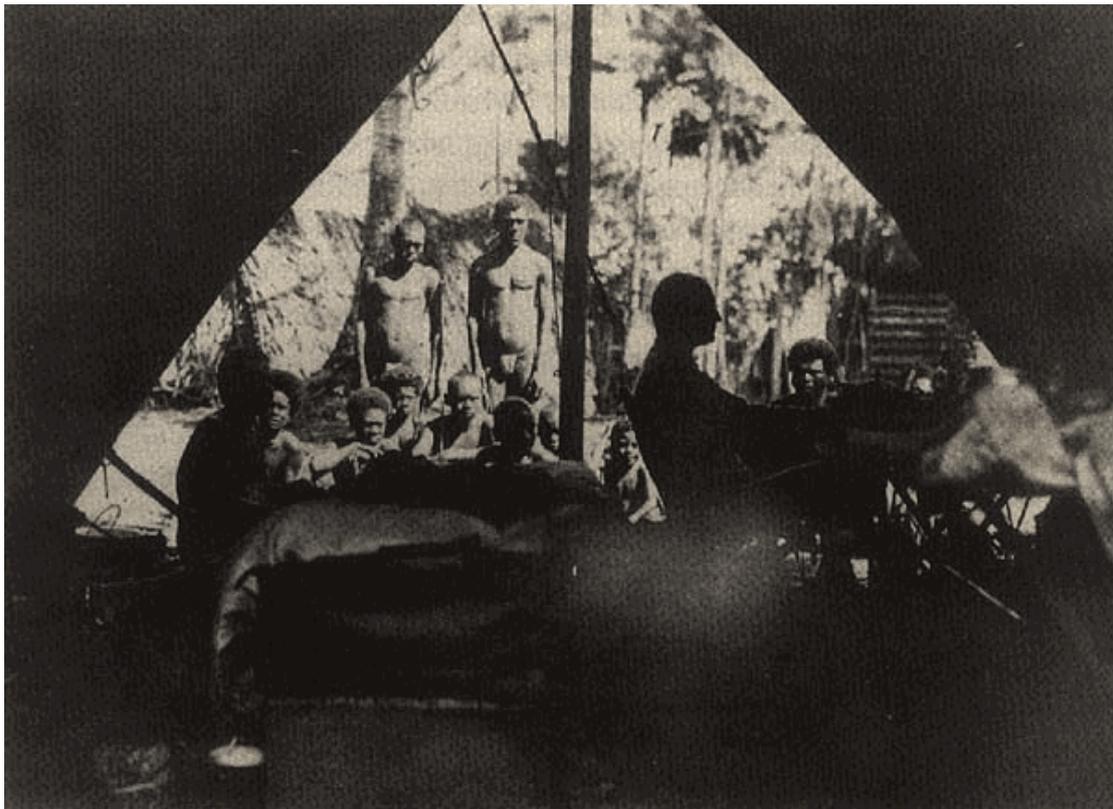


Figura 3: Malinowski em campo nas ilhas Trobriand.

Para Clifford, essas três fotografias “dizem muito sobre as ordens e desordens do trabalho de campo”. (1990, p. 51). Para detalhar sua proposta de reflexão, ele vai propor a definição de três diferentes momentos no trabalho de campo. Optamos em transcrever aqui as considerações do autor sobre esses momentos, deixando para compará-las mais adiante com nossas proposições relacionadas ao texto da locução de *Reassemblage*.

Para o autor, a figura 1 representa um momento de *inscrição*.

“Eu imagino que a foto de Joan Larcom olhando para suas notas registra uma pausa (talvez por apenas um instante) no fluxodo discurso social, um momento de abstração (ou distração) quando o observador-participante anota uma frase ou palavra mnemônica para fixar uma observação ou para recordar algo que alguém acabou de dizer. A foto também pode representar um momento quando a etnógrafa se refere a alguma lista prioritária de questões, traços de personalidade, ou hipóteses – uma relação pessoal de “notas e consultas”. Porém, mesmo que a inscrição seja simplesmente uma questão de, como dizemos, “tomar uma nota mental”, o fluxo da ação e do discurso foi interrompido, *direcionado* para a escrita.” (Clifford, 1990, p. 51)

Seguindo as demais descrições de Clifford, a figura 2 representa um momento de *transcrição*.

“Talvez o etnógrafo tenha feito uma pergunta e esteja escrevendo a resposta: “Como você chama isso e isso?” “Chamamos isso assim e assim” “Diga isso novamente, lentamente.” Ou o escritor esteja tomando um ditado, registrando o mito ou a magia associada a um dos objetos sobre a mesa. Esse tipo de trabalho era do tipo que Malinowski tentou desalojar do papel central em favor da observação-participante: se afastando da mesa da varanda e caminhando por aí, conversando,

questionando, ouvindo, observando – e escrevendo tudo mais tarde. Porém, apesar do sucesso do método de observação-participante, a transcrição permaneceu crucial no trabalho de campo, especialmente quando a pesquisa é orientada à linguística ou à filologia, ou quando coleta (eu prefiro “produz”) textos indígenas extensos. “(Clifford, 1990, p. 51)

Finalmente, ainda segundo o autor, a figura 3 representa um momento de *descrição*.

“a realização de uma representação mais ou menos coerente de uma realidade cultural observada. Ainda que fragmentada e rascunhada, tais descrições de campo são designadas para servir como base de dados para escritas e interpretações posteriores visando a produção de uma narrativa finalizada. Esse momento de escrita no campo gera o que Geertz (1973) chamou “descrições densas”. Ela envolve, como a foto de Malinowski registra, um *afastamento* do diálogo e observação para um lugar separado de escrita, um lugar para reflexão, análise e interpretação.” (Clifford, 1990, p. 51-52)

Como enfatiza o próprio autor em seu texto, a descrição destes momentos foi um exercício de abstração, uma vez que eles não existem em estado puro, separados, mas acabam por se misturar e se alternar nas sequências de encontros e mudanças que acontecem no trabalho de campo. O exercício foi necessário para levar adiante a proposta que ele colocava no texto sobre o qual estamos nos apoiando, quando buscava lançar uma reflexão sobre o processo de elaboração do caderno de campo, ao invés de analisar etnografias escritas já finalizadas. Aqui em nossa proposta servirão de apoio para a análise do filme *Reassemblage*.

Reassemblage – o filme como exposição do caderno de campo

Reassemblage desafia as convenções tradicionais encontradas na história do cinema documentário. Não se trata evidentemente de um documentário clássico, não é um filme eminentemente experimental, não é propriamente um filme etnográfico, não é simplesmente um diário pessoal ou um filme de viagem. De certo modo, a um só tempo, o filme dialoga com cada uma dessas expressões do cinema de não-ficção, deslocando as premissas relacionadas a essas searas filmicas, contribuindo para alargar as fronteiras da prática cinematográfica. Ao não se enquadrar em definições rigorosas e categorizações previamente definidas, o filme desafia o espectador a uma interpretação que dialogue com essas diferentes tradições que ele coloca em contato.

O aspecto fragmentário e disnarrativo do filme nos provoca de tal modo, que somos levados a pensar nas opções adotadas pela cineasta para definir suas estratégias, suas opções. Uma maneira de buscarmos uma aproximação original a ele foi realizar uma análise comparativa entre sua locução em voz *over* e a descrição dos momentos do trabalho de campo do etnógrafo, conforme descritos por Clifford (1990). Seria possível considerar que o filme se configura como a exposição de um caderno de campo? Ou seja, poderíamos considerar que seu aspecto fragmentário e disnarrativo é resultado de uma estrutura de anotações, de esboços, de impressões e interpretações ainda não completamente elaboradas, não depuradas, como nas anotações de um caderno de campo? Poderia *Reassemblage* ser considerado uma versão filmica de um possível caderno de campo de Trinh T. Minh-ha no período em que ela realizou suas filmagens no Senegal?

Para Clifford, os cadernos de campo “constituem uma base de dados descritiva, crua, ou parcialmente cozida, para generalização, síntese e elaborações teóricas posteriores.” (1990, p.52). Como na metáfora da base de dados crua para os cadernos de campo, podemos considerar que o texto de Trinh T. Minh-ha para a locução remete a essa ideia de algo não acabado, portanto, próximo da imagem de algo ainda cru, proposta por Clifford. A locução do filme não tem uma estrutura narrativa clara, assim, para manter uma mesma chave de análise, podemos considerar que apresenta uma estrutura parcialmente cozida, resultando em um filme que não pode ser enquadrado em uma definição rígida, que se apresenta em “preparo”, para ainda usar a metáfora do autor.

Tomemos os momentos do trabalho de campo propostos por Clifford (1990) para iniciar nossa análise. Dos três momentos descritos pelo autor, um em especial pode ser relacionado às categorias de análise que propusemos aqui. Trata-se do momento de *inscrição*, que seria marcado por uma quebra no trabalho de anotações em favor de uma abstração ou mesmo uma distração. Seria o momento das anotações e da recuperação de listas prévias de questões e hipóteses, quando a observação se interrompe e o etnógrafo se volta para o ato da escrita. Esse momento, segundo Clifford (1990), “é tanto o processo de fazer quanto de refazer os textos. Escrever é sempre em algum grau reescrever” (1990, p.54). Em nossa análise da locução de *Reassemblage*, definimos cinco categorias para a interpretação das diferentes proposições do texto. Em uma comparação com o momento de *inscrição* poderíamos considerar que todas as categorias tem relação estreita com a natureza das anotações obtidas em um momento de *inscrição*. Talvez uma excessão possa ser feita em relação à categoria *descrição de cenas*, que teria uma identificação maior com o momento de *descrição* proposto por Clifford.

Evidentemente, dada a opção da cineasta em construir um filme que tece críticas às formas convencionais de representação cultural, como temos insistido, o momento de *inscrição* destaca-se dos demais, pois, trata-se justamente do momento em que o etnógrafo, ou em nosso caso a cineasta, mergulha no mundo histórico em busca de um contato com o processo cultural a ser observado. A questão relevante aqui é que as anotações resultantes dessa observação, que ainda estão incompletas, parciais, impregnadas de subjetividade, são alçadas ao primeiro plano. Em outras palavras, no caso de *Reassemblage*, o caderno de campo não é uma etapa intermediária, que aguarda uma depuração, uma reflexão do etnógrafo para chegar a uma forma final, mas passa a ser o produto principal, evidenciando suas incompletudes e impropriedades deliberadamente, elaborando uma forma final onde sua fragmentação visual e estrutura disjuntiva reforçam o caráter discursivo do relato. A escrita e a reescrita estão presentes no filme, na forma de assertivas e aforismos presentes na locução, assim como no fluxo de imagens e de sons, revelando um processo de elaboração de discurso sobre a realidade, não a busca por uma descrição objetiva desta. As anotações resultantes da inscrição da cineasta nessa cultura estão impregnadas da intersubjetividade desse encontro, que valorizam as abstrações em detrimento de descrições objetivas.

As categorias da locução que aqui elaboramos apresentam o aspecto ensaístico do filme, de uma reflexão que se constrói no processo. Uma elaboração que surge de um

segundo pensamento, da reflexão sobre a descrição, sobre o lugar da cineasta e da sua alteridade, sobre a relação intersubjetiva que afeta a ambas as partes. Um processo que coloca questões, dúvidas e indagações ao invés de apresentar respostas. Com essa opção na locução do filme, contendo características de momentos de *inserção* no campo, Trinh T. Minh-ha estaria também realizando uma crítica às formas convencionais de etnografia, que se apresentam apenas em suas formulações finais, já acabadas, relegando o processo de escrita, o processo de formulação, para o obscurecimento. Com essa estratégia a diretora expõe o seu caderno de campo no filme, trazendo para o primeiro plano o seu processo de elaboração, contribuindo assim para a revisão das práticas de escrita etnográficas, que encontram no processo fílmico um terreno fértil para a experimentação.

Como a opção da cineasta é criticar os discursos de representação cultural convencionais, a opção deliberada da cineasta é se opor à descrição objetiva, evitar as formas de representação que “aprimoram” as expressões culturais a significados específicos. Em *Reassemblage a transcrição* é subvertida de sua função primordial, que seria a de registrar aspectos e fragmentos das manifestações culturais, coletar evidências, no que implica uma ideia de objetividade. No filme a *transcrição* torna-se a evidencição do ato da escrita, da sua elaboração. No caso, trata-se de uma escrita fílmica, cujas estratégias narrativas são evidenciadas por sua forma. Os planos são curtos, justapostos em uma montagem fragmentada que valoriza o ritmo mais do que a narratividade. Os diversos pontos de vista sobre um mesmo sujeito ou objeto enfatizam que esse olhar sobre o mundo histórico depende de escolhas. A *transcrição* não existe em plena objetividade, depende decisivamente da subjetividade da cineasta.

O momento da *descrição* tem referência direta com as descrições de cenas que estão presentes na locução em voz *over* de *Reassemblage*. Porém, mesmo nesses momentos, podemos notar a crítica e a reflexividade. Não há no filme a opção pela descrição detida do fenômeno observado, como temos insistido a diretora duvida da objetividade, mas sim uma elaboração que constrói-se quase como uma fabulação, uma estória que é contada. Seriam realmente situações observadas *in loco* ou estórias que foram ouvidas pela diretora? Essas fabulações vão contribuir com a complexidade do discurso do filme. Contribuem inserindo dúvidas, flexionando a observação para realçar a relação construída no encontro, que afeta quem observa e quem é observado, impregnando todo e qualquer relato. Trata-se de um relato que é afetado por essa cultura visitada, mas que também imagina uma realidade à partir dela.

Considerações finais

Como produto final, *Reassemblage* é um filme que provoca a tradição do cinema documentário, propondo uma forma original que aproxima diferentes vertentes do cinema, do filme etnográfico ao experimental, ao mesmo tempo em que desloca as fronteiras e convenções desses subgêneros, contribuindo para a expansão do campo cinematográfico e para o estabelecimento de estratégias fílmicas inovadoras no uso do som e da imagem. A continuidade de nossa pesquisa sobre a obra de Trinh T. Minh-ha deve aprofundar a reflexão sobre a auto-inscrição da cineasta em seus filmes, assim

como refletir sobre a forma ensaística que elabora nos diferentes trabalhos, que, no campo do audiovisual, vão se estender para além do cinema em direção a instalações multimídia em trabalhos seguintes.

Como vimos, o empreendimento eminentemente fílmico de *Reassemblage* pode ser cotejado com a teoria social, de modo a contribuir para uma reflexão da qual é contemporâneo em relação às descrições culturais e aos discursos que inscrevem e reforçam lugares de poder. Do embate entre a estética fílmica e a teoria social vemos surgir uma forma de etnografia que não mais pertence ao domínio estrito da antropologia como disciplina, mas uma etnografia que reposiciona sujeitos e incorpora outros métodos, para além das convenções tradicionais da disciplina na qual se originou. As questões ligadas ao diálogo teórico de Trinh T. Minh-ha com diferentes campos do saber e diferentes epistemologias ensejará análises futuras da relação entre a sua prática artística e sua produção intelectual.

Referências

- Clifford, J. (1990). *Notes on (field)notes*. In: Sanjek, R. (Ed.) *Fieldnotes – the makings of anthropology*. Cornell University Press, p. 47-70.
- Clifford, J. & Marcus, G.E. (1986). *Writing culture – the poetics and politics of ethnography*. University of California Press.
- Guèye, K. (2008). *Ethnocultural Voices and African Aesthetics in Trinh Minh-ha's "Reassemblage: From the Firelight to the Screen"*. In: *Research in African Literatures*, Vol. 39, No. 3, 2008. pp. 14-25
- Moore, A. (1990). *Performance battles: progress and mi-steps of a woman warrior*. In: *Society for Visual Anthropology Review*. Vol. 6, issue 2, 1990. pp. 73-79.
- Moore, H.L. (1990). *Anthropology and others*. In: *Society for Visual Anthropology Review*. Vol. 6, issue 2, 1990. P 66-72.
- Nichols, B. (2007). *Introdução ao documentário*. Campinas, SP: Papirus.
- Pinney, C. (1990). *Explanations of itself*. In: *Society for Visual Anthropology Review*. Vol. 6, issue 2, 1990. P 62-65.
- Ramos, F. (2001). *O quê é documentário?* In: Ramos, F. & Catani, A. (orgs.), *Estudos de Cinema SOCINE 2000*, Porto Alegre: Editora Sulina, p. 192-207.
- Trinh, T. M. (1992). *Framer framed*. Nova York: Routledge.
- _____. (1993). *The totalizing quest of meaning*. In: Renov, M. *Theorizing documentary*. Nova York: Routledge.
- _____. (1999). *Cinema interval*. Nova York: Routledge, 1999.
- _____. *Curriculum Vitae*.

Fimografia citada

- Agnès Varda. (1963). *Salut les cubains*. França/Cuba, Cine-Tamaris. 30 mins. Preto e Branco. Sonoro.
- Chris Marker. (1957). *Lettre de Sibérie*. França, Argos films/Procinex. 16 mm, 62 mins. Colorido. Sonoro.
- Jean Rouch. (1958). *Moi, un noir*. França, Les Films de la Pléiade. 16 mm, 70 mins. Colorido. Sonoro.
- Trinh T. Minh-ha. (1982). *Reassemblage*. Estados Unidos, *Women Makes Movies*. 16 mm, 40 mins. Colorido. Sonoro.
- Trinh T. Minh-ha. (1958). *Naked Spaces – living is round*. Estados Unidos, *Women Makes Movies*. 16 mm, 135 mins. Colorido. Sonoro.

Cine, Memoria e História: reconstrucción de si y del otro

José Walter Nunes⁵⁷³

Resumen: Si con la película *La televisión y yo* el cineasta argentino Andrés Di Tella abre camino para sus recuerdos familiares, exponiendo una historia en que su lado paterno está involucrado, con la película *Fotografías* hará una profundización de ese proceso, ahora por el lado materno. Su madre y él son los protagonistas de esta historia narrada en primera persona, trama que le permite un vaivén entre lo privado y lo público, descortinando así memorias e historias de relaciones sociales más amplias. En este artículo, que es parte de un trabajo mayor de investigación que desarrollo sobre la narrativa fílmica de ese director, intento analizar las dimensiones del yo y del otro, articulándolas con las cuestiones de la memoria, de la experiencia y de la identidad, desde una perspectiva benjaminiana de la historia.

Palavras-clave: narrativa fílmica, memoria, experiencia, identidad

La introducción de este artículo empieza con una indagación simple: ¿qué uno puede decir o agregar a todo lo que ya se ha escrito y comentado sobre la película *Fotografías* (2007), realizada por el cineasta argentino Andrés Di Tella?⁵⁷⁴ De acuerdo con el escritor mexicano Octavio Paz, cuando un investigador está delante de una obra que vino para quedarse, que dura, siempre podrá decir algo sobre ella, porque ésta no cesa de producir nuevos significados, es decir, nuevas interpretaciones que emergen cuando uno se aproxima a ella y la toma como objeto de reflexión⁵⁷⁵. Desde esta sugerencia, en este texto el análisis tiene como foco las dimensiones del yo y del otro en el cine narrativo en primera persona de Di Tella. Para ello, tales dimensiones estarán asociadas a las cuestiones de la memoria, de la experiencia y de la identidad, desde una perspectiva benjaminiana de historia y cine, en diálogo con otros autores.

En Brasil, se percibe que no hay menosprecio, sino cierta reserva en relación a la narrativa fílmica en primera persona, tenida por muchos como narcisista o “de ombligo”. Por cierto, algunas narrativas –distanciadas de cualquier perspectiva de memoria social- así fueron denominadas y parece que merecieron tales rótulos

⁵⁷³ Este artículo es uno de los resultados de mis actividades de posdoctorado realizadas en el Instituto de Artes del Espectáculo, de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires/UBA, con beca de la Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/CAPES, del Ministério da Educação do Brasil. Agradezco el importante apoyo de los profesores de la UBA: Francisco Javier, Pablo Vommaro, Diana Paladino y Susana Miranda. Soy profesor de la Universidad de Brasília/UnB, en el Programa de Pós-Graduação em História, del Instituto de Ciências Humanas y en el Programa de Pos-Graduação em Desenvolvimento, Sociedade e Cooperação Internacional, del Centro de Estudos Avançados Multidisciplinares/CEAM. nunesjw@gmail.com

⁵⁷⁴ Andres Di Tella se graduó y pos graduó en Literatura y Lenguas Modernas en la Universidad de Oxford, Inglaterra. Es director, guionista y productor de cine. Es considerado uno de los más importantes documentalistas de la actualidad. Realizó varios filmes, los principales, como director, son: *Reconstruyen crimen de la modelo*(1990), *Montoneros, una historia* (1995), *Prohibido* (1997), *Historias de Argentina en Vivo* (2001), *La televisión y yo* (2003), *Fotografías* (2007) y *El país del diablo* (2008).

⁵⁷⁵ Octavio Paz. “La mirada anterior. Prólogo a las enseñanzas de Don Juan, de Carlos Castañeda”. Cambridge, Mass, 15.09.1973. <http://www.mercurialis.com/EMC/OctavioPaz>. p.1

despreciativos. Al contrario, algunos pocos documentales de cineastas brasileños contruidos en primera persona, entre ellos, *Un pasaporte húngaro* (2002), de Sandra Kogut, *Person* (2007), de Marina Person, y *Santiago* (2007), de João Moreira Sales, obtuvieron gran reconocimiento y aceptación del público y de la crítica, al enfocar las dimensiones subjetivas de la memoria y de la experiencia, a partir de registros de carácter histórico afectivo y osadías en sus relaciones con los temas y procesos de creación y recreación de la narrativa fílmica.

Todas esas películas mencionadas anteriormente pueden traer a uno algunos recuerdos de otras que las antecedieron. Vale subrayar, por ejemplo, el film *El espejo* (1974), del cineasta ruso Andrei Tarkovski, en el cual están inscriptos sus trazos autobiográficos, articulados con cuestiones culturales de la sociedad rusa, en un destacado e intenso trabajo de rememoración de sus relaciones afectivas – localizadas en tiempos y espacios de ayer y de hoy- en una búsqueda de comprensión y entendimiento de sí mismo. Se puede ver en el estilo narrativo de Di Tella algunos rasgos de inspiración en esos y otros autores que lo antecedieron, pero es él distinto si uno lo observa en la película *Fotografías*: el realizador interactúa con los personajes a lo largo de la narrativa, formando parte de las experiencias narradas. Se crea una relación que actúa “no sólo en la temática, sino también en el lenguaje”⁵⁷⁶, singular detalle en Di Tella. De hecho, hacía mucho que buscaba él nuevos caminos o modos de hacer cine. En sus palabras:

“después de trabajar durante más de diez años en documentales, aquí [*Argentina*] y en el exterior, empecé a luchar en contra de los límites del género. A cada día me frustran más las limitaciones que nosotros documentalistas imponemos a nosotros mismos a la hora de expresar nuestras preocupaciones a través de la palabra y de la historia de los demás”⁵⁷⁷.

Benjamín percibió y enfatizó las posibilidades que la mirada cinematográfica brinda al proceso de producción del conocimiento, al confrontar el modo de percepción del psicoanálisis con el del cine⁵⁷⁸. Si se recoge de la narración oral fragmentos que se transforman en indicios para el proceso psicoanalítico, en el cine la cámara penetra de un modo tan profundo en el objeto que de él hace emerger también lo no perceptible, es decir, la cámara evidencia aspectos que sustituyen “el espacio en que el hombre actúa conscientemente por un espacio en que actúa inconscientemente...”⁵⁷⁹.

En las películas de Di Tella esas dos dimensiones establecen un intenso diálogo entre sí, sea en las relaciones de él con los personajes, sea en las relaciones que los personajes establecen entre sí, con los objetos y lugares que los circundan, como en sus relatos orales, cargados de imágenes⁵⁸⁰. Antes de llegar a la realización de *Fotografías*, el

⁵⁷⁶ Jean-Claude Bernardet. *Cineastas e Imagens do Povo*. Companhia das Letras, São Paulo, 2003, p. 9.

⁵⁷⁷ Andrés Di Tella. “O documentário e eu” en M. Dora Mourão y Amir Labaki (orgs.). *O Cinema do Real*. São Paulo, Cosac Naify, 2005, p.71.

⁵⁷⁸ Sergio Paulo Rouanet. *Édipo e o anjo: itinerários freudianos em Walter Benjamin*. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 2008.

⁵⁷⁹ Walter Benjamin. *Obras Escolhidas*. Volume 1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet, 3ª ed. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1987, p. 189.

⁵⁸⁰ Di Tella fue uno de los creadores (1999) del BAFICI - Buenos Aires Festival Internacional de Cine Independiente - y su director durante los dos primeros años. El festival fue un espacio fundamental para el lanzamiento del llamado Nuevo Cine Argentino, definido por Di Tella, que es uno de sus

realizador se adentra en las memorias e historias de los otros –las cuales están marcadas por relaciones traumáticas con grupos militares que tomaron el poder del estado en Argentina, en el período de 1976 a 1983 –de allí emergen, entre otros, los documentales *Montoneros, una historia* (1995) y *Prohibido* (1997). En la primera, el realizador prioriza los recuerdos históricos, afectivos y políticos de una mujer, víctima de la represión, en articulación con testimonios de sus compañeros y compañeras de militancia política en la organización armada peronista Montoneros. Sin quedarse en un análisis filmico de carácter puramente político ideológico, la película abre espacio para que el espectador entre y forme parte de él, al escuchar y ver las tramas políticas, la cuestión del amor, del sufrimiento y de las pérdidas, en aquel tiempo ambiguo de violencia y esperanza.

Ya en la película *Prohibido* el cineasta aborda la represión cultural en el período también de la última dictadura, enfocando principalmente en los comportamientos de aquellas personas que permanecieron en el país, ejerciendo sus actividades intelectuales. Algunas de ellas, según los relatos, intentaban hacer, muchas veces, de modo aún simbólico, resistencia al régimen. Sin embargo lo que llama la atención en esa película son los momentos en que, sin carácter de denuncia, el realizador muestra imágenes filmicas de archivo, entre ellas, las de un grupo de periodistas que lisonjean al Almirante Massera y las de la Feria del libro, donde las gentes saludan de manera calurosa al General Videla que a su vez saluda a Jorge Luis Borges. Esas imágenes permiten al espectador construir una relación nueva con el pasado y así percibir que la dictadura no era solo militar, sino que tenía una rama civil también.

A ese respecto Kriger, al analizar esta película, comenta sobre algunas posturas y justificaciones de personas que trabajaron y otras que prefirieron no hacerlo en instituciones culturales estatales y también observa que otros intelectuales reconocidos hablan del “efecto paralizante del miedo sobre la sociedad y algunas imágenes nos recuerdan que también hubo actitudes colaboracionistas(...)”⁵⁸¹. En fin, en esta película se cuestiona el papel de parte de la sociedad civil –la de los intelectuales- bajo la opresión política militar, a partir de los recuerdos de algunas personas: sus acciones, omisiones, silencio y miedo. En conclusión, sus personajes, a través de la memoria, narran, cuentan, recuerdan, reconstruyendo lo que se vivió, lo que se vive hoy como una recreación⁵⁸² que “*en el arte o fuera de él, representa, es decir, trae como ficción lo que hace un tiempo había existido como un hecho, un haz real de acontecimientos...*”⁵⁸³.

En efecto, una de las características del cine documental de Di Tella es acercar la ficción a la realidad, a partir de la memoria. Así los tiempos en su narrativa

participantes, como el cine que “cada uno solo igual a sí mismo, como sus películas”. “Recuerdos del nuevo cine argentino”. En: Russo, Eduardo A. Hacer Cine. Producción Audiovisual en América Latina. Paidós, Buenos Aires, 2008, p.255.

⁵⁸¹ Clara Kriger. “Andrés Di Tella”, en Paulo Antonio Paranagua (ED.). *Cine Documental en América Latina*. Cátedra, Madrid, 2003, p. 262.

⁵⁸² José Walter Nunes. *Patrimônios Subterrâneos em Brasília*. São Paulo, Annablume, 2005, p.18.

⁵⁸³ Carlos Rodrigues Brandão. “*Algumas Lembranças*”. En Carlos Rodrigues Brandão (Org.). *As faces da Memória*. Coleção Seminários 2. Centro de Memória-UNICAMP, Campinas/SP, s.d, p.7.

cinematográfica no se configuran en una linealidad pasado-presente, sino que se manifiestan en un vaivén de imágenes mentales suyas, de los personajes, imágenes de archivos y las imágenes filmicas producidas por él, formando diferentes temporalidades históricas, abiertas por el proceso de rememoración. En otras palabras, los diferentes tiempos o temporalidades son reconstruidos desde un nuevo juego con “las trazas filmadas del pasado”⁵⁸⁴, buscadas en los archivos, en los relatos de los personajes o en la puesta en escena –personas, sus lugares y objetos, sueños, derrotas, sentimientos de culpa, de luto- y en el modo como ellos son representados cinematográficamente –en los encuadramientos, planos, movimientos de cámara⁵⁸⁵.

Di Tella, a lo largo de sus realizaciones audiovisuales, y principalmente luego de realizar *Montoneros, una historia* y *Prohibido*, tuvo su experiencia de vida tocada o marcada por las historias de las otras personas a quienes había escuchado e interpretado. Son experiencias diferentes de las suyas, pero que tienen entre sí el sueño, la alegría, la tristeza, el luto, la pérdida, la lucha y la esperanza. Vale recordar aquí a Benjamín, para quien “la experiencia que pasa de persona a persona es la fuente a la que recurrieron todos los narradores”⁵⁸⁶. Y el narrador Di Tella, poseedor de esas experiencias de (re) construcción del otro, posteriormente, se vuelve para sí mismo, busca e intenta agarrar sus recuerdos, reconstruyéndolos a través del cine.⁵⁸⁷

Si para Benjamín las mejores narrativas escritas son aquellas que más se aproximan a las historias orales contadas⁵⁸⁸, se puede aquí parafrasearlo y decir que en el cine también –principalmente en el cine documental- las mejores narrativas son aquellas que mejor incorporan la dimensión oral en el relato cinematográfico y por supuesto su buena articulación con los otros lenguajes. Y el primer resultado de la labor de Di Tella viene con la película *La televisión y yo*. Con narrativa en primera persona, se ve que él sale a buscar sus recuerdos sobre los programas de televisión emitidos durante su infancia en Argentina. No los encuentra porque parte de este período de su vida lo vivió fuera de su país.

Con la película en desarrollo, cambia su tema y pasa a contar la historia del empresario Jaime Yankelevich, responsable de implantar, hace cincuenta años, la televisión en Argentina. Nuevamente, conforme dice él, la escasez de informaciones

⁵⁸⁴ Jean-Louis Comolli. *Ver y Poder*. Buenos Aires, Nueva Librería, 2007, p. 431.

⁵⁸⁵ Francesco Casetti y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 2007. Ver también André Gaudreault y François Jost. *El Relato cinematográfico. Cine y Narratología*. Barcelona, Paidós, 1995.

⁵⁸⁶ Walter Benjamin. *Obras Escogidas*. Volume 1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1987, p. 198.

⁵⁸⁷ La continuidad hoy de los juicios y encarcelamiento de los dirigentes de la última dictadura (1976-1983) –responsables por secuestro, prisión, tortura y asesinato de sus opositores– y otras acciones actuales implantadas por la sociedad y por el estado, refuerzan la idea y la práctica de que es necesario recordar, narrar, reconstruir, contraponerse al olvido, juntando los pedazos y fragmentos de la esperanza para recrear otro mundo. El cine en este país – ahora llamado Nuevo Cine Argentino - hace mucho participa de esa tarea, y sin proponer un programa estético empadronado, sus diversos realizadores producen narraciones con diferentes poéticas que osan e innovan llevando al espectador a visitar y dialogar con el pasado, en una relación profunda con el presente. Di Tella hace parte de este cine.

⁵⁸⁸ Idem, p. 198.

sobre el asunto –aunque haya realizado algunas entrevistas, una de ellas con un bisnieto del empresario- lo redirecciona para el siguiente tema: su abuelo, Torcuato Di Tella, gran empresario de electrodomésticos, que tuvo su auge en ese mismo período del triunfo de la televisión. En fin, la película enfoca y revela las relaciones y vínculos de esos dos empresarios con la sociedad y el Estado y la decadencia de sus imperios.

El padre del cineasta –Torcuato Di Tella- es uno de los personajes de la película. Sin culpa, él afirma que al optar por la vida académica y política –y su hermano por la política- habría contribuido, de cierta manera, al fin de las actividades empresariales de la familia, o sea, al no vivir tal experiencia, al no incorporar los conocimientos y narrativas generadas en aquel mundo, no pudo dar continuidad a esa tradición. Por otro lado, el propio cineasta confiesa que al colocar a su padre como personaje en la película, nuevas relaciones afectivas se crearon o nacieron entre ambos, hasta entonces siempre marcadas por reglas familiares que acaban naturalizadas en un cotidiano de poca pausa para contar y narrar historias, principalmente las familiares que, a veces, son aun evitadas.

Si con la película *La televisión y yo* el cineasta Di Tella abre camino para sus recuerdos familiares, exponiendo una historia en que su lado paterno está involucrado, con la película *Fotografías* hará una profundización de ese proceso, ahora por el lado materno. Decisión que tomó luego de la muerte de su madre, de origen hindú, que poco le transmitió de sus relaciones sociales vividas en la India, antes de conocer y casarse, en la década del 50, con su padre, argentino, de ascendencia italiana, y con él vivir en EEUU, India, Inglaterra y Argentina. Desvendar ese silencio fue el tema inicial de la película.

Para esto, el cineasta va a articular sus recuerdos narrados en primera persona con material visual y audiovisual de archivo, viajará a la India dos veces, capturando imágenes filmicas y hablas de sus parientes; en su país entrevistará a su padre, amigos de su madre y otros personajes involucrados en la cultura hindú. Por fin, construye una trama que le permite un vaivén entre lo privado y lo público, descortinando así memorias e historias de relaciones sociales más amplias. En este artículo, que es parte de un trabajo mayor de investigación que desarrollo sobre la narrativa filmica de ese director, enfocaré el análisis en sólo algunos aspectos o momentos de la película *Fotografías*, con las escenas correspondientes, conforme los objetivos aquí propuestos de centrarme en las relaciones entre cine, memoria, historia e identidad.

Vale destacar que ya en las primeras imágenes de la película *Fotografías*, la cuestión de la memoria se coloca como central: con planos cinematográficos cerrados, el cineasta narrador manipula algunas fotografías y las articula con su narrativa oral: “papá me pasó una caja con fotos. Éstas son de nuestro viaje a la India. Fui allá sólo una vez. Yo tenía 11 años”. En un corte narrativo, la pantalla se pone negra, el espectador escucha el sonido musical, suave y distante de un tren en movimiento, pero que de a poco se vuelve fuerte y próximo. Entra el narrador: “después de ver las fotos, soñé con mi mamá...”. De la pantalla oscura aparecen, en un travelling hecho desde un tren, en una noche que va cediendo lugar al día, imágenes desenfocadas, en movimiento aún más acelerado por el montaje, de muros, edificios semi-iluminados, árboles... Amanece el

día y el tren ocupa el centro de la pantalla y va pasando, avanzando. Prosigue el narrador, contando sobre su sueño: “en realidad, yo iba en tren y la vi pasar a mamá en otro tren...”. Las imágenes ahora muestran en una de las ventanas del tren a una mujer de pelo negro, largo y suelto al viento. Completa el narrador: “¡no es posible!, pensé y me desperté”.

Esas escenas de apertura de la película remiten a uno a la noción de historia y memoria de Benjamín. De hecho, cuando la muerte le impone a cualquiera de nosotros una pérdida tan amorosa, como la de la madre o la del padre, acaba imponiendo simultáneamente un proceso intenso y profundo de rememoración, en que las experiencias pasadas hacen un apelo o llamado a las experiencias presentes y de ese encuentro tenemos el actual, el *ahora*, conforme Benjamín. Tiempo éste, resultante de ese encuentro de imágenes del pasado con las del presente, y dada la intensidad con que se da, el pasado es y no es el pasado; y el presente, es y no es el presente. Son imágenes de experiencias venidas de un tiempo que ya ha existido y que se coloca en diálogo con un tiempo en reconstrucción que es el de la rememoración, tiempo de *ahora*, que trasciende y suspende la linealidad pasado/presente⁵⁸⁹.

Di Tella hace esa suspensión temporal en su relato cinematográfico. Asocia y amplía sus recuerdos-imágenes narradas en voz alta - over u off - con sueños, fotos, sonidos del tren, el propio tren, con una actriz en una de sus ventanas, representando su madre. Para lograr esa construcción, él interrumpe el tiempo secuencial, aquel tiempo del reloj -enemigo de la memoria- y se sumerge en un tiempo calendario, o sea, el tiempo de recordar, de narrar los hechos y acontecimientos por él vividos, dentro y fuera del grupo familiar, que le marcaron y quedaron registrados o guardados en su inconsciente individual. En ese sentido, Benjamín enfatiza: “*En verdad, la experiencia es un hecho de tradición, tanto en la vida colectiva como en la particular. Consiste no en tanto en acontecimientos aislados, fijados exactamente en el recuerdo, como en datos acumulados, no raro inconscientes, que confluyen en la memoria*”⁵⁹⁰.

En las escenas siguientes de la película, el realizador se muestra al lado de la actriz que representó minutos antes sus imágenes maternas soñadas. Manosean algunas fotos de su madre en India, comentan sobre ciertas semejanzas físicas entre las dos, intentan interpretar situaciones retratadas en las fotos. Tarea difícil para los dos, ya que el personaje principal no puede narrar más sobre aquellos lugares y personas mostradas en las imágenes. Se puede imaginar, y es lo que ellos hacen. Siguen mirando y comentando las fotografías, levantan posibles historias, hasta que el realizador-narrador, nuevamente, se apropie, por algunos segundos, del recurso narrativo de la pantalla negra, tal vez para expresar esa imposibilidad de narrar a partir de esas imágenes-fragmentos. En la pantalla oscurecida, queda el silencio y la ambigüedad de esas memorias visibles y al mismo tiempo invisibles.

Las escenas que siguen muestran, en un plano cerrado, cinco niños hindúes jugando

⁵⁸⁹ Walter Benjamin. Idem, ibidem, p. 222-223.

⁵⁹⁰ Walter Benjamin. *Textos escolhidos/Walter Benjamin, Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, Jürgen Habermas*. Traduções de José Lino Grünnewald [et al.]. 2ª ed. SP, Abril Cultural, 1983, p. 30 (Os Pensadores).

en una extensa franja de arena. Quedan fuera del plano o campo filmico el posible mar o río que esas imágenes - y sonido de una brisa, de un viento - sugieren. El director-narrador dice: “un día descubrí la palabra *wog*. En una pelea en un colegio en Londres, donde viví desde los 9 hasta los 14 años, un chico me dijo: “*-fuckin wog!*”. Nuevamente, la pantalla se pone negra. Entra la voz del narrador: “De esto no hay fotos!”, en otras palabras, no hay imagen-objeto que pueda dar visibilidad a esa pelea escolar que ni él entendía! Bien, de la oscuridad de la pantalla, el espectador pasa a ver una lata plateada y el realizador sigue contando esa historia: “en su momento, encontré una pista en un frasco de mermelada: un personaje llamado ‘Gollywog’”. La figura que viene en la lata representa un chico de pelos y piel negros, vestido con blusa en colores azul y amarillo, pantalones rojos. Encuentra allí el director el significado de la palabra *wog*, con la cual su colega ingles de escuela lo insultó: intolerancia étnica. Emerge así, para él, la cuestión racial como uno de los elementos de su identidad.

En un espacio exterior a la película, Di Tella retoma y busca recuperar ese aspecto de su memoria identitaria cuando discute el material ya producido y en fase de producción de esa película *Fotografías*, con un grupo de intelectuales de la Universidad de Princeton. Dice él, a ese respecto, que tuvo “ (...) una experiencia difícil, del racismo que provocaba ser hindú, sin que tuviera la menor idea de lo que significaba ser hindú”⁵⁹¹. Con eso, pasó a negar ese lado cultural y se enraizó en la dimensión de su cultura paterna: “(...) me aferré durante mucho tiempo a esa parte de mi identidad familiar, a la familia de mi padre, a los Di Tella, negando mi ascendencia hindú, que por distintas razones era más difícil, complicada y dolorosa”⁵⁹².

Pollak enfatiza que “si podemos decir que, en todos los niveles, la memoria es un fenómeno construido, social e individualmente, (...) podemos decir también que hay una conexión fenomenológica muy estrecha entre la memoria y el sentimiento de identidad”⁵⁹³, sentimiento que es comprendido como imagen que el individuo o el grupo hace de sí, para sí y para los otros. Vale decir, la identidad es una construcción que se hace teniendo como referencia el otro o los otros, o sea, desde una red de relaciones sociales donde los conflictos se hacen presentes.

En la película *Fotografías*, Andrés condensa ese aspecto de su experiencia de identidad con el recurso narrativo de la pantalla negra, su voz –“de esto no hay fotos”- y un frasco de mermelada con la figura del personaje Gollywog. A la oscuridad de la pantalla, se asocian lo oscuro de la piel, la invisibilidad de ese pasado, el ocultamiento de las tensiones raciales de la época. En efecto, el frasco de mermelada, en aquel tiempo, sería un ícono ambiguo: ejercía atracción por su contenido y rechazo por su embalaje, señalando, premonitoriamente, lo que vendría después en Inglaterra y en el continente europeo, en términos de conflictos étnicos y político-religiosos, en escala mucho mayor.

⁵⁹¹ Andrés Di Tella. *Cine documental y archivo personal: conversación en Princeton*. Compilado por Paul Firbas y Pedro Meira Monteiro. Buenos Aires, Siglo XXI/Ed. Iberoamericana. Princeton, Universidad de Princeton, 2006, p.16.

⁵⁹² Idem, p.16

⁵⁹³ Michael Pollak. “Memória e Identidade Social” em *Estudos Históricos*, nº 10, vol.05, Rio de Janeiro, 1992, p. 204-205.

Estos fragmentos mencionados –y los anteriores ya evidenciados- excavados en la memoria del realizador y por él hoy resignificados, se afinan con la perspectiva benjaminiana de historia, para quien “articular históricamente el pasado no significa conocerlo ‘como de hecho él fue’. Significa apropiarse de una reminiscencia, tal como ella relampaguea en el momento de un peligro⁵⁹⁴. Y uno de los peligros es dejar que esas imágenes-recuerdos pasen de largo, no percibir las, o rechazarlas, por considerarlas cosas del pasado que no tendrían nada que decir, o entonces, recalcarlas. El cineasta Di Tella, sin embargo, se da cuenta de la fugacidad de esas imágenes y la apelación que ellas emanan, y así, las aprehende en su narrativa fílmica, sabiendo que representan posibilidades de superación de la pérdida, del dolor e incluso, por su carácter transformador y libertador, ve en ellas y en el acto de narrarlas, el soplo de la redención y reparación de algo que podría haber sido y que no fue.

Se puede percibir que esta narrativa cinematográfica de Di Tella tiene sus contornos benjaminianos cada vez más acentuados, a medida en que sus hilos van siendo tejidos por los sucesivos temas puestos en la pantalla, tal como sucede cuando él tematiza la cuestión de su identidad, pues allí acentúa la relación entre memoria y experiencia. De hecho, Benjamín formula el concepto de historia como una reconstrucción asociada al acto de narrar, articulada a la memoria y a la experiencia. En esta perspectiva, encara la memoria como forma de pensamiento, tanto en relación a relatos orales del presente como a relatos fragmentados que pueden ser excavados del pasado más remoto, asociados a la vez al momento presente. Con ellos se puede construir una contrahistoria, una historia que va en contra de la historiografía oficial -que oculta la barbarie, la opresión.

Di Tella rompe con su propio silencio, con el silencio de su familia y de la sociedad al traer a la luz esos fragmentos, por el acto de recordar y de reconstruirlos, a través de la memoria y del relato fílmico. Así los inscribe en la actualidad, con fuerza para reabrir cuestiones fijadas por las narrativas históricas de personas y grupos que quieren seguir dominando –en las varias dimensiones de lo social y que buscan monopolizar la memoria, transformarla en algo unidimensional –sólo su experiencia debe ser considerada y tener continuidad en una sociedad- lo que puede proporcionar la noción de identidad única, de lugar fijo y totalizador⁵⁹⁵. El realizador, al revés, revela que los fenómenos de la identidad y de la memoria sufren cambios desde sus constantes movimientos, provocados por relaciones sociales – yo-otro - que se confrontan en un cotidiano diverso y plural tanto en la familia como en la sociedad.

De la escena de la lata de mermelada con su muñeco negro girando en primer plano fílmico, con notas musicales que sugieren misterio y busca sobre la experiencia étnico racial vivida en la escuela por el realizador, el relato cinematográfico prosigue con el recurso, nuevamente, de la tela negra, aprovechando aún las mismas notas musicales para atravesar la oscuridad y entrar en la escena siguiente: en un sótano con un tenue foco de luz, se escucha un estallido provocado por el destape de un baúl; cuatro manos – las del director y las de un niño, su hijo Rocco –van entrando en aquel otro mundo,

⁵⁹⁴ Walter Benjamin. *Obras Escollidas*. Volume 1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1987, p. 224.

⁵⁹⁵ Olgária Matos. *Os arcanos do inteiramente outro. A Escola de Frankfurt, A Melancolia e a Revolução*. Brasiliense, São Paulo, 1989.

revolviendo sus objetos, con algunos comentarios: “estas son cosas de su abuela Kamala”. Rocco, en tono de protesta, dice: “no, lo único que hay acá son diarios, diarios, diarios”. Su padre: “vamos a ver lo que hay dentro de los diarios. Ábrelos!” Y, a medida que deshacen aquellos paquetes envueltos por diarios, allí celosamente guardados, van surgiendo grandes imágenes esculturas de las divinidades representativas del hinduismo, cuadros, fotos –“esta era la casa donde vivió Freud, en Londres. Este es Freud”, dice el cineasta. Rocco comenta: “foto de una cama”, su padre lo corrige, “diván!” Rocco demuestra extrañamiento, miedo al tocar y mirar las estatuas y sugiere que ellas deben guardarse! Este es uno de los interesantes momentos de ficción de esta película.

Un baúl, como uno de los lugares de memoria, cuando abierto, puede exponer la vida de quien lo organizó, sus relaciones sociales, trayectorias de otras vidas, referencias a sistemas culturales, entre otros. Dos fragmentos allí reunidos, se pueden construir pedazos de historias, pedazos, no por ser fragmentos –toda la narrativa histórica y filmica trata con esos astillazos de tiempo y espacio⁵⁹⁶– sino porque representan *a priori* una selección de aquello que alguien definió, filtró antes como más importante para sí o para su grupo y quiere su preservación. Así se hace para impedir (o intentar) el apagado de tales memorias, y por desear la continuidad de ciertas historias, de verlas como herencia, a la espera de herederos. Por su simbolismo, un baúl, en la esfera familiar, muchas veces es visto como un espacio sagrado, ni todos los que están en él pueden tocarlo o cuando lo hacen, hay que tener cuidado y delicadeza.

Di Tella, en su película, se asume como el heredero del baúl de su madre y, didácticamente, en el ritual de su apertura, empieza a compartir y a transmitir a su hijo ciertos valores culturales, allí soterrados como tesoros. Él que sólo ahora de adulto se sumerge profundamente en ese universo cultural materno, que le fue negado antes y que él también, durante un tiempo, había rechazado, introduce a su hijo, aún niño, en ese mundo, en ese otro espejo, cuyas imágenes allí reflejadas podrán ayudarlos, por sus diferencias, semejanzas, proximidad y distancia en la construcción y reconstrucción de sus identidades. Su madre –médica y estudiosa del comportamiento humano– conocedora del valor simbólico de un baúl, puede haber visto en él –consciente o inconscientemente– una manera de posibilitar el renacimiento, *post mortem*, de ciertos aspectos de su tradición cultural hindú, con los cuales siempre trató de manera ambigua. Baúl, sostén y metáfora de la ambigüedad de sus memorias e historias de tiempos, lugares, conocimientos y saberes que transitaron por y en su vida⁵⁹⁷.

La noción de tradición en Walter Benjamin tiene relación, en realidad, con un saber hacer –lenguaje y práctica– de determinados grupos, generado en un espacio de trabajo y

⁵⁹⁶ Noel Burch. *Práxis do Cinema*. Ed. Perspectiva, São Paulo, 1992.

⁵⁹⁷ Di Tella cuenta, en entrevista, que su madre “salió del pueblito de Nuzvid, al norte de Madrás, es la India profunda. De chica ni iba al colegio, le enseñaban en casa. A principios de los '50, contra la voluntad de sus padres, consiguió una beca para estudiar en los Estados Unidos. Era psiquiatra, se especializó en la Clínica Tavistock de Londres, donde conoció a R. Laing, inventor de la antisiquiatría. Ella participó de un experimento en una comuna, vivían juntos los locos con los terapeutas. Era parte de la utopía de la época, derribar paredes(...)”. Entrevistadora: Liliána Moreli. <http://www.revista-noticias.com.ar/comun/nota.php?art=534&ed=1596>

tiempo compartidos, cuya incorporación y transmisión se da por el acto de narrar-realizar-ritualizar las prácticas sociales y culturales del día a día, las cuales garantizan la existencia del grupo y la continuidad de una memoria común. Las corporaciones de artesanos, por ejemplo, representaban ese modo de vida. Esa tradición fue arruinada por el desarrollo del capitalismo, que destruye sus soportes, es decir, las formas de organización social y su arte de contar, narrar y transmitir historias⁵⁹⁸.

Sin embargo, aunque no se encuentren más, en plena forma, narrativas en la gran experiencia colectiva de una sociedad, algunos de sus aspectos son observables en ciertos grupos sociales de la actualidad. Un ejemplo de eso se revela en los estudios que nuestro grupo de investigación de la Universidad de Brasilia ha hecho con trabajadores de la construcción civil que participaron de la construcción de Brasilia,⁵⁹⁹ así como en el estudio que desarrollo con inmigrantes *pomeranos* en Brasil, y también en una investigación con estudiantes angolanos en la UnB, llevado a cabo por una colega del referido grupo. En todos estos casos, cada grupo es portador de experiencias y memorias que les son comunes y exclusivas dentro de la sociedad mayor, las cuales son o fueron compartidos en un tiempo y espacios específicos.⁶⁰⁰

Aún en ese sentido, Benjamín, al destacar la desaparición de la experiencia colectiva (*Erfahrung*), que fundaba la narrativa antigua, apunta a otras formas de experiencia y narrativa vivida en el plano individual (*Erlebnis*). Estas formas sintéticas, siguiendo aquí la interpretación benjaminiana de Gagnebin, son “frutos de un trabajo de construcción emprendido justamente por aquellos que reconocieron la imposibilidad de la experiencia tradicional en la sociedad moderna y que se rehúsan a contentarse con la privacidad de la experiencia vivida individual”.⁶⁰¹ Para esta autora, la genialidad de Proust, representante de esa narrativa moderna, está en el hecho de no haber escrito ‘memorias’, sino realizado una búsqueda de semejanzas y analogías entre el pasado y el presente, a partir de una zambullida profunda en los recuerdos, que acaba retirando de esa búsqueda su carácter limitado y contingente, remitiéndola a una dimensión universal. Y lo que él encuentra no es el pasado en sí, sino la presencia del pasado en el presente.⁶⁰²

Lector de Marcel Proust, Di Tella afirma en una entrevista que la película

⁵⁹⁸ Walter Benjamin. *Obras Escolhidas*. Volume 1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1987, p.221 e 114-119.

⁵⁹⁹ José Walter Nunes, Nancy A. Magalhães y Teresa Paiva-Chaves. “Memória e História: diálogo entre saberes” en *Revista Participação*, nº 2, Dex/UnB, Brasília, dez/1997.

⁶⁰⁰ Ver los documentales: *Cadê Brasília que Construimos*(1993) y *Mãos à obra em Brasília*(1995). Dirección: José Walter Nunes, Nancy Alessio Magalhães y Teresa Paiva-Chaves. “Memórias de cá, Memórias de lá”. Dirección: Nancy Alessio Magalhães(1999). *Batallas por el Patrimonio, Batallas por la História* (1999). Série Nossa História, Nosso Patrimônio: 1. Vila Planalto. 2. Metropolitana. 3. Núcleo Bandeirante (2000). Dirección: José Walter Nunes. *Proyotos de Investigación en desarrollo*: 1. “A Lingua Pomerana num contexto de relações interculturais: memórias e identidades em Sta Maria de Jetiba”, coordinado por José Walter Nunes. 2. “Memórias de Estudantes Angolanos na Universidade de Brasília”, coordinado por Nancy Alessio Magalhães.

⁶⁰¹ Jeanne Marie Gagnebin. “Prefácio. Walter Benjamin ou a história aberta” en Walter Benjamin. *Obras Escolhidas*. Volume 1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo, Brasiliense, 2007, p.10 e 15.

⁶⁰² Idem, p. 15

Fotografías “se apoya, alternativamente, primero en el recuerdo, después en referencias de la cultura y, finalmente, en el encuentro con la India, que resignifica todo lo anterior”⁶⁰³ De hecho, la búsqueda que el cineasta emprende, parte de la esfera de lo vivido para recordar, aproximando así al pensamiento de Benjamín, para quien “un acontecimiento vivido es finito, o por lo menos encerrado en la esfera de lo vivido, al paso que el acontecimiento recordado no tiene límites, porque es sólo una clave para todo lo que vino antes y después”⁶⁰⁴. De hecho, el realizador intenta alargar sus recuerdos, vividos en el seno familiar, los cuales van a incitarlo a buscar otros personajes que cruzaron, directa o indirectamente, con su historia, entre ellos, sus tíos y primos en India, el escritor Ricardo Güiraldes, su esposa Adelina del Carril, y Ramachandra, hijo que ella adopta, de origen hindú, tras la muerte de su marido⁶⁰⁵ e la artista plástica Marta Minujin, entre otros.

Tal idea de *búsqueda* es enfocada cinematográficamente por el realizador de varias maneras, por dentro o fuera de la puesta en escena, como los momentos de apertura del baúl, de la mirada en las fotos, del sueño con su mamá en el tren, de sus caminatas, a pasos largos o cortos, por las calles y pasillos estrechos en la India o en algunas calles oscuras, bajo la lluvia, en una Buenos Aires bajo la última dictadura, en el cementerio con su padre, en las montañas pedregosas de la Patagonia, en busca de Ramachandra y después junto con él, en el bosque, en un barco en un lago de aguas azules, en un coche, en carreteras con horizontes infinitos, en fin, por supuesto, en las preguntas que se hace a sí mismo y a los otros personajes. Él busca, busca, incansablemente, en el tiempo y en el espacio, cruzando estas dos dimensiones, construyendo otras. Algunas de esas personas buscadas son encontradas en carne y hueso, otras sólo en relatos, pero algo es ineludible: lo que él encontró y narra cinematográficamente –en casi dos horas– son fragmentos de lo vivido o de lo que se vive ahora, redimensionados por el acto de recordar y reconstruir, en el presente, el pasado. Su extenso y denso texto fílmico está tejido con vidas recordadas y no memorias descriptas, aspectos que lo aproxima de Proust, en su extensa obra *En Busca del Tiempo Perdido*.

En ese sentido, *Fotografías*, basada en el yo y el otro, pone de relieve la cuestión del legado cultural y su transmisión. Benjamín (p.114) explicita la noción de legado cultural en su texto “Experiencia y Pobreza”, a partir de una parábola de un anciano en su lecho de muerte, comunicando a sus hijos sobre la existencia de un tesoro enterrado en sus viñedos. Tras su fallecimiento, ellos se ponen a cavar la tierra, pero no encuentran vestigios del tesoro. Con la llegada del otoño, las viñas fueron más abundantes que cualquiera de aquella región. Tal fenómeno los llevó a la comprensión de que el padre

⁶⁰³ Andrés Di Tella. Entrevista al Blog Cuando El Arte Ataque, realizada el 01 de mayo de 2007 en Buenos Aires, p.1. <http://ceaa.blogspot.com/>

⁶⁰⁴ Walter Benjamin. Walter Benjamin. Obras Escolhidas. Volume 1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1987, p. 37

⁶⁰⁵ Conforme narra Di Tella, Ricardo Güiraldes fue uno de los dos primeros argentinos a viajar a la India, en 1911. En una carta, Güiraldes cuenta que en un fumadero de opio en la India tuvo una alucinación y vio la figura de un gaucho y supo que debía escribir sobre eso. Así escribió el libro *Don Segundo Sombra*, novela argentina clásica de Gauchos. En su diario dijo que hacía yoga, leía sobre hinduismo, orientalismo y poesía francesa. Con su mujer Adelina, eran teósofos, hacían sesiones de espiritismo. Cuando Güiraldes murió la viuda viajó a la India para conectarse con el alma de él, mediante mediums. Creyó verlo en Ramachandra, por eso lo adoptó y lo trajo a Argentina.

intentó, en los últimos instantes de vida, repasarles su experiencia, sugerir la continuidad de aquella historia, ya que el tesoro estaría allí, en el trabajo con los viñedos.

Benjamín, con esta parábola, retoma la idea del arte de narrar, fundada en la memoria y experiencia, y que se articula a estructuras sociales actualmente extinguidas, lo que torna necesaria una reconstrucción voluntaria de sus condiciones de posibilidades, a la manera de Proust, a través de la memoria. En la película *Fotografías*, Di Tella emprende tal esfuerzo, al buscar y juntar los pedacitos de sus raíces maternas hindúes, buscando inscribir su pertenencia a esa tradición, en esos puntos de origen, rehaciendo aspectos de su vida que parecían perdidos. La verdad es que su madre no le contó –por lo menos directamente- sus experiencias vividas en la India. Él tampoco se interesó por esas historias. Aquí y allí, encontraba y vivía con fragmentos, vestigios de ese pasado.

La transmisión de esa tradición hindú quedó en compás de espera, hasta el momento en que el cineasta decide colocar las cuestiones de su presente en relación con aquellas de su pasado, no en términos de causalidad, sino de analogía, correspondencia y semejanza, a través de la rememoración. En ese proceso de reparación o redención de su pasado, él revela en la película, a través de acciones simbólicas, que busca ofrecer a su hijo una educación que incorpore el legado cultural hindú. La expresión mayor de ese deseo le fue dar a Rocco un papel de destaque como protagonista del film.

En ese sentido, y para finalizar, vale enfatizar aquí por lo menos dos escenas definidas por el director que marcan y demarcan ese intento de expresar la transmisión de ese legado cultural a Rocco. Son operaciones filmicas construidas ritualísticamente. Una de ellas, es la escena de su madre en un coche en movimiento, sonriendo, construida a partir de sus recuerdos del día en que ella conducía su coche y la gasolina se acabó llevándola a soltar el freno de marcha para avanzar un poquito más en la carretera, lo que le trajo la sonrisa y una sensación de libertad en aquel momento. La belleza de esa escena, representada por una actriz, es conmovedora y significa que así es como el cineasta quiere recordar a su madre, es esa imagen –de la sonrisa- y no otra, que quedará como un legado cultural, rico y denso de afecto y amor maternos. Esta escena, como un rito de despedida de la madre que sigue en movimiento, sonriendo, muestra en seguida, en *close*, sólo su rostro, en cámara lenta, ojos cerrados, desapareciendo en la pantalla oscura... oscura por bastantes segundos. Es el primer final de la película.

El segundo final es otra bella escena armada a partir del momento en que su tío hindú le regaló a Andrés un cinturón “que le perteneció a mi abuelo”: él lo recibe como una herencia simbólica fundada en la tradición familiar y a la continuación lo entrega a Rocco. Con este ritual, “sentí que me habían aceptado”, afirma el cineasta. Se va él ahora a buscar otra tradición: “luego traté de crear el encuentro de Rocco con el elefante sagrado del tiempo de Shiva: si te acaricia con la trompa es una bendición, es auspicioso”.

Así, en la pantalla, la escena muestra la entrada solemne de un elefante en el templo de Shiva. Rocco, chiquito, se apoya en una de las inmensas pilastras del pasillo de aquel enorme espacio sagrado, por donde el elefante va pasando, lentamente. La belleza de los

encuadres, de los ángulos y planos filmicos, un tiempo enfocando el elefante y en otro momento a Rocco, que allí están en escena, en un contraste de altura y peso abismal entre los dos, los planos de detalle en Rocco, en la trompa del elefante, que dobla y desdobra, el encanto espontáneo de los dos protagonistas, el ritmo de la música afinada con la puesta en escena, crean una situación de drama, de suspenso, de indagación: al final, el elefante tocará o no a Rocco?... Finalmente, el elefante le toca! Roco, por ende, es ahora heredero de la memoria e historia no sólo de su abuela, pero de su papá también, el responsable por la construcción y transmisión de éste universo cultural.

Esta tradición (saberes contruidos a partir de la experiencia) que el cineasta transmite al hijo se insiere dentro de una perspectiva de historia abierta, según Benjamin, porque basada en la relación memoria y experiencia; así, al ser contada, recontada y recreada hace posible la continuidad de esa memoria, de esa historia, por lo tanto un arma contra el olvido. Según Arendt⁶⁰⁶, si es verdad que el pensamiento empieza con el recuerdo y que no es menos verdad que el recuerdo necesita ser insertado en una estructura conceptual para estar seguro y desarrollarse, la película *Fotografías* en sí misma es el soporte fundamental que le ha permitido a Di Tella organizar conceptualmente su proceso de rememoración, antes de que sus recuerdos se perdieran, o incluso se congelasen, en caso de que se quedaran guardados, escondidos, recalcados. Sin embargo, recordar no tiene fin, no tiene límite, ¡las películas, sí! Porque ellas tienen un comienzo y un final, tienen un tiempo, que es un tiempo linear del reloj, del cronograma, de los plazos, mientras el tiempo de recordar o rememorar, según nos enseña Benjamin, es el tiempo del calendario⁶⁰⁷. De acuerdo con Nunes⁶⁰⁸ (2005, p.34), tiempo “lleno de referencias a acontecimientos y personajes[...], momento en el que las cosas recordadas se reinsertan en la actualidad, donde ocurre la reconstrucción de la historia”.

Finalmente, se puede decir que Di Tella, con la película *Fotografías*, recrea su noción de cine documental, por el énfasis performativo que muestra “el proceso filmico del autor y el autor en el proceso”⁶⁰⁹, por la dramaturgia que construye, sin oposición entre real y ficcional, por las citas que hace de otras películas, en fin, por poner en la pantalla un modo narrativo específico de recordar a sí y el otro, reconstruir y transmitir historia, y de hacer cine. Por ello, un legado abierto también a otros herederos!

Película

Fotografías

Dirección: Andrés Di Tella

Guión: Andrés Di Tella

Intérprete: Mayra Bonard

⁶⁰⁶ Hannah Arendt. *Da Revolução*. SP, Ática, 1988.

⁶⁰⁷ BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas*. Volume 1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1987.

⁶⁰⁸ José Walter Nunes. *Patrimônios Subterrâneos em Brasília*. São Paulo, Annablume, 2005, p.34.

⁶⁰⁹ Andrea Molffeta. “El documental performativo como técnica de sí en Buenos Aires, Santiago y San Pablo” en *El Giróscopo*, Año 1, N° 1, 2008/2009, p. 29.

Equipo Técnico

Producción: Andrés Di Tella y Marcelo Céspedes

Producción Executiva: Marcelo Céspedes

Fotografía: Víctor González

Montaje: Alejandra Almirón

Música: Diego Vainer

Sonido: Lena Esquenazi

Imagens que ressignificam histórias: rearticulação de sentidos no documentário de compilação

Mariana Duccini Junqueira da Silva⁶¹⁰

Resumo: Por meio da análise formal dos documentários brasileiros *Nós que aqui estamos por nós esperamos* e *Pacific*, esta comunicação pretende analisar como a prática da compilação de fragmentos sonoro-imagéticos em novos discursos fílmicos tende a uma ressignificação de experiências subjetivas e de práticas sociais, questionando os relatos estabelecidos pela historiografia oficial e pelos circuitos midiáticos quanto à produção e circulação de materialidades que conformam os imaginários de determinadas épocas. Propondo conexões específicas entre uma visualidade e uma significação, essas obras articulam ora um efeito memorialístico que restitui às vidas anônimas a possibilidade de uma inscrição verdadeiramente histórica (*Nós que aqui estamos por nós esperamos*); ora uma crítica radical quanto aos modos de espetacularização da existência na contemporaneidade (*Pacific*).

Palavras-chave: documentário brasileiro; compilação; ressignificação; *Nós que aqui estamos por nós esperamos*; *Pacific*.

Introdução

O problema da alteridade no filme documentário tem como fundamento a elaboração discursiva sobre uma ligação que enlaça ao menos dois sujeitos em uma circunstância compartilhada. Essa, tautologicamente, é a proposição que subsume a dimensão de um encontro mediado pelo aparato cinematográfico. Uma relação de compromisso eleva-se dessa forma de convivência circunstancial e *interessada*: cada um dos sujeitos impregna na experiência suas crenças, seus desejos e suas formas peculiares de existência – marcas subjetivas que, entretanto, se tornarão mais ou menos explícitas conforme as modulações de poderes, por definição dissimétricas, que darão forma ao filme como objeto *acabado*. Eis por que a prática documentária se autoinveste de um gesto político por excelência.

No substrato das imagens e dos sons, sempre restará algo que não se decompõe e que por isso se abre a reelaborações diversas, próprias às injunções ideológicas de cada momento e aos posicionamentos subjetivos ocupados em determinada circunstância. Ao mesmo turno, tais conformações históricas produzem formas próprias de veredicto, escalas valorativas quanto aos acontecimentos sociais e às formas como os sujeitos se engajam na partilha de um espaço sensível comum (Rancière, 2005).

Como qualquer elaboração discursiva, o documentário não é alheio a esses condicionamentos, e então a questão da alteridade extrapola o âmbito tautológico dos sujeitos postos em contato para demandar uma ética do comprometimento: “não se filma impunemente – menos ainda o corpo do outro, sua palavra, sua presença”, assevera Comolli (2008, p. 86). Em uma configuração mais imediata, a dimensão do

⁶¹⁰ Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA-USP; mestre pela mesma Escola. Pesquisadora-membro de MidiAto – Grupo de Estudos de Linguagem: Práticas Midiáticas. Professora visitante do Insper Instituto de Ensino e Pesquisa.

compromisso se conjuga entre os próprios sujeitos na circunstância de filmagem: em que medida se investem na experiência, com que abrangência conhecem (sobretudo no que diz respeito àquele que é posto em cena, na perspectiva de um “outro” filmado) os limites e as implicações das regras do jogo?

Questões cardeais ao gênero documentário, essas reflexões se complexificam um pouco mais quando pensamos em uma tipologia filmica em que os fragmentos de alteridade (sua voz, seu corpo, seus gestos e expressões, a porção de vida que imprime na cena) são deslocados do evento enunciativo “original” para dar forma a outras empreitadas enunciativas. Trata-se da apropriação com fins expressivos do discurso do outro, não apenas em termos de uma alteridade “corpórea” (um indivíduo encarnado), mas também de uma alteridade conceitual, abstrata: uma possível ressignificação, em termos ideológicos, de discursos conformadores do poder em épocas culturais diversas⁶¹¹.

Circunscrevendo o universo dos “filmes de compilação”, Leyda (1964) defende que tudo aquilo que foi colocado em filme pode ser repostado em filme. Isso diz respeito a um trabalho intrinsecamente orientado pela montagem em seu sentido estrito, já que os aspectos fenomenológicos da situação de captação – a dimensão do encontro intersubjetivo – não exercem sua força imanente na etapa da edição.

A apropriação de imagens pré-existentes em materiais de arquivo e em outras formas sonoro-imagéticas (obras cinematográficas, vídeos caseiros ou experimentais, cinejornais, comerciais publicitários, fotografias, videoclipes) como matéria-prima da montagem denota a especificidade dos documentários de compilação. Articulado em novos discursos audiovisuais, tais filmes tendem a uma recomposição da experiência estética, visto que desacomodam os fragmentos de seus contextos originais para reapresentá-los em outros circuitos enunciativos.

Há aí uma tensão elementar: a responsabilidade ética do realizador quanto ao personagem *em presença* é forçosamente relativizada; nesses casos, o realizador “faltou ao encontro”, mas, em contrapartida, apropria-se dos resultados de uma relação disposta entre outros sujeitos, em outro momento histórico, para compor uma enunciação própria. Engendrando filmes “de ideia”, ainda conforme as assunções de Leyda, o processo da compilação possibilita um rearranjo de signos que constroem ou esgarçam as distâncias entre fragmentos significantes e sugere novas relações de poder, reordenando o próprio campo da história como prática social. Mais além, reconfigura um espaço sensível, ao propor formas distintas de relação entre os sujeitos e as múltiplas temporalidades inerentes a qualquer evento.

As perguntas latentes quanto a esse empreendimento audiovisual apresentam-se

⁶¹¹ Como exemplo, o vídeo *Adolf Hitler Rap Freestyle*, produzido por um grupo de estudantes de Harvard autodenominado Cracker Skool, apropria-se de fragmentos do documentário *Triunfo da vontade* (*Triumph des Willens*, Leni Riefenstahl, 1935) em termos paródicos, pela justaposição de imagens de pronunciamentos públicos do ditador Adolf Hitler (em que o *führer* é ovacionado por seu séquito político) e uma música de estilo *rap*, como se, com seu conhecido gestual enérgico e milimetricamente composto, Hitler *se transformasse* em uma estrela do *rap*, levando a multidão ao delírio. O efeito cômico da composição é notável. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=VfjyTHDBtn0>

então: seria possível *isentar* uma imagem de seu fardo ideológico, por meio da inserção dela em outro(s) enunciado(s)? Haveria como se pensar em uma autonomização da forma, restituindo (ou instituindo) ao cinema certa propensão à *irredutibilidade* das imagens e dos sons? As articulações de poder que dão significado às práticas sociais poderiam ser tensionadas, pelo filme, como meio de se reformular lugares de saber? É na forma de organização dos fragmentos, na proposição de novas conexões entre eles, que se viabilizaria a ressignificação da experiência, relação que evidentemente pressupõe o espectador.

A dinâmica do filme de compilação implica um reordenamento do passado em um presente enunciativo, explicitando de que forma a ação de enunciar reenunciando tende ao inesgotável. A compilação como fundamento pode originar uma multiplicidade de formas documentárias, em vista da natureza dos materiais fragmentários arrolados, da maneira mais ou menos *autoral* com que o enunciador se envolve na estruturação narrativa do filme e dos propósitos que deslançam a realização (ora orientados por um intento memorialístico, ora com vistas a uma finalidade propagandista, ora proponentes de uma crítica social que não raro lança mão de estratégias expressivas como a ironia e a paródia).

Intentamos, com isso, a análise de dois documentários brasileiros que se servem de materiais em compilação para estruturar uma nova narrativa, ou seja, filmes compostos praticamente na totalidade por fragmentos audiovisuais encontrados em arquivos ou captados originalmente com finalidade diversa à da montagem “atual” – trata-se de *Nós que aqui estamos por nós esperamos* (1998), de Marcelo Masagão; e *Pacific* (2009), de Marcelo Pedroso.

Para além do exercício da compilação de imagens e sons como estratégia formal comum, o aspecto de recriação é patente nessas duas obras, visto que os fragmentos não são tomados em sua dimensão referencial ou em acordo com os significados que se cristalizaram em discursos filmicos outrora circulantes. Assistimos, nos documentários, a uma prática que tensiona as formas, interrogando-as: a rigor, os próprios sentidos assentados propulsionam, pela montagem, uma relação que instila dúvidas, abre fissuras na história e nas histórias, tornando possível uma ressignificação da memória coletiva, no caso de *Nós que aqui estamos por nós esperamos*; ou uma crítica radical quanto aos modos contemporâneos de espetacularização das performances cotidianas, no caso de *Pacific*.

Paralelamente, as duas realizações fílmicas tornam sensível a dimensão discursiva inerente aos arquivos: constituídos segundo princípios de organização, esses conjuntos não são meras comprovações dos eventos históricos, ainda que de algum modo os testemunhem. Engendrados por meio de elaborações incessantes, demandam sempre uma construção orientada pela aproximação ou o contraste com outros arquivos. O documento, assim compreendido como fonte histórica, jamais dá a ver um ponto de origem, trazendo em si um tempo já complexo, já estratificado (Didi-Huberman, 2003).

Temporalidades de tal forma narrativizadas dão substância a certas versões da história e do cotidiano, demandando que cada novo elemento incorporado ao arquivo lance uma interrogação ao próprio conjunto, de maneira a questionar práticas e saberes

instituídos. Nessa franja de indeterminação – ou de possibilidades narrativas – *Nós que aqui estamos* e *Pacific* modulam uma experiência estética que, na perspectiva de Rancière (2012), converte séries de fragmentos visuais em imagens por excelência, ou seja, propõe relações específicas entre uma visualidade e uma significação.

Constituídas por uma ambivalência fundamental, as imagens encerram a um só tempo uma potência desvinculadora, capaz de desmobilizar as estruturas narrativas, e uma condição de enlace, ligação, que faz recompor uma história comum. Uma espécie de *co-valência* entre a potência da forma pura (em que apenas os afetos têm lugar) e um princípio de reunião entre elementos que só podem *significar* (prestar-se à inteligibilidade) se colocados em relação tem no documentário de compilação um terreno fértil. Isso porque, em sua competência de ressignificação das experiências históricas, esses filmes situam-se esteticamente nos interstícios das disjunções e das conjunções, das lacunas (característica elementar dos vestígios históricos) e da continuidade (própria aos arranjos narrativos que conferem valor às práticas sociais).

Nós que aqui estamos por vós esperamos é composto prioritariamente de imagens de arquivos diversos⁶¹². As poucas captações específicas ao filme são sequências realizadas em um cemitério na cidade de Paraibuna, no interior do Estado de São Paulo. Com o mote, apresentado no início, de situar via imagens recorrentes a “memória do breve século XX”, o documentário hibridiza registros de eventos históricos, pessoas anônimas e personalidades da política, das artes, da religião – além de excertos de obras clássicas do cinema. Propõe ainda micronarrativas de personagens trabalhados de maneira ostensivamente fictícia (tal observação aparece, em cartela, após os créditos finais). Por meio de letreiros, articulam-se às imagens os comentários da instância enunciativa (o que efetivamente dá o tom ficcional ao documentário) ou citações de pensadores célebres do século XX, visto que o filme prescinde de depoimentos.

Pacific articula diferentes segmentos de filmes pessoais de personagens que fizeram um cruzeiro à ilha de Fernando de Noronha, ao final de 2007. Esses “filminhos” são claramente autorreferenciais, já que documentam/exibem experiências particulares da viagem, denotando antes de tudo certo deslumbramento daqueles sujeitos ante as situações vividas. O realizador nem mesmo pisou no navio; foram alguns membros da equipe de produção que, após terem identificado um grande número de pessoas que registravam momentos do cruzeiro, solicitaram a elas uma cópia dos vídeos, produzidos com o recurso de câmeras digitais portáteis. Embora provenientes de fontes diversas, as imagens são análogas: gritos de felicidade quando se avistam golfinhos, coreografias coletivas em festas, fotos posadas em bailes – quando as roupas de banho são substituídas por trajes de gala.

O filme de Pedrosa reitera o estatuto da compilação no cinema quanto à preponderância do papel da edição. Isoladamente, as imagens do filme não seriam mais

⁶¹² Masagão relata ter trabalhado a montagem, que consumiu duas mil horas de trabalho, quase totalmente por meio de um programa de computador. O orçamento total do filme, bastante modesto, foi de R\$ 140.000,000, dos quais R\$ 80.000,00 foram gastos com o pagamento de direitos autorais a mais de 40 instituições ou pessoas físicas. Ver depoimento do realizador em: <http://www.webcine.com.br/notaspro/nunosque.htm>

do que enfadonhos registros de viagem delineados pela disposição performática e exibicionista de vários dos personagens. E é precisamente esse o efeito de sentido que, por um engenhoso trabalho de montagem, amplifica-se no documentário. A estruturação das sequências expõe como o material de base não é unívoco, assumindo sentidos até mesmo contrários àqueles supostamente pretendidos – recurso viabilizado por uma condução narrativa, o próprio trabalho de junção dos fragmentos. Ao contrário do que se verifica em *Nós que aqui estamos*, em *Pacific* não são utilizadas sonorizações extradiagéticas nem recursos que *deformem* a literalidade das imagens presentes nos vídeos originais.

Postos em relação, os dois documentários repõem o questionamento sobre a ambivalência do estatuto das imagens: a forma unívoca e intransitiva é reelaborada por meio de um processo estético que faculta aos blocos imagético-sonoros novos princípios de visibilidade. Operação subjetiva, o ato de ver não se detém no visível, sendo *movimentado* por uma inquietação proveniente da própria imagem: uma abertura a deslocamentos de sentido, sem que o objeto perca sua especificidade material, capaz de riscar no que vemos uma fissura daquilo que nos olha (Didi-Huberman, 2010) – a emergência de uma distância que perturba nossas certezas diante da transparência do visível.

Singularidades sem nome

Para remontar a memória do século XX, *Nós que aqui estamos por vós esperamos* inicia-se sob a epígrafe de que “O historiador é rei⁶¹³. Freud, a rainha”. A primeira sentença, em letreiro branco sobre fundo preto, desaparece progressivamente em efeito de *fade-out*⁶¹⁴, dando lugar à segunda, que perdura. Quem permanece, assim, não é o historiador, mas Freud, “a rainha” (figura que, no jogo de xadrez, tem o maior valor relativo entre as peças, além de uma notável mobilidade). E é também sob a ideia do acontecimento particular, do traço, do fragmento *fincado* na superfície psíquica, que emerge a grande conquista da psicanálise: o inconsciente. Com um olhar insinuante, *Nós que aqui estamos*, de saída, expõe sua forma de estruturação. No interior do relato oficial, objetivo – o do historiador –, perseguirá os caracteres subjetivos: as pequenas narrativas movidas por nossos desejos.

Tal ímpeto imprime-se na tessitura do filme pela compilação de fragmentos híbridos, que concorrem para a reelaboração inventiva das experiências particulares. O que se põe em jogo não é a antítese entre o vivido e o inventado, o verdadeiro e o falso, mas a autenticidade de fantasias particulares que vão derivar na experiência histórica. O substrato dessa experiência viria como a sedimentação, o cruzamento e a precipitação de memórias subjetivas diversas, aspecto incorporado na própria construção formal do filme.

⁶¹³ A ideia do “historiador rei” remete a Braudel (*apud* Dosse, 2001), que defende o conceito de longa duração nas ciências sociais. A interpretação dos fenômenos, segundo esse autor, seria inextricável à noção de periodização. O acontecimento isolado, em tal perspectiva, teria validade nula.

⁶¹⁴ Técnica em que uma imagem progressivamente “desaparece” em um fundo escuro que absorve a tela.

Iluminando as diversas memórias com estratégias ficcionais, o documentário *resgata* determinadas personagens do anonimato – ou antes, o legitima como radical possibilidade de uma inscrição verdadeiramente histórica. É nesse sentido que o trabalho com materiais de arquivo ressitua o valor dos “fragmentos perdidos”: antes recobertos pelo silêncio, agora são postos a falar, a significar, compondo uma experiência singular e, ao mesmo tempo, juntando-se à dispersão da história, ainda que por meio de um intento ficcional.

A trilha musical composta por Win Mertens adensa o tom minimalista, algo obsessivo. “Os quadros já eram Picasso, os sonhos já eram interpretados”, diz o texto em cartela. A profusão de referências culturais, que dá sinais da arte moderna e da psicanálise – e que floresce na conjuntura do pós-guerra –, é combinada com imagens da urbanização do período. Mas é a apologia ao cinema que permeia a experiência social: a essas imagens, o documentário soma ainda cenas de *O homem com a câmera*, de Vertov, para exprimir a ubiquidade moderna para além do Ocidente (a legenda denota: Leningrado, 1926).

Com a sensação latente de “tudo ao mesmo tempo”, temos o correr da história diante dos olhos: os movimentos cotidianos repetem-se, sob o domínio das pulsões, forças desconhecidas que movem os sujeitos, sem que nenhuma motivação racionalizada justifique o impulso. Essa característica pulsional, viabilizada pela disposição acelerada dos diversos fragmentos, identifica-se ao duplo regime das imagens: a natureza defectiva dos fragmentos imiscui-se a sua capacidade de se tornar, via um golpe de montagem, excessivos.

Nós que aqui estamos, entretanto, calibra a duração das sequências para mostrar momentos de suspensão, em que “o mundo para” e, de alguma forma, apazigua-se. As duas forças motrizes dessa dinâmica, frequentemente conjugadas, são o amor e a morte. A sobreposição de imagens de uma paisagem ártica e de pessoas que gritam palavras de ordem abre espaço à narrativa sobre um homem que, na Moscou stalinista dos anos 1950, foi considerado operário exemplar durante cinco anos. Como a fatalidade sempre mora ao lado, ele “apaixonou-se por uma turista italiana, discordou do partido e morreu na Sibéria”. O tom precipitado (apaixonar-se, discordar, morrer) expõe, não sem alguma comicidade, a semelhança entre a paixão e a ânsia pelo poder, que não raro aniquilam o corpo, próprio ou alheio.

Uma narrativa das possibilidades é o grande mote de *Nós que aqui estamos*. É nesse movimento do acaso, de exceções a regras, de equívocos e de desvios, que se perfaz a história. O documentário serializa imagens de anônimos repentinamente recobertos de fama, trabalhando-as narrativamente. Sob essa inspiração, vemos um camponês russo que, nos anos 1930, tem acesso à luz elétrica. Só relativizamos seu anonimato (e a suposta desimportância da história) quando tomamos conhecimento, na sequência, de que o filho dele, três décadas depois, teve acesso ao cosmo: “Iuri Gagárin, o pai: conheceu a eletricidade em 1931. Iuri Gagárin, o filho: conheceu o espaço em 1961”, diz a legenda, que vai se apagando em uma espécie de vetor que vai do pai ao filho (ou da obscuridade aos astros, no intervalo de uma única geração).

O recurso da ironia, presente em algumas sequências, recorre a uma cristalização de

sentidos para se legitimar. Os segmentos que mostram uma linha de produção da indústria automobilística do início do século XX acionam plataformas imaginárias que demarcam o campo onde se travará a luta pela atribuição de sentidos àquilo que é/foi dado a ver. Em um espectro de posicionamentos ideológicos que vão desde a louvação ao sistema capitalista até a crítica mais contundente a ele, emergem pontos de estabilização (não exatamente de concordância, é verdade). Assim é que, apenas se tivermos presentes os conceitos da maximização do lucro, da eficiência produtiva, da atomização do trabalho, alcançaremos a dimensão irônica proposta pelo documentário quando apresenta a curta vida do operário Alex Anderson, que, mesmo tendo produzido milhares de carros Ford-T, morreu sem jamais ter conseguido ser dono de um.

Aproximando-se do fim, *Nós que aqui estamos* reserva à sequência temática “Perto de Deus” a abordagem da experiência do sagrado. Pela colagem de fragmentos diversos, mostra as figurativizações que moldam a ideia de Deus à imagem e semelhança dos homens (culturalmente distintos, mas humanamente semelhantes: movidos pela falta e pelo desejo).

A ideia de um encontro dessa natureza é mobilizada nas últimas cenas, em que a câmera passeia por um cemitério. Homogêneo ao restante do documentário devido à tonalidade em branco e preto, o plano-sequência mostra em detalhes a textura dos túmulos, das fotografias, das flores. Subitamente, as imagens adquirem uma coloração pulsante. A vida, então, imiscui-se à morte: a memória como única redenção possível ao esquecimento (as micronarrativas do vivido que, de fato, compõem a matéria da história). Apartando-se lentamente do interior do cemitério, a câmera reencontra o portão de entrada, onde uma inscrição parece dizer que, um dia, nossos despojos e fragmentos também se juntarão à história: “Nós que aqui estamos por vós esperamos”.

A dimensão da memória no documentário não faz da lembrança um fardo a ser assumido coletivamente, graças à particularização da experiência memorialística que o filme propõe. Quando o branco e preto das imagens é invadido pela cor, lá mesmo onde a vida paradoxalmente *falta* (o espaço do cemitério), o documentário sugere que, à morte e à destruição, sobreviverão os fragmentos, os traços da experiência, vestígios frágeis à espera de serem novamente *imaginados*.

No documentário de Masagão, não há uma correspondência factual entre a imagem e sua pretensa origem – a rigor, inalcançável, já que a própria condição de arquivo não é alheia a um trabalho de artifício: engendrado segundo um sistema de enunciabilidade (Foucault, 2008), por organizar a formação e a transformação dos enunciados nas diferentes épocas históricas, o arquivo não há como ser descrito nos termos de uma totalidade.

Em contrapartida, é sensível um valor de autenticidade atribuído aos materiais de arquivo, depositários de um “isso aconteceu” que faz deslanchar os relatos da história, amalgamando sentidos às práticas sociais. Cada fragmento descoberto suscita novas interpretações sobre pontos de vista naturalizados pelo efeito de objetividade próprio ao discurso histórico. Essa característica é assumida em *Nós que aqui estamos* não pela demanda de um efeito de objetividade, evidentemente, mas pela exposição do caráter de construto da história como macronarrativa, ordenada pelas versões dos vitoriosos –

estatuto que o documentário incorpora apenas para desestabilizar, preferindo *imaginar* (no sentido de fabular ele mesmo uma *versão* organizada imageticamente) uma crônica dos anônimos, dos esquecidos, como o operário Alex Anderson ou o russo que morreu apaixonado na Sibéria.

Sem nomes e sem singularidades

Pacific não só aposta no “tudo mostrar”, como também trabalha o efeito de sentido de que “mostrar tudo talvez nunca seja o bastante”. Essa, entretanto, é a operação que o filme assume em uma dimensão de crítica social. O documentário situa-se no espectro da compilação pela *recolha* de materiais diversos e a consequente reelaboração discursiva deles, mas o caráter de invenção formal por parte da instância enunciativa delinea-se sobretudo na articulação entre as sequências, pois não há interferências/manipulações estéticas na integralidade das imagens.

De qualquer maneira, a propriedade geral da compilação que se torna mais expressiva em *Pacific* é sua estruturação como “filme de ideia”, no sentido de materializar um conceito via edição. A noção quanto a uma forma estética ao mesmo tempo “parasitária e progressiva”⁶¹⁵ aplica-se bem ao documentário de Pedroso, visto que as imagens utilizadas são extremamente análogas, provindas de um “mesmo lugar” (sob o ponto de vista do espaço geográfico) e apresentando notável isomorfia, a despeito de terem sido produzidas por vários sujeitos⁶¹⁶.

A perspectiva de crítica que o filme encerra não se dá pelo choque, pelo *espanto* que “arrancaria” o espectador de uma eventual condição de passividade. Pelo contrário, como várias dessas composições foram tomadas em plano-sequência (e em vista do caráter amador dos “cinégrafistas”, que faziam um registro por vezes aleatório), é o efeito de exagero, de duração excessiva que provoca um sentido de exasperação. Em franca licenciosidade a um aforismo de Comolli (2008), para quem, “se um plano dura, ele dói”, diríamos que, em *Pacific*, quando um plano dura, ele (nos) irrita. Em todo caso, é da dimensão do afeto que se trata – e o filme tira proveito dessa característica, adensando uma crítica direcionada aos personagens “típicos” do documentário: eles participam de um cruzeiro marítimo (o título do filme coincide com o nome do navio) e, durante a viagem, não cessam de registrar suas experiências com câmeras filmadoras e fotográficas, desempenhando *modos de ser* bastante peculiares, em clara relação com a virtualidade de publicização dessas imagens.

Tal publicização não é endossada pelo documentário: antes, propulsiona a crítica social em que ele se engaja. As filmagens originais tinham claramente como finalidade os registros pessoais sobre o cruzeiro. Nessa perspectiva, as formas de *auto-mise en scène* apreensíveis no material original identificam-se muito mais ao âmbito das redes

⁶¹⁵ Esta expressão foi apresentada por Michael Renov, durante a 10ª. Conferência Internacional do Documentário – parte da programação do Festival *É Tudo Verdade* –, em São Paulo, no dia 13/05/10, no painel “The compilation film: the chorus of bits and pieces”.

⁶¹⁶ Uma possibilidade adicional ao caráter semelhante dessas imagens é que elas tenham sido captadas a partir de equipamentos análogos, câmeras digitais portáteis – e em caráter amador.

sociais e mesmo dos *reality shows*.

Esses protocolos de *automostração*, que são parte de um espectro mais amplo, o das próprias configurações de um regime de imagens midiáticas na contemporaneidade, concorrem para um esvaziamento do sentido artístico e principalmente político das imagens, cancelam as dessemelhanças, neutralizam a alteridade. Convertem-se, assim, no extremo oposto do que Rancière (2012, p.32) reconhece como a imagem ostensiva, que “também afirma sua potência como a da presença bruta, sem significação. Mas ela a reclama em nome da arte. Ela põe essa presença como o próprio da arte, ante a circulação midiática da imageria”.

Pacific é pródigo em ressaltar essa imageria de extração midiática, ora produzida e desempenhada por sujeitos amadores. Mas não seriam a estética e o *ethos* do amadorismo eles próprios uma das pedras de toque desse regime, sob a pretensão de recobrir as narrativas com um sentido de autenticidade e até mesmo de *acidentalidade*? Ou ainda, a presença dos sujeitos como produtores de imagens sobre si – em uma espécie de apresentação da própria presença – não seria atualmente uma competência quase imprescindível no universo das relações sociais?

O filme, de través, parece lançar essas perguntas, ao mesmo tempo em que, pela montagem, um sentido de constrangimento torna-se quase imediato. Como o contexto enunciativo dessas imagens era, ao menos em tese, uma experiência particular, a dimensão da autoexposição assume novas configurações quando o “discurso do outro” (da alteridade) é posto a serviço de “um outro discurso” (o do próprio documentário).

É exemplar uma sequência em que um casal passeia pelos corredores do navio e, dirigindo-se a algum lugar específico, a mulher chama o elevador. Documentando tudo com a câmera, o marido observa: “Ela só quer andar de elevador”, ao que a moça replica: “Ué, eu tô pagando!”. Em outro segmento, um garoto pequeno senta-se à mesa do jantar, vestido a rigor. Olha, à sua frente, uma sobremesa tentadora, mas não ousa tocá-la, até que a mãe dê a ordem: “Pronto, pode comer, Gabriel, que eu já tirei a foto”.

A profusão e a ubiquidade dos equipamentos filmicos e fotográficos estão presentes em todo o documentário: além da câmera que “não aparece”, pois é a que capta a tomada ordenadora da sequência, há uma série de outras que invadem a cena, sobretudo de forma involuntária. Já na primeira sequência, o que se vê é o plano de uma mão sustentando uma câmera, com o mar ao fundo. Uma voz, em tom eufórico, diz no extracampo: “Vai tirando foto, homem!”. Em seguida, pergunta: “Filmou ele?”. “Ele” era um golfinho que provocou gritos e aplausos da *plateia* – quase todas essas ocorrências assumem um tom de espetáculo, e por isso são observadas/performadas conforme esse protocolo.

Não raro, a ideia de autoimportância que os personagens se atribuem tem como medida de comprovação o dinheiro que pagaram para estar ali, tanto em um efeito de calculada modéstia (“valeu a pena o sacrifício”), quanto em uma autoencenação ordenada pelo esbanjamento quase incoerente, como no caso da moça que anda de elevador “porque pagou”. No bar do navio, um senhor expõe o menu para a câmera e diz em tom de júbilo: “Filma isso aqui! Tudo sem preço!” (anteriormente, um dos

funcionários do navio havia informado pelo microfone – enquanto era evidentemente filmado – que as refeições e bebidas estavam incluídas no pacote turístico).

A modulação da experiência subjetiva como performance hibridiza matrizes discursivas cristalizadas nos circuitos da mídia para convertê-las em um espetáculo da intimidade. Essas formas dizem respeito a manifestações bastante roteirizadas, em que não há espaço para o imprevisível, a não ser quando, como efeito, ele pode potencializar um valor de espetáculo.

A mais notória dessas apropriações se dá em relação aos formatos de *reality shows*. Quando uma família desembarca no aeroporto de Recife para se juntar aos outros passageiros do navio, uma garota, ao ver o saguão movimentado e ruidoso (nem mesmo sabemos se alguém ali esperava efetivamente pela família), acena para a “multidão” e relata para a câmera, como se estivesse prestes a entrar na casa do programa *Big Brother*, da Rede Globo: “olha aí a plateia nos esperando”.

As investidas “jornalísticas” também estão presentes entre personagens que tentam um desempenho de si um pouco mais sóbrio. Fazendo as vezes de repórteres, eles se põem a descrever a paisagem ou a explicar a função das dependências do navio. A frase: “Estamos aqui no navio...” é repetida com evidente caráter retórico, já que essa é a constatação mais óbvia para qualquer espectador do filme (não apenas do documentário, mas também dos vídeos originais). Na simulação de entrevistas com outros passageiros, a pergunta corriqueira é: “qual é a emoção de estar aqui?”, em uma inversão quase perversa de programas jornalísticos em que é comum um repórter perguntar a um entrevistado como ele se sente após ter vivido ou testemunhado uma tragédia.

Há ainda encenações inspiradas em programas de auditório do tipo “fala povo”, em que os personagens não são apenas estimulados, mas quase coagidos a assumir uma postura agressiva para reivindicar o que quer que seja. Em um corredor, uma senhora dá de cara com uma câmera e imediatamente estabelece, em humorada convivência com o cinegrafista, esse tipo de atuação: “Pode filmar”, diz, com o dedo em riste. “É uma porcaria, a piscina tá seca, atendimento não tem. Vamos pedir o dinheiro de volta?”, propõe, sem conseguir segurar o riso.

Essa sequência dá a ver uma ambiguidade de base na composição do documentário. O fato de a personagem rir, descontraída, denota que ela engajou uma performance dentro da própria performance, “brincando de *ser atriz*” em um momento em que, virtualmente, já o era. Isso complexifica a discussão sobre o grau de consciência dos sujeitos filmados quanto ao que vai ser feito das imagens que protagonizam – ainda mais no caso do filme de compilação. O contexto original da captação parece diluir um possível efeito constrangedor sob a possibilidade autoparódica, notável quando um casal se debruça na grade do navio para imitar a cena emblemática de *Titanic*, de James Cameron, ou quando um rapaz canta e “toca” um piano desligado (na verdade, ele está dublando a música ambiente).

O processo de montagem do filme é suficiente para reconhecermos o potencial de crítica à espetacularização da existência, mas é na relação com os personagens, que se dá de maneira indireta, que *Pacific* parece se desengajar do aspecto da responsabilidade

sobre o outro que dá a ver, ou, ao menos, relativizar esse compromisso, em sua condição de “um outro discurso”. É também por isso, acreditamos, que a edição não manipula intrinsecamente nenhuma imagem, não acelera ou retarda durações, não emprega sonorizações ou flicagens⁶¹⁷.

Como no filme nenhum dos personagens é identificado (nem pelo nome, nem em relação a suas histórias de vida), o teor de crítica se dá em um espectro abrangente, dirigindo-se de forma mais imediata à classe média (de maneira circunstancial, visto ser esse o público que compõe a instância dos personagens), mas também, mais abstratamente, a toda a sociedade – ou, o que cremos mais plausível, ao próprio espectador (ao menos aos que nos constrangemos com as performances dos personagens, seja em franca predisposição preconceituosa, seja, de maneira mais insondável, em termos de uma identificação).

Pacific (o navio, não o filme – ou antes, o navio *no* filme) transforma-se em um espaço constitutivamente ambíguo. Ao mesmo tempo em que demanda um investimento identitário e certos modos de interação entre sujeitos, constitui-se como um ponto de trânsito, de passagem e de ocupação provisória. A exemplo dos não-lugares de Augé (1994), o espaço é esvaziado de história e de relações interpessoais. Em oposição aos lugares antropológicos, que dinamizam articulações de sentido para quem os habita e de inteligibilidade para quem os observa, os não-lugares são marcados por uma espécie de *desinvestimento* de sentido.

O princípio desses não-lugares não é o de possibilitar o exercício de identidades singulares, mas o de criar similitudes solitárias. Em uma ambivalente condição de lugar e não-lugar, é a espetacularização das experiências o que amalgama as relações entre os sujeitos naquele espaço autorreferente do navio: as sequências mais reveladoras do documentário são aquelas em que, no único dia da viagem em que pisam a terra firme, vários dos personagens ocupam-se em filmar, ao longe, o próprio navio. Em outra sequência, a câmera mostra um movimento de rotação panorâmica: o observador está dentro da embarcação e, conforme detalha cada um daqueles 360 graus, vai evidentemente se aproximando do exato lugar de onde saiu: não se deixa derivar em direção ao horizonte, não se distrai com céu ou com o mar: “parte” com o único intuito de “voltar” para onde já se encontra – o efeito de sentido que se estrutura é o de um aprisionamento.

A mostração de planos desfocados, assim como o acionamento de recursos dos equipamentos (especialmente o *zoom*), expõe o efeito de mediação que o documentário assume, garantindo o afastamento, a *não simbiose*, entre o espaço de produção daquelas imagens e o espaço de produção do enunciador (o próprio filme). Ao instalar essa distância fundamental, *Pacific* impede a fruição, a imersão dos espectadores na cena, muito ao contrário do que propõem alguns documentários que se tornaram paradigmáticos ao exibir as paisagens paradisíacas como lugares onde “o sol é para todos” (na mesma esteira de programas de viagem que, fortuitamente ou não, expõem um apelo sedutor tão competentemente capitalizado pela indústria do turismo).

⁶¹⁷ Efeito de pulsação ou cintilação de luz nas partes mais claras da imagem, que tanto pode denotar um defeito quanto um recurso estético.

O documentário é desconfortável, nesse sentido. Inicialmente porque toca no ponto de uma *evasão* de privacidade não apenas consentida, mas também ajustada a esse fim. Em segundo lugar porque, ao denotar os modos de performance dos sujeitos para construir e divulgar sua intimidade, expõe como essas iniciativas fazem ressoar os clichês da cultura hegemônica, conformando sonhos e estilos de vida (ainda que momentaneamente) conforme estereótipos contemporâneos. Um longo plano que traz apenas os pés de um homem apoiados na grade do navio, com o horizonte ao fundo, provoca uma associação imediata com uma antiga propaganda de chinelos cujo mote era: “dê férias a seus pés”. Ou por outra, uma cena embalada por uma música romântica associa simultaneamente, com um plano-sequência que acompanha o ritmo da canção, o céu azul, as gaivotas que riscam o espaço, o mar trepidante e a “mulher amada” refestelada em um sofá na sala de jogos, de maneira tão afeita (e ao mesmo tempo, tão paródica) a alguns filmes que tematizam o paraíso perdido.

Como engenhosidade derradeira da montagem, a sequência final mostra a festa de *réveillon* no navio. Dançando abraçado, um casal, tão logo percebe a presença da câmera, deixa de se olhar nos olhos para mirar a lente do equipamento (o rapaz tira os óculos, como habitualmente se faz para parecer mais fotogênico). Há, então uma contagem regressiva de dez segundos para que o ano seja rompido com a pompa adequada.

Com os fogos de artifício pipocando, inicia-se o coro de “adeus, ano velho / feliz ano novo...”. E é aí que um corte seco não deixa a frase seguinte se completar: “que tudo se realize no ano que vai... [*corte final, sobem os créditos sobre um fundo preto, completamente sem som*]”. O sentido de algo que não nasce, não vinga, não floresce, ironiza uma experiência subjetiva que se esgota em si mesma e não se *realiza*, quer dizer, morre no mesmo espaço de artificialismo onde começou. O que restará com o término do espetáculo quando o novo ano chegar? As imagens, somos tentados a inferir. Mas que imagens? Aquelas que perderam, ou melhor, nunca tiveram a força de imantação do “isso foi”:

“Já não se lamenta mais que as imagens escondam segredos que já não são mais secretos para ninguém; ao contrário, lamenta-se que as imagens nada mais escondam. Alguns iniciam uma longa deploração da imagem perdida. Outros reabrem seus álbuns para reencontrar o encantamento puro das imagens, isto é, a identidade mítica entre a identidade do “isso” (*ça*) e a alteridade do “foi” (*a-été*), entre o prazer da presença pura e a mordida do Outro absoluto.” (Rancière, 2012, pp. 31-32)

Pacific tem como matéria-prima essa qualidade de imagens que, de tanto falar, cessam de dizer. A estratégia de compilação opera para reestabelecer a elas a possibilidade de voltarem a significar, por meio da inoculação da suspeita no interior da evidência, com o efeito de distanciamento que propõe. Tradicionalmente, os documentários de compilação, notavelmente em países que enfrentaram regimes autoritários, gravitam em torno do poder estabelecido, questionando seus exercícios e denunciando seus excessos⁶¹⁸. No documentário de Pedroso, é inferível um certo

⁶¹⁸ Entre tantos exemplos possíveis, citamos o documentário brasileiro *1935 – O assalto ao poder* (2002), de Eduardo Escorel, e o português *48* (2009), de Susana Sousa Dias.

esvaziamento político das relações entre os sujeitos e suas circunstâncias (o que, não desconsideramos, é fator da própria natureza das imagens originais) – e é então que o filme tenta reinstalar a contradição como meio de tensionamento das verdades de uma época em que, para além da autogestão da imagem, a própria administração de questões outrora coletivas converte-se em uma tarefa eminentemente individual.

Considerações finais

Imiscuindo-se no turbilhão dos relatos historiográficos oficiais, *Nós que aqui estamos por vós esperamos* pretende desentranhar das grandes narrativas as pequenas histórias tão ordinariamente próximas às nossas existências fugazes. Para isso, sem desconsiderar os acontecimentos que se elevaram à condição de fato histórico, ultrapassa a pretensão de objetividade que os recobre rumo a uma construção ficcional, em que “o mundo se torna presente demais”, de forma a suscitar uma relação afetiva do leitor/espectador com a narrativa, fazendo a “crença superar o discurso” (Odin, 2005, p. 35).

Na conversão do discurso do outro em outro discurso, o filme lança mão de duas estratégias principais: a compilação de imagens em certa medida “sem dono”⁶¹⁹, dispersas em diferentes reapropriações audiovisuais para além do documentário, e o próprio tratamento ficcional no trabalho com os fragmentos. Articuladas, essas estratégias tendem a alcançar um efeito de identificação junto ao espectador, posto que, remodulando o discurso da história, não deixam de dizer respeito a todos e a cada um de nós.

Um sentimento de pertença brota das narrativas dos anônimos que não são nossas ou de nossos ancestrais, mas que poderiam muito bem ter sido. O sentido de fragmentação e de transitoriedade do “breve século XX”, por um olhar em retrocesso, é reordenado em microunidades narrativas, sustentando a ideia de que nós também *somos* a história. Aqui, a ficção, como já delineamos, nem de longe aparece como *falseamento*, mas como crônica de possibilidades. Uma espécie de reabilitação da alteridade, daquilo que há de mais próprio nas existências anônimas, tem na construção memorialística a única chance de perenização: o sentido mesmo da memória como o engate de pertencimentos individuais no plano da macro-história.

Em *Pacific* a dimensão da compilação conta com um complicador essencial: essas imagens não dizem respeito ao passado, mas a um tempo resolutamente atual, uma forma presentificada dos modos de os sujeitos desempenharem sua presença no mundo recorrendo aos protocolos do espetáculo e da visibilidade máxima. Trata-se de um tempo em que o exibicionismo não raro é valorado como marca de uma importância

⁶¹⁹ Evidentemente, essa ideia é uma força de expressão, motivada pelo fato de que a maior parte das imagens apresentadas em *Nós que aqui estamos*, pela força semântica e pelo reconhecimento que adquiriram em um movimento de generalização, tendo sido difundidas em vários contextos e em várias épocas, são em tese bastante familiares aos espectadores. Isso não quer dizer que, sob o ponto de vista jurídico, seus autores não sejam identificados de modo a terem garantidos seus direitos (haja vista que metade do orçamento do filme foi destinada ao pagamento desses direitos).

individual no espectro da sociedade.

O distanciamento, assim, promove uma crítica social que chega mesmo a resvalar em crueldade. Sabemos, no entanto (e essa questão não pode ser negligenciada), que a conformação de significados é sobretudo um resultado das vontades de verdade de cada época histórica e de cada lugar em que os discursos circulam. Se algumas das imagens de *Nós que aqui estamos* circulassem no momento contemporâneo ao de sua produção, como certamente ocorreu, ainda que sob uma enunciação “segunda” (propriedade dos filmes de compilação), não seria factível que engendrassem também os efeitos de constrangimento em relação aos personagens que várias vezes notamos em *Pacific? Impossível saber*⁶²⁰.

Há, sem dúvida, o efeito de “pátina do tempo”, que programa a recepção de determinadas imagens, no circuito de enunciação-coenunciação, segundo uma aura de respeitabilidade que as converte em objetos artísticos e em materiais dignos de estudo⁶²¹. Mas a questão que nos mobiliza não se restringe, no universo dos documentários que se apoderam de outros discursos em um segundo processo enunciativo, ao valor que se atribui às imagens originais. Um olhar sobre os documentários contemporâneos deve considerar, em nossa perspectiva, o momento atual como aquele que dinamiza sentidos determinados – ou ao menos autoriza alguns em detrimento de outros. É assim que *Pacific* parece denunciar uma preponderância da escopofilia (o desejo de ver) em relação à epistefilia (o desejo de saber), na própria prática documentária. De forma mais precisa, é o próprio ato de ver que se radicaliza como medida e função do ato de conhecer.

Pacific, em contraste com *Nós que aqui estamos*, não reabilita o outro como presença; ao contrário, expõe o quanto a *exibição* desse “estar no mundo” se converteu em índice identitário em nossos dias. O filme, então, incorpora uma distância estética como meio de legitimar a crítica ao excesso de visibilidade que não se permeia por uma experiência de memória – ao contrário, o sentido ostensivamente narcisista de que se recobrem as imagens é desnaturalizado por um efeito de hipérbole, como estratégia fundamental do documentário, para dar notícias de presenças esvaziadas de uma subjetividade.

A este ponto, é necessário ressituar a questão motriz que estimulou nosso percurso de análise, indagando de que modo a compilação pode suscitar uma ressignificação das

⁶²⁰ Um exemplo aproximativo que talvez seja interessante diz respeito ao universo de fotos de família produzidas com o recurso da fotopintura, bastante comum no início do século passado. Com o intuito de dar “mais vida” aos retratos, a fotopintura carregava nas tintas (literalmente) e resultava em imagens bastante artificiais, o que eventualmente suscitava críticas quanto ao valor estético desse trabalho e, principalmente, quanto à predisposição exibicionista dos sujeitos “imortalizados” na pintura. Atualmente, no entanto, esse material vai sendo apropriado como tema de exposições museológicas (e, portanto, revestidos de uma aura artística), como no caso da mostra “Interior profundo”, que reuniu 120 imagens de fotopintura produzidas pelo cearense Mestre Júlio Santos, expostas entre agosto e outubro de 2012 na Pinacoteca do Estado, em São Paulo, e entre dezembro de 2012 e fevereiro de 2013 no Centro de Fotografia de Montevideo, no Uruguai.

⁶²¹ Esta observação foi proposta por Jean-Claude Bernardet em carta aberta a Marcelo Pedrosa. Ver: http://jcb Bernardet.blog.uol.com.br/arch2011-01-09_2011-01-15.html

experiências estéticas (e do próprio valor dos registros imagéticos que, à guisa de testemunhos, ordenam certas versões das práticas sociais de determinadas épocas).

Tendo como substrato imagens homogêneas, *Pacific* instaura um dissenso na contiguidade, promovendo o choque de percepção que não se dá no interior das sequências, mas como resultado da montagem: é esse recurso que desautoriza a fruição e sonega à instância espectral toda possibilidade de relação estabilizada com essas imagens. Em *Nós que aqui estamos*, diversamente, a heterogeneidade dos materiais torna cada sequência suscetível de engendrar o choque, o espanto (não é, afinal, a história o terreno por excelência de lutas e conflitos?). Entretanto, todos esses efeitos disjuntivos precipitam-se em uma ideia de contiguidade: a vasta memória sensorial da humanidade, de que também fazemos parte, nos interpela a *imaginar* – reinventar a história por meio das imagens – novos modos de partilhar um universo sensível comum.

Referências

- Augé, M. (1994). Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papyrus.
- Comolli, J.-L. (2008). Ver e poder – a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: UFMG.
- Didi-Huberman, G. (2003). Images malgré tout. Paris: Éditions de Minuit.
- _____. (2010). O que vemos, o que nos olha. 2ª. edição. São Paulo: Editora 34.
- Dosse, F. (2001). A história à prova do tempo. São Paulo: Unesp.
- Foucault, M. (2008). A arqueologia do saber. Rio de Janeiro: Forense-Universitária.
- Odin, R. A questão do público: uma abordagem semiopragmática (2005). In: Ramos, F. (org.). Teoria contemporânea do cinema: documentário e narratividade ficcional – volume II. São Paulo: Senac, pp. 27-45.
- Rancière, J. (2005). A partilha do sensível: estética e política. São Paulo: Editora 34.
- _____. (2012). O destino das imagens. Rio de Janeiro: Contraponto.

A imagem fílmica como fonte para a História: apontamentos teóricos e metodológicos

Cleonice Elias da Silva ⁶²² e Carla Reis Longhi ⁶²³

Resumo: Há alguns anos os historiadores vêm estudando o cinema a partir de uma perspectiva que visa não apenas entender as conjunturas e características que marcaram o seus contextos. Nessa perspectiva, a imagem fílmica é a principal fonte da pesquisa histórica. O historiador Marc Ferro é precursor desse tipo de pesquisa, entretanto, sua teoria é cercada de tensões e problemas. Na atualidade alguns historiadores, entre eles Eduardo Victorio Morettin e Marcos Napolitano, demonstram quais seriam as tensões e problemas dos pressupostos teóricos de Ferro e formulam novos procedimentos metodológicos para análise fílmica. Neste texto apresentamos as principais ideias desses e um esboço da teoria e metodologia da análise de filmes no campo da História, os quais não devem ser considerados com retratos fiéis de uma realidade ou um testemunho imparcial de um determinado contexto social e histórico.

Palavras-chave: Análise Fílmica; História; Metodologia ; Teoria.

Introdução

O presente texto pretende apresentar os procedimentos metodológicos e o referencial teórico que estão subsidiando a análise do filme *Rio, 40 Graus* (Nelson Pereira dos Santos, 1955). Essa análise diz respeito a nossa pesquisa de mestrado em andamento, por essa razão, neste primeiro momento não apresentaremos uma prévia dessa análise fílmica que ainda encontra-se em fase inicial. O nosso interesse com este texto, foi estabelecer primeiramente um referencial teórico e delimitar alguns procedimentos metodológicos. As discussões teórica e metodológica nas quais nos embasamos estruturam-se a partir da relação entre Cinema e História. Apesar de ela ter sido elaborada dentro desta área de conhecimento, consideramos que os procedimentos apresentados no texto podem ser seguidos por outros pesquisadores que não tenham formação acadêmica em História.⁶²⁴

O filme em questão já foi estudado em outros trabalhos acadêmicos, mencionamos a dissertação de mestrado de Marília da Silva Franco, *Rio, 40 Graus e o Cinema Independente*, apresentada ao programa de pós-graduação em Artes da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), em 1979, e a tese de doutorado de Mariarosaria Fabris, *A aculturação brasileira do neo-realismo: dois momentos*, defendida em 1990 no mesmo programa da mencionada instituição.

Em linhas gerais, Marília da Silva Franco centra suas discussões no surgimento de um “cinema independente” no Brasil na década de 1950. Na concepção da pesquisadora, a *marginalidade* é uma condição que levou a consolidação de iniciativas

⁶²² Mestranda em História na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Bolsista Capes

⁶²³ Professora titular do programa de pós-graduação em Comunicação da Universidade Paulista e professora concursada do departamento de História da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP).

⁶²⁴ No decorrer do texto utilizamos as denominações historiador e pesquisador.

que visavam a consolidação de uma independência no cinema brasileiro. Diante disso, a marginalidade não é apenas um problema que o filme se propõe a mostrar, em outras palavras, não é apenas uma mera temática, ela principalmente marca uma nova proposta de modelo de produção de filmes, a qual se desvencilha de uma produção pautada em um modelo de produção cinematográfica industrial.⁶²⁵

No trabalho de Mariarosaria Fabris encontramos uma discussão iniciada por Jean Claude Bernardet em seu texto *Vicissitudini Ideologiche del Neo-realismo in Brasile* sobre a influência exercida pelo neorealismo italiano na produção de alguns filmes brasileiros, apresentado em 1974 em Pásaro na *X Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*. Fabris desenvolve as argumentações de sua pesquisa com grande propriedade uma vez que ela é a acadêmica de nosso país que mais estudou os aspectos e história do citado gênero no cinema italiano. Esse foi o objetivo de sua pesquisa de mestrado, analisar a história do neorealismo dentro do cinema italiano, destacando as suas principais características, os principais cineastas do gênero, assim como, os filmes mais emblemáticos, algumas de suas contradições ideológicas e estéticas, entre outros. Em sua tese de doutorado a pesquisadora continua imersa no tema, todavia, os objetivos passam ser outros: analisar como que o gênero influencia o cineasta Nelson Pereira dos Santos na realização de seus dois primeiros filmes, *Rio, 40 Graus* (1955) e *Rio, Zona Norte* (1957), em suma, quais aspectos desses filmes dialogam com os italianos produzidos dentro do movimento neorealista.

Para o desenvolvimento de nossa análise, nós estabelecemos um diálogo mais direto com a análise realizada por Fabris em sua pesquisa de doutoramento, entretanto, o nosso objetivo não é perceber quais os aspectos do filme condizem ou não com um legado do neorealismo italiano. Reconhecemos a importância do gênero na cristalização de alguns ideais de proposta estética e de modelo de produção de filmes no início da carreira de Nelson Pereira dos Santos e dentre os demais cineastas do Cinema Novo. Contudo, adotamos com eixo norteador para a nossa análise a “originalidade” presente nessa obra de Nelson Pereira dos Santos. A qual cumpre um papel de grande relevância na história do cinema brasileiro, o filme *Rio, 40 Graus* é exaltado como sendo o precursor do Cinema Novo no Brasil.

Esboço da teoria e metodologia da análise fílmica

Entre os historiadores o filme assumi o *status* de documento histórico a partir dos argumentos defendidos pelo historiador francês Marc Ferro na década de 1970. Entretanto, em épocas anteriores a essa já eram produzidos textos que refletiam sobre a relação entre Cinema e História. Entre eles, mencionamos o documento produzido em 1898 publicado décadas depois na revista *Cultures* e um livro publicado no Brasil em 1952, cuja autoria é de José Honório Rodrigues, a obra apresenta alguns apontamentos

⁶²⁵ Na época em que o filme foi produzido o maior estúdio de cinema brasileiro A Vera Cruz, fundada em 1949, passava por um período de crise que culminará com o encerramento de suas atividades. O estudo realizado por Maria Rita Galvão que resultou na tese de doutorado, *Vera Cruz, a Fábrica dos Sonhos* defendida em 1976, é considerado como referência dentre as demais pesquisas que visam entender atuação da burguesia paulista no âmbito cultural, em meados do século XX.

sobre as possibilidades de interlocução entre o cinema e a pesquisa histórica.⁶²⁶

A obra fílmica passa a corresponder a mais um dos “novos objetos” de estudos da geração de historiadores da Nova História. Na atualidade muitos dos pressupostos defendidos por Marc Ferro passaram por uma revisão, pesquisadores enxergam alguns limites na metodologia e concepção defendidas pelo historiador francês acerca da função do cinema na pesquisa de cunho histórico.⁶²⁷

“As críticas que a nova historiografia, brasileira e estrangeira, vêm fazendo a Ferro enfatizam o caráter da manipulação intrínseco à linguagem do cinema, focando as escolhas dos realizadores manifestadas no enquadramento, diálogos e edição, entre outros elementos. Além disso, apontam para certas lacunas na maneira com Ferro pensa a relação entre história e cinema: com a linguagem intrínseca ao filme, seja ela documentário ou ficção, infere no registro de um evento, de um processo ou de um personagem de valor “histórico”? Como o filme com tema histórico, documental ou ficcional traduz o presente ao representar o passado? Quais são as tensões internas do filme, pensadas a partir de sua estrutura narrativa na tentativa de registrar ou representar fatos históricos?” (Napolitano, 2006, p.243)

Mesmo que a teoria elaborada por Ferro esteja sujeita às contestações, consideramos que seja necessário conhecer os seus principais pontos, perceber alguns dos limites que a marcam, para posteriormente buscarmos novas possibilidades metodológicas para análise fílmica. Para a estruturação de nossa metodologia, nos embasamos nas reflexões elaboradas por Eduardo Victorio Morettin (2003) acerca da teoria de Marc Ferro, no texto de Marcos Napolitano (2006) que dialoga diretamente com Morettin e Pierre Sorlin, na principais ideias de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lete (2002), Jacques Aumont (1995) e do já mencionado Pierre Sorlin (1985).⁶²⁸

Em linhas gerais, Marc Ferro consentia o cinema como um testemunho singular de uma determinada época, sendo assim, a partir da análise dos filmes o historiador poderia perceber aspectos de um determinado contexto social e histórico. Cabe ressaltar que Ferro dá maior atenção para os elementos que estão implícitos na obra fílmica, os quais para ele estariam imunes à manipulação do diretor do filme.

“(…) o cinema destrói a imagem do duplo que cada instituição, cada indivíduo se tinha constituído diante da sociedade. A câmara revela o funcionamento real daquele, diz mais sobre cada um do que queria mostrar. Ele descobre o segredo, ele ilude os feiticeiros, tira as máscaras, mostra o inverso de uma sociedade, seus “lapsus”. É mais do que preciso para que, após a hora do desprezo venha a da desconfiança, a do temor (...). A ideia de que um gesto poderia ser uma frase, esse olhar, um longo discurso é totalmente insuportável: significa que a imagem, as imagens (...) constituem a matéria de uma outra história que não a História, coma contra-análise da

⁶²⁶ Morettin, Eduardo Victorio. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. *História: Questões & Debate*. Curitiba, n. 38, 2003. pp. 12-13. A referência da publicação do documento é: LE CINÉMA et l'histoire: un document de 1898. *GNS Cultures*, n. 1, p. 233, 1974; e do livro: Rodrigues, J. H. *A pesquisa histórica no Brasil*. 4. ed. São Paulo: Nacional, 1982. p. 174-176.

⁶²⁷ Acreditamos que o artigo de Eduardo Victorio Morettin citado acima, apresenta as reflexões mais significativas sobre os “pontos problemáticos” da abordagem sugerida por Marc Ferro.

⁶²⁸ Apesar de não estar nessa relação a obra de Alcides Freire Ramos (2002) se propõe também a sugerir novos procedimentos de análise fílmica na pesquisa histórica. Também aqui não contemplamos a teoria de Ismail Xavier, acreditamos que ela seja de grande importância para qualquer estudo relacionado ao cinema, e merece ser analisada extensamente.

sociedade.”⁶²⁹

O filme para Ferro é uma espécie de contra-poder da sociedade, dotado de uma autonomia, ou seja, ele não está a mercê dos diferentes poderes que operam em uma determinada sociedade.

“(…) Sua força reside na possibilidade de exprimir uma ideologia nova, independente, que se manifesta mesmo nos regimes totalitários, nos quais o controle da produção artística é rígido. Algumas películas e cineastas “manifestam uma independência com respeito às correntes ideológicas dominantes, criando e propondo uma visão de mundo inédita, que lhes é própria e que suscita uma tomada de consciência nova” e vigorosa.” (Morettin, 2003, p.14)

Entretanto, conforme destaca Morettin, o próprio Ferro reconheceu que o aspecto mencionado acima não se expressa de forma plena em alguns contextos. Por exemplo, em sociedades que vivem sob um regime totalitário os artistas, dentre eles os cineastas, têm suas liberdades de expressão restringidas,⁶³⁰ com isso um número significativo dos filmes produzidos acabam por exprimir a ideologia do Estado totalitário.

Assim como Morettin (2003, p.15), consideramos problemática a leitura dicotômica de Ferro acerca das relações entre Cinema e História, na qual devem ser estabelecidas as distinções entre “aparente” e “latente”, “visível” e “não visível”, e “história” e “contra-história”. Consideramos que o filme não é uma obra imune aos “projetos ideológicos” vigentes no momento de sua realização, e que adotar como eixo orientador da análise fílmica a delimitação do que viria ser a “História” e a “contra-história” deslegitima a sua relevância como documento histórico.

“(…) Por outro lado, afirmar a possibilidade de recuperar o “não visível” através do “visível” é contraditório, já que essa análise vê a obra cinematográfica como portadora de dois níveis de significado independentes, perdendo de vista o caráter polissêmico da imagem. Este raciocínio só tem sentido para aqueles que, ao analisarem um filme, separam da obra um enredo, um “conteúdo”, que caminha paralelamente às combinações entre imagem e som, ou seja, aos procedimentos especificamente cinematográficos. Pelo contrário, afirmamos que um filme pode abrigar leituras opostas acerca de um determinado fato, fazendo desta tensão um dado intrínseco à sua própria estrutura interna. A percepção desse movimento deriva do conhecimento específico do meio, o que nos permite encontrar os pontos de adesão ou de rejeição existentes entre o projeto ideológico-estético de um determinado grupo social e a sua formatação em imagem.” (Morettin, 2003, p. 15)

Sendo assim, a interpretação de uma imagem ou de um conjunto pode produzir diferentes conclusões acerca da mesma, ao mesmo tempo em que essa interpretação pode ser motivada por diferentes objetivos dos pesquisadores. Para nós, a imagem, mais especificamente, a obra fílmica, deve ser analisada a partir de uma perspectiva que considera a sua totalidade: além de delimitar os seus procedimentos cinematográficos, perceber como se deu ou se dá a sua recepção entre o público e a crítica, averiguar o estabelecimento ou não de uma relação direta com o “projeto ideológico-estético” atuante no grupo social no qual a obra se insere, e os aspectos que ele imprime na

⁶²⁹ Ferro, M. O filme: uma contra-análise da sociedade? In: Le Goff, J., Nora, P. (Orgs.). *História: novos objetos*. Rio de Janeiro: F. Alves, 1976. p. 202-203. *apud* Morettin (2003, p. 13)

⁶³⁰ Ferro desenvolve essa discussão em: Ferro, M. Le film, objet culturel et le témoin de l’Histoire. *La Revue du Cinéma, Image et Son/Écran*, n. 364, p. 120-121, sept. 1981.

construção das imagens que a constituem.

Para Marc Ferro (1985), os filmes que mais subsidiariam a apreensão da contra-história seriam os produzidos a margem das grandes indústrias cinematográficas, em alguns casos, um modelo de produção “independente” possibilita que outros sujeitos “tomem a palavra”. Ao realizar essa afirmação, o autor reserva um papel significativo aos filmes produzidos em sociedades nas quais os governos possuem o controle sobre as representações da história. Esses filmes, para Ferro, conseguem burlar a ideologia imposta pelo Estado e são “as grandes obras fílmicas da contra-história”. Para exemplificar a mencionada situação, Ferro cita os casos de alguns filmes produzidos na Polônia, na União Soviética, na África negra e os filmes feitos pelos índios na América Latina.⁶³¹

Os grupos marginalizados pela sociedade ao produzirem filmes apresentariam discursos diferentes daqueles difundidos pelos grupos que compactuam de um “discurso oficial” encabeçado pelo regime político dominante. Em outras palavras, essas obras representariam a forma mais genuína de uma contra-história de suas sociedades.

“(…) Neste momento, teríamos um ponto de junção entre a natureza histórica do cinema enquanto possibilidade de “revelar” o inverso da sociedade e a origem social desses grupos, uma vez que eles representam esse inverso. Por serem excluídos, não participam nem da representação da sociedade – elaborada por uma de suas partes que, entretanto, apresenta-a como pertencente ao todo – e nem do poder instituído. No momento em que estabelece esta relação, Ferro precisa um pouco melhor a maneira pela qual o cinema contribui para uma contra-análise da sociedade, mas, ao mesmo tempo, coloca-nos um outro problema se pensarmos de acordo com o seu referencial teórico: as imagens cinematográficas produzidas por esses grupos não forneceriam elementos para a sua própria contra-análise, pondo abaixo a representação que fazem de si e da sociedade?” (Morettin, 2003, p. 16-17)

O que nos interessa ao considerar as obras fílmicas produzidas fora de uma esfera industrial e desapegadas da tutela de um Estado é notar como que algumas das imagens privilegiadas por esses filmes divergem, contradizem ou até mesmo entram em conflitos com aquelas produzidas sob a égide de uma história oficial. Nesse sentido, compartilhamos em parte da argumentação de Ferro que qualifica os filmes de “cineastas marginais” como “as grandes obras da contra-história”,⁶³² ou seja, conforme mencionado anteriormente, esse filmes constroem representações que vão de encontro com aquelas difundida por uma história tida como oficial. Não nos apegamos aos aspectos não visíveis nos filmes, e sim nos elementos que eles apresentam de forma evidente ou insinuada. Desconsideramos o potencial do cinema de trazer à tona o

⁶³¹ Moretin, Eduardo Victorio. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. *História: Questões & Debate*. Curitiba, n. 38, 2003. p.16.

⁶³² Para Ferro o processo de análise de uma possível contra-história a partir de um filme deveria se sustentar em outros documentos (as fontes tradicionais) que se propõem a realizar uma contra-análise de um determinado contexto social, por essa razão, Morettin (2003: 37) afirma que: Se existe, portanto, uma contra-história possível por meio do cinema, em Ferro ela parece se manifestar primeiramente no seu trabalho com as fontes “tradicionais” para, então, deslocar-se para o cinema. Como dissemos, o autor se preocupa com a veracidade da fonte e com a busca do documento autêntico. Idealiza o alcance de uma realidade, numa perspectiva que tem como eixo o fato histórico, reinterpretado.

“real”,⁶³³ ponto que pode suscitar longas discussões. O filme por mais que assuma pretensões realistas, resulta em uma representação, a qual não deve ser encarada como um retrato verossímilhanete de uma dada realidade.

É notório que o sentido que um autor (diretor, roteirista...) quis dar a sua obra não é forçosamente nela encontrável, que há um modo de funcionamento independente das obras que requer que nos esforcemos em compreender. (...) *Não se trata de fazer a obra confessar um sentido “inconsciente” que ela esconderia, não se trata de absorver o social ou o histórico pela cinematográfico, ou vice-versa, nem se trata tampouco de postular que o sentido seria importado de um “exterior” num recipiente, que deveria ser extraído como um “corpo estrangeiro”. Trata-se de examinar simplesmente como o sentido é produzido – mas este “simplesmente” exige atenção, saber, precaução (...) É preciso paciência, tempo e muita prudência. Parta-se da hipótese de que, se a questão do cinema na história e na sociedade pertence de direito à história econômica ou institucional, aquela da História e da sociedade nos filmes não é dissociável da história do cinema entendida como história das formas cinematográficas.*⁶³⁴

O filme *Rio, 40 Graus* se enquadra nos aspectos mencionados acima: um filme produzido de forma independente, que apresenta uma temática diferente daquelas que eram corriqueiras nos filmes produzidos pela Vera Cruz, Cinédia e Atlântida, dialoga com uma proposta “realista” do neorealismo italiano e condiz com um projeto de um cineasta ideologicamente apegado aos ideais da esquerda. Os filmes produzidos por esses estúdios correspondiam a sua maioria ao gênero chanchada, esse tipo de produção enquadra-se nos padrões do cinema clássico, cujas produções foram iniciadas em 1910 e permanecem em nossa atualidade, entre suas características mencionamos a “continuidade narrativa”, filmes dirigidos ao grande público, presença de personagens-tipo (protagonista, antagonista e vilão), as sequências são lineares, os planos em conjunto representam uma unidade narrativa. No que diz respeito ao cinema moderno, ocorre um rompimento desses padrões, as narrativas são marcadas por uma descontinuidade, as sequências não estão organizadas a partir de uma lógica que privilegia a causa-efeito, as imagens assumem um caráter mais “agressivo”, uma vez que os enquadramentos e edições distanciam-se dos modelos convencionais.⁶³⁵

O filme *Rio, 40 Graus* pode não invocar um discurso ideológico ou político que vão ao encontro do modelo do Estado brasileiro da década de 1950, fato que não lhe atribui um grau de imparcialidade ou legitime de forma plena a sua autenticidade. Assim como Marcos Napolitano (2006, p.276), enfatizamos que o filme não é um “espelho” da realidade e muito menos um “veículo” imparcial que não sofre influências das ideias do

⁶³³ Ferro defendia que a partir da análise de alguns filmes o historiador poderia apreender uma realidade histórica. Ele também propôs uma metodologia para comprovar a “veracidade” do documento fílmico. Quanto menos os recursos cinematográficos empregados na realização do filme promoverem a manipulação do material bruto filmado, maior a veracidade da obra.

⁶³⁴ Leutrat, J. L. Uma relação de diversos andares: Cinema & História. *Imagens. Cinema 100 anos*, n. 5, 31 août./déc. 1995. *apud* Moretin (2003: 38) os grifos na sua maioria são do Moretтин, os nosso situam-se no início da citação.

⁶³⁵ Napolitano, Marcos. A História depois do papel. In: Pinsky, Carla B. (org). *Fontes Históricas*. São Paulo: Editora Contexto, 2006. p.275. Nesse capítulo, o pesquisador apresenta algumas propostas de procedimentos a serem adotados quando as fontes documentais são os meios audiovisuais e a música.

diretor. O filme diz respeito a um “conjunto de elementos, convergentes ou não, que buscam encenar uma sociedade, seu presente ou seu passado, nem sempre com intenções políticas e ideológicas explícitas”.

Estabelecemos um diálogo direto com Ferro, no que diz respeito à metodologia que ele elabora para a análise de filmes de ficção, a qual consideramos que também seja adequada para os filmes de documentário. Os procedimentos de análise fílmica:

“(…) derivam de diferentes metodologias (história, literatura, psicanálise, análise da decupagem, da filmagem etc.); todas estas aproximações não são iguais e uniformemente operatórias; a análise de cada filme procede de experimentação de cada uma destas aproximações, de sua aplicação ao conteúdo aparente de cada substância do filme (imagem, música, diálogos etc.), de sua aplicação à combinação destas substâncias à análise do roteiro, da decupagem etc.”⁶³⁶

E o reconhecimento de que, assim como os demais documentos, as imagens cinematográficas não podem apresentar representações da sociedade no seu todo. Assim como as demais fontes históricas, elas não correspondem a testemunhos completos de uma sociedade.⁶³⁷

A nossa análise tem entre os seus principais objetivos perceber qual o sentido que o filme constrói e como ele é produzido. Para tanto, será preciso identificar o movimento do filme, ou nas palavras de Morettin (2003, pp. 38-39), notar o seu “fluxo” e “refluxo”. Além disso, é necessário traçar o caminho feito pela narrativa, reconhecendo “a área a ser percorrida a fim de compreender as opções que foram feitas e as que foram deixadas de lado no decorrer de seu trajeto”.

As perguntas devem ser o eixo norteador da análise do filme e devem surgir a partir do processo analítico.⁶³⁸ As nossas questões acerca do contexto, no caso de *Rio, 40 Graus*, meados da década de 1950, não podem ser o ponto de partida e nem o de chegada de nossa análise. Após a finalização desta, poderemos selecionar quais elementos apreendidos no filme podem subsidiar possíveis respostas para essas questões.

A discussão proposta pelo historiador deve partir da obra fílmica analisada, reservando a devida atenção para a sua significação interna, uma vez que essa está inserida em uma determinada base ideológica de representação do passado. Diante disso, as premissas de autenticidade e objetividade defendidas por Ferro, acabam tornando-se irrelevantes. Em suma, a análise deve guiar-se, entre outras, pelas questões: “o que um filme diz?” e “como diz?”⁶³⁹

⁶³⁶ Ferro, Marc. *Analyse de film. Analyse de sociétés. Une source nouvelle pour l'histoire*. Paris: Hachette, 1975. p. 55. apud Morettin (2003: 28).

⁶³⁷ Ferro, Marc. et al. *L'Experience de La Grande Guerre. Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, Paris, v. 20, n. 2, p. 327-336, mars/avr. 1965.p. 334. apud Morettin (2003:33)

⁶³⁸ Os autores franceses Francis Vanoye e Anne Goliot-Lete (2002) defendem que o pesquisador deve estabelecer previamente hipóteses básicas para orientar a sua análise. Marcos Napolitano também sugere esse procedimento, conforme indicamos no parágrafo seguinte.

⁶³⁹ Napolitano, Marcos. *A História depois do papel*. In: Pinsky, Carla B. (org). *Fontes Históricas*. São Paulo: Editora Contexto, 2006. p. 245.

A história não deve ser encarada como um simples pano de fundo da obra fílmica, esta por sua vez não pode ser vista como uma ilustração da outra. O recomendável é reservar a devida atenção às estruturas internas de linguagem e os mecanismos de representação da realidade presentes no filme, a partir de seus códigos internos.⁶⁴⁰

O ato de análise fílmica exige do pesquisador um cuidado maior do que aquele reservado a do documento escrito. Pois os códigos de funcionamento da linguagem dos filmes, ou de forma mais ampla, dos meios audiovisuais não são notadas facilmente, exige que o pesquisador tenha certa formação técnica.

“Mesmo que o historiador mantenha a sua identidade disciplinar e não queira se converter em um comunicólogo, musicólogo ou crítico de cinema, ele não pode desconsiderar a especificidade técnica da linguagem, os suportes tecnológicos e os gêneros narrativos que se insinuam nos documentos audiovisuais, sob a pena de enviesar a análise.”⁶⁴¹

Tais aspectos já foram destacados anteriormente quando apresentamos os principais pontos da teoria de Ferro. Para uma noção das principais especificidades técnicas da linguagem cinematográfica nos embasamos na obra *A estética do Filme* de Jacques Aumont. O livro está organizado em cinco capítulos, os quais discorrem sobre os principais “setores” que compõem a estética de um filme.⁶⁴²

O primeiro capítulo “O filme como representação visual e sonora” e o segundo “A montagem” destacam os elementos essenciais que resultam na estética do filme: o espaço no cinema, a profundidade de campo, a noção de campo, o papel do som, as principais características da montagem, dando ênfase para seus aspectos técnicos, estéticos e ideológicos.

No terceiro capítulo a discussão centra-se nos aspectos narrativos do filme. O quarto propõe-se apresentar um balanço histórico sobre a noção de “linguagem cinematográfica”, considerando suas origens e acepções construídas. Por fim, o quinto capítulo analisa as concepções que as teorias clássicas desenvolveram sobre o espectador de cinema a partir dos mecanismos psicológicos de compreensão do filme e de projeção imaginária, analisa também o processo de identificação do espectador com a obra fílmica.

Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété consideram que análise de um filme consiste tanto e averiguar as características da obra em sua totalidade com também em seus fragmentos, exige que seja feita uma decomposição de seus elementos constitutivos.

“(…) despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente a ‘olho nu’, uma vez que o filme é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para ‘desconstruí-lo’ e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire certo distanciamento do filme. Essa desconstrução pode naturalmente ser mais ou menos aprofundada, mas menos seletiva segundo os desígnios da análise.”⁶⁴³

⁶⁴⁰ Ibid. p. 236.

⁶⁴¹ Ibid. p. 238.

⁶⁴² As ideias apresentadas no livro correspondem as teorias de cinema desenvolvidas na França.

⁶⁴³ Vanoye, Francis; Goliot-Lété, Anne. *Ensaio sobre análise fílmica*. 2 ed. Campinas: Papirus, 2002 p.

Após o pesquisador entender sobre as particularidades dos principais “setores” que estruturam a estética do filme, ele, de acordo com Marcos Napolitano (2006, p. 238), deve desenvolver a sua análise da obra fílmica a partir de duas práticas, denominadas como decodificações.⁶⁴⁴ Na primeira, o objetivo deve ser “decodificar a natureza técnico-estética da obra”, quais são os “mecanismos específicos formais que caracterizam a linguagem cinematográfica” do filme analisado. Na segunda, o intuito deve ser entender como que as representações são construídas: quais imagens são privilegiadas no filme, os eventos, personagens e processos históricos representados.

“(…) Na prática, essas duas decodificações não são feitas em momentos distintos, mas à medida que analisamos a escritura específica do material audiovisual ou musical, suas formas de representação da realidade vão tornando-se mais nítidas desvelando os “fatos” social e histórico nela encenados direta ou indiretamente (…).”

Dando continuidade aos procedimentos metodológicos indicados por Napolitano (2006, p. 274), é necessário que no primeiro momento da análise sejam identificados os elementos narrativos e os alegóricos⁶⁴⁵ do filme. Nessa etapa, o pesquisador deve realizar uma descrição detalhada “dos elementos narrativos básicos do filme: os planos e as sequências”.⁶⁴⁶ Essas são as unidades básicas da narrativa da obra fílmica. Assim como já mencionado em outro momento desse texto, é preciso entender o sentido intrínseco no filme, para isso se faz necessário que o pesquisador conheça aspectos da História do Cinema, sobretudo, os elementos que marcam a linguagem dos gêneros ou movimentos cinematográficos.

O pesquisador deve elaborar um esquema durante o percurso analítico estabelecendo quais elementos caracterizam a linguagem do filme e as estratégias empregadas pelos realizadores ao se referirem ao passado. Esse esquema deve, mesmo de forma limitada, contemplar “a riqueza da imagem em movimento” (Napolitano, 2006, p. 277) e as conexões por elas estabelecidas no filme.

Uma devida atenção deve ser reservada também aos diálogos das cenas, para analisar esses, outros documentos e materiais artísticos podem ser consultados. Além disso, a análise pode se apoiar em elementos externos ao filme como biografias, recepção da crítica, censura, fomentos do Estado, entre outros. Entretanto, esse apoio não deve estabelecer-se da forma teorizada por Ferro que considera os documentos tradicionais propícios a uma maior autenticidade, mas como complemento da análise do filme, não

15.

⁶⁴⁴ A primeira decodificação é de natureza técnico-estética e a segunda decodificação é de natureza representacional.

⁶⁴⁵ Ismail Xavier em, *Alegorias do Subdesenvolvimento*, estabelece de forma mais precisa as distinções entre narrativa e alegoria. Em suma, para o teórico, as alegorias se manifestam tanto a partir da “descontinuidade, pluralidade de focos, colagem, fragmentação” com também em padrões tradicionais, expressos em “emblemas e caricaturas”.

⁶⁴⁶ O **plano** é uma “unidade de expressão cinematográfica. Trata-se de um quadro ou aspecto do filme rodado sem interrupção (...). *plano (cinema)*. In Infopédia. Porto: Porto Editora, 2003-2013. Disponível em [http://www.infopedia.pt/\\$plano-\(cinema\)](http://www.infopedia.pt/$plano-(cinema)). (Acesso em 15-07-2013). A **sequência** corresponde a união dos planos ligados entre si pelo procedimento da montagem. Jacques Aumont (1995) nos dois primeiros capítulos de seu livro apresenta de forma mais técnica a definição desses termos, demonstrando a função cumprida por cada um deles na linguagem cinematográfica.

interferindo nas constatações elencadas após a finalização do processo analítico.

No caso da nossa pesquisa o *corpus documental* é composto pelo filme, pelos variados textos publicados na imprensa em meados da década de 1950, principalmente, aqueles que trazem posicionamentos perante a censura do filme e alguns relatórios produzidos sobre o filme em diferentes períodos pelo Departamento de Censura e Diversões Públicas. Essas fontes não irão desmentir ou embasar a análise do filme, mas nos trazem referências para notar algumas das correntes ideológicas atuantes no contexto histórico e social no qual o filme foi produzido.

Para Pierre Sorlin a ideologia opera da seguinte forma em um filme:

“(…) Un grupo de personas hace una elección en el universo sensible que lo rodea y, con el material seleccionado trata de radiación (entendemos por ello: filtración y después reorganización) que pasa por el equipo con sus intereses propios, su posición particular en el medio del y en la sociedad, después por la política que este mismo equipo adopta ante el público. La producción de una expresión ideológica por ejemplo de un filme, es una operación activa, a través de la cual un grupo se sitúa y define sus objetivos (...)”⁶⁴⁷

O filme, assim como as outras obras de artes, é dotado de complexidades, as intenções iniciais do cineasta podem assumir novas dimensões no decorrer das filmagens e montagem.⁶⁴⁸ Em síntese, está em jogo, não apenas o que o cineasta quer retratar, mas também os meios pelos quais ele irá fazer isso e as diferentes interpretações criadas pelo público.

“Un filme no es ni una historia ni una duplicación de la realidad fijada en celulosa: es una puesta en escena social, y ello por dos razones. El filme constituye ante todo una selección (algunos objetos y no otros), y después una redistribución: reorganiza, con elementos tomados en lo esencial del universo ambiente, un conjunto social que, por ciertos aspectos, evoca el medio del que ha salido pero, en lo esencial, es una retraducción imaginaria de éste (...) *el filme crea un mundo proyectado* (...) *La tarea del historiador consiste en sacar luz algunas del as leyes que regulam esta proyección* (...)” (grifo nosso) (Sorlin, 1985, p. 170-171)

Considerações finais

Apesar de não termos dado a merecida ênfase, cabe mencionar que os procedimentos de análise fílmica estabelecem diálogos diretos com outras áreas de conhecimento, como psicanálise e teoria literária. O teórico que mais contribuiu e continua contribuindo com os estudos sobre cinema no Brasil, Ismail Xavier, por exemplo, realizou suas pesquisas de mestrado e doutoramento no programa de teoria literária e literatura comparada da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Os autores franceses Francis Vanoye e Anne Goliot-Lete também transitam pela teoria literária.

Outro aspecto importante, e que não tratamos nesse texto, é o emprego atento do

⁶⁴⁷ Sorlin, Pierre. Sociologia del cine Sorlin, Pierre. *Sociologia del cine: la apertura para la historia de mañana*. México: Fondo de Cultura Económica, 1985. p.170.

⁶⁴⁸ Serguei Eisenstein definia as montagens como “montagem de atrações”, era a partir delas que ele pensava a relação entre obra e espectador.

conceito *representação*, uma vez que ele é dotado de grande complexidade, cujas definições encontram-se no campo filosófico, da sociologia, psicologia social e história. É necessário que o pesquisador tenha noção mínima das definições e as problemáticas que o cercam.⁶⁴⁹

No campo do cinema, mencionamos algumas discussões traçadas por Paulo Menezes, que em síntese, apresenta as diferentes interpretações das formas como são entendidas as representações nos filmes. Entre os autores citados por Menezes, destacamos Ernest Gombrich, Edgar Morin, Jean-Claude Carrière, Merleau-Ponty e Rudolf Arnheim.

De modo geral as reflexões traçadas por Menezes convergem com as apresentadas no desenvolvimento deste texto.

(...) pensar a representação não significa de modo algum concebê-la como réplica, como clone, como reprodução igual de um real que lhe seria exterior mas que ao mesmo tempo lhe seria idêntico, cópia fiel de todos os seus detalhes e, principalmente e mais importante, de todos seus tributos (...). (Menezes, 2004, p.27)

Na sua constatação “(...) um filme não é uma representação do real, pois a representação não se confunde com o próprio real (...). Não é reprodução, pois não copia, não ‘xeroca’ um mundo pretensamente 'externo' sem mediações.” Diante disso, ele sugere que ao invés do termo representação seja utilizado o de *representificação*. Em linhas gerais, o termo deve ser empregado para entender a relação entre cinema, real e espectador, a qual deve ser considerada como algo que não apenas *torna presente*, mas que também nos coloca *em presença de*.

“(...) relação que busca recuperar o filme em sua relação com o espectador. O filme, visto aqui como filme *em projeção*, é percebido como uma unidade de contrários que permite a construção de sentidos. Sentidos estes que estão na *relação*, e não no filme em si mesmo. O conceito de *representificação* realça o caráter construtivo do filme, pois nos coloca em presença de relações (...)” (Menezes, 2004, p. 44)

Referências

- Aumont, J. (1995). *A estética do filme*. 2 ed. Campinas: Papyrus.
- Menezes, P. (2004). O cinema documental como representificação. In: Novaes, Sílvia Caiuby. *Escritura da Imagem*. São Paulo: Fapesp/Edusp.
- Morettin, E. V. (2003). O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. História: *Questões & Debate*. Curitiba, n. 38.
- Napolitano, M. (2006). A História depois do papel. In: Pinsky, Carla B. (org). *Fontes Históricas*. São Paulo: Editora Contexto.
- Ramos, A. F. R. (2002). *Canibalismo dos fracos: Cinema e história do Brasil*. São Paulo. EDUSC.
- Sorlin, P. (1985). *Sociologia del cine: la apertura para la historia de mañana*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Vanoye, F. Goliot-Lété, A. (2002). *Ensaio sobre análise fílmica*. 2 ed. Campinas: Papyrus.

⁶⁴⁹ Entre os teóricos que escreveram sobre as particularidades do conceito, mencionamos Emile Durkheim, Roger Chartier, Serge Moscovici, Hanna Fenichel Pitkin, Henri Lefebvre, Denise Jodelet, Francisco J. Calazans Falcon e Ciro Flamarion Cardoso.

Do cinema no Holocausto ao Holocausto no cinema: 68 anos de representação do mal

Adriana Schryver Kurtz⁶⁵⁰

Resumo: Meio de comunicação/ propaganda e uma das formas de arte mais poderosas do século XX, o cinema tem uma relação visceral com o mais aterrador evento histórico da sociedade europeia e da civilização ocidental naquela que foi chamada por Theodor Adorno de “A Era das Catástrofes”. Como forma de registro por parte dos algozes, prova do impensável documentada pelos aliados ou como representação da memória/ história do Holocausto para plateias globais, as imagens em movimento dialogam com a matança industrial de seis milhões de judeus há pelo menos 68 anos, constituindo um verdadeiro gênero filmico. O presente texto recupera a longa trajetória da presença do cinema diante do Horror, em obras que reatualizam o tema em diferentes regimes de visualidade e configurações históricas.

Palavras-chave: Cinema; Holocausto; Representação.

Introdução: *Shreibt und farschreibt* (Escrevam e lembrem!)

Em dezembro de 1941, durante a evacuação do gueto de Riga, os nazistas mataram a tiros o famoso historiador judaico Simon Dubnow. Ele estava com 81 anos. Consta que as últimas palavras de Dubnow foram um conselho e seus colegas judeus: “Escrevam e lembrem!” (em iídiche, *shreibt und farschreibt*). O apelo angustiado de Dubnow e o de incontáveis judeus, que expressaram o mesmo desejo de que seu sofrimento fosse conhecido, ecoaram ao longo dos anos.
Michael R. Marrus

A partir de 1945, quando os campos de extermínio começaram a ser “libertados” pelas tropas aliadas, uma versão alternativa ao pedido do historiador Simon Dubnow entrava em ação, antes que seus colegas de profissão pudessem iniciar o trabalho de coleta, sistematização e rememoração dos dados históricos concernentes à “Solução Final do Problema Judaico”. Seguindo, de certa forma, uma prática já desenvolvida pelos carrascos⁶⁵¹, os soldados mobilizados no desmanche do Terceiro Reich trataram de fotografar e filmar as evidências gritantes do crime que marcaria definitivamente a recaída na barbárie em pleno continente europeu, no Século XX. Farrapos humanos, sobreviventes dos campos; montanhas de cadáveres reduzidos a pele e ossos, em valas

⁶⁵⁰ Doutora em “Comunicação e Informação” pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/Fabico/UFRGS). Jornalista e Professora da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-SUL). Pesquisadora do Núcleo de Estudos em Jornalismo (NEJOR-ESPM/Sul) e líder do Grupo de Pesquisa “Teoria e Prática no Jornalismo Gaúcho”.

⁶⁵¹ Para “informar” os superiores do andamento dos trabalhos de extermínio (alguns chefes, naturalmente, tinham um prazer adicional em ver tais imagens, para além da dedicação notória no cumprimento do dever), para um registro histórico das páginas gloriosas que eternizariam o sucesso da “missão sagrada” do *Führer*, as futuras gerações do “Reich de mil anos”, ou para o uso em filmes de propaganda destinados aos soldados e perpetradores das tarefas de eliminação da “raça” de parasitas, que ameaçavam a “saúde do *corpo* do povo alemão”, os primeiros registros das atrocidades foram assinados, por assim dizer, pelos próprios criminosos.

comuns; galpões lotados com milhares de roupas, sapatos, óculos; fornos crematórios nos quais ainda se podiam ver restos de ossos humanos. Tais cenas – de puro terror – foram captadas por cinegrafistas e fotógrafos profissionais e amadores, em geral a mando das autoridades da libertação.

Estas imagens tinham pelo menos dois objetivos fundamentais: registrar os crimes perpetrados pelo regime nazista, assegurando as peças de acusação que seriam usadas em espetáculos públicos como o do Julgamento de Nuremberg e garantir provas concretas de uma realidade factual a rigor inimaginável, que deveria, entretanto, ser conhecida – e condenada - em todo o mundo. Como fazer as pessoas acreditarem que algo como aquilo pudesse ter acontecido? A historiografia com seus rigores – e pudores – deveria, portanto, esperar o tempo certo para fazer o trabalho de recuperação, investigação e análise. As imagens que se ofereciam ao olhar de qualquer um eram urgentes e exigiam ser registradas. O inferno de Dante, materializado em pleno coração da civilização ocidental seria eternizado pelas lentes dos aparatos de captação e reprodução da realidade. Passados 68 anos da realização destes primeiros registros, a Shoah segue sendo um “tema” a inspirar imagens e relatos visuais, cujo destino parece ser o de entreter, mais do que denunciar, conscientizar ou fazer refletir. “Filmem e lembrem” parece dizer a indústria do cinema a realizadores de todos os matizes, tendências e intenções.

Desta forma, entendemos ser pertinente a recuperação das obras que conformam os chamados “filmes do holocausto”, observados a partir da reflexão de autores que se debruçaram não apenas sobre o fenômeno do cinema – e sua cultura das imagens - mas, sobretudo, de seus dilemas éticos e morais, enquanto veículo de representação da história do holocausto e da memória de suas vítimas. Daí a pertinência das reflexões de filósofos, a exemplo de Theodor Adorno (1993-1998), ele mesmo um sobrevivente do Horror; de críticos contemporâneos da cultura como Susan Sontag (1986) e Fredric Jameson (1995); de historiadores como Sandra Jatahy Pesavento (2003) e Michel Marrus (2003) e, finalmente, de estudiosos do cinema, como Arturo Lozano Aguilar (2001), Carles Torner (2005), Jean Tulard (1996) e Georges Sadoul (1993), entre outros pensadores que não deixaram de dissecar as relações entre sociedade e cinema.



Figura 46: Pórtico de Birkenau (arquivo pessoal da autora)

O horror em imagens

A tematização do Holocausto pelo cinema, desde seus primórdios mas, sobretudo, ao ser incorporada pela indústria dos sonhos colocaria em jogo dois objetivos principais: inscrever uma determinada versão deste episódio no disputado campo da reconstrução histórica – numa cultura como a nossa, no qual o aprendizado da história ameaça deslocar-se dos livros e da educação escolar para os produtos da Indústria Cultural (para usar um termo caro a Theodor Adorno) – e, naturalmente, a busca de lucros e sucesso, outra marca constante na “cultura de massas” que, não por acaso, iria se afirmar ao final do segundo conflito mundial, capitaneado pelo novo centro de poder no Ocidente, os Estados Unidos da América. É sobre estes documentos de cultura e barbárie, como diria Walter Benjamin, que o presente texto vai se debruçar. Trata-se - mais do que uma profunda reflexão sobre a cinematografia do extermínio judaico sob o Terceiro Reich - de um mapeamento geral das imagens que, desde as tomadas feitas pelos soldados aliados, naquele ano de 1945 até os dias de hoje, enfrentaram o desafio de representar o irrepresentável (um dilema ético, muito mais do que técnico ou “estético”, vale ressaltar).

Como lembraria a historiadora Sandra Jatahy Pesavento (2003, p. 40) representar é, fundamentalmente, estar no lugar de, é a presentificação de um ausente; é um apresentar de novo, que dá a ver uma ausência. A idéia central, portanto, é a da substituição, que recoloca uma ausência e torna sensível uma presença. A autora faz lembrar que a representação é um conceito ambíguo, pois na relação que se estabelece entre ausência e presença, a correspondência não é da ordem do mimético ou da transparência. Isso equivale a dizer que a representação não é uma cópia do real, sua imagem perfeita, espécie de reflexo, mas uma construção feita a partir dele, fato que é absolutamente crucial nos regimes de visualidade instaurados pelo cinema.

No processo de representação, portanto, temos uma exposição, uma reapresentação de algo ou alguém que se coloca no lugar de um outro, distante no tempo e/ou no espaço. Aquilo/aquele que se expõem - o representante - guarda relações de semelhança, significado e atributos que remetem ao oculto - o representado. A representação envolve processos de percepção, identificação, reconhecimento, classificação, legitimação e exclusão. A modalidade de representação que diz respeito direta e pontualmente à história e à memória das vítimas do Holocausto no cinema contemporâneo é descrita pela autora. Ela seria dada pela exposição de uma imagem que substitui a algo ou a alguém: “ (...) neste caso, na correlação entre exposição e ocultamento, insinua-se um trabalho de substituição, mas onde se registra um deslizamento de sentido”, observa Pesavento (2003, p. 40-41). Enquanto portadoras do simbólico, as representações “dizem mais do que aquilo que mostram ou enunciam, carregam sentidos ocultos que, construídos social e historicamente, se internalizam no inconsciente coletivo e se apresentam como naturais, dispensando reflexão” (Pesavento, 2003, p. 41)

Conscientes das intrincadas questões que envolvem a representação cinematográfica de um fato histórico da magnitude do Holocausto e endossando a máxima de que numa guerra, a verdade é sempre a primeira vítima, começaremos essa retomada das obras cinematográficas acerca do genocídio dos judeus europeus sob Hitler com uma

curiosidade histórica. Uma obra vendida no Museu de Auschwitz-Birkenau, a alguns quilômetros de distância da cidade de Cracóvia, na Polônia, apresenta tomadas feitas pelo *cameramen* Alexander Vorontzov, que acompanhava a primeira Frente Ucraniana do Exército Vermelho, a quem coube a terrível prerrogativa histórica de entrar, em 27 de janeiro de 1945, no maior campo da morte em território polonês.

Tais imagens são a grande “atração” do documentário⁶⁵² “The Liberation of Auschwitz” (2005), editado pelo Museu de Auschwitz-Birkenau e pela Chronos-Media GmbH, um dos *souvenirs* politicamente corretos vendidos pelo Museu. O que se apresenta à câmera precária do jovem oficial russo são espectros de homens, mulheres e crianças, além de escombros e de amontoados de roupas, utensílios, óculos, sapatos e, sobretudo, de corpos. Em valas comuns ou por toda a extensão do campo, jazem corpos sem vida que capturam a objetiva da filmadora. Como Alexander Vorontzov ressaltaria, num depoimento que intercala suas tomadas com fotografias e documentos da época deixados pelos carrascos, estas seriam as imagens mais impressionantes de sua vida: “o que vi e filmei ali foi a coisa mais horrível que jamais tinha visto ao longo de toda a II Grande Guerra”.

O circo de horrores mostrado ao longo do filme é amplificado ironicamente por um final que beira o cômico. Somos informados de que as lideranças russas desejaram mostrar - para fins de propaganda, naturalmente - uma imagem menos dramática da “libertação” dos campos, prática, aliás, partilhada pelos carrascos, a quem este tipo de farsa agradava enormemente (a exemplo das macabras encenações no gueto de Theresienstadt feitas para o filme de propaganda nazista “O Führer Doa uma Cidade para os Judeus”). Depois de semanas de tratamento médico e alimentação especial aos sobreviventes, agora já com aspecto efetivamente humano, um grupo de ex-detentos é convocado a vestir novamente o uniforme listrado com a estrela amarela no peito e participar de uma ridícula cena, ainda que amplamente ilustrativa sobre os limites do documento visual e de sua problemática relação com a história da Shoah.

Pois, contra todo o bom senso, as imagens captam, no portão principal de Auschwitz, sob o deboche da inscrição *Arbeit Macht Frei* - “O Trabalho Liberta” - homens e mulheres de aspecto saudável e com cabelos já crescidos que se amontoam à espera dos seus salvadores, os homens com seus gorros em punho. Os soldados russos chegam; os “detentos” acenam, felizes e exultantes. Com pressa, os integrantes do Exército Vermelho quebram a coronhadas as correntes que prendem as duas faces do portão. O cadeado se rompe, os felizes “libertos” avançam em direção ao pátio externo, sorriso aberto, abraços e beijos nos soldados russos, os homens fazem girar os gorros no ar, como nos filmes românticos de Hollywood. A ação é filmada por três diferentes ângulos, mas não de forma simultânea, pois podem ser notadas diferenças relativas aos enquadramentos das repetidas cenas. A cada diferente ângulo, o ridículo da situação vai num crescendo. E, de forma intrigante, fica uma sensação de que todo o horror visto, anteriormente, desaparece ou perde sua força frente à tragicomédia propagandística

⁶⁵² Sabemos da fragilidade dos conceitos que separam os filmes em “ficção” e “documentário”. Por força da tradição e de seu uso por vários autores, manteremos a expressão “documentário” e seus correlatos, ainda que a expressão “filmes de não-ficção” seja menos problemática.

encenada⁶⁵³.

Mas a cinematografia sobre o Holocausto enfrenta problemas bem mais dilacerantes do que tentativas burlescas de deturpação da verdade através da propaganda. Ainda que respeitando os limites historicamente consensuais sobre os fatos vivenciados pelos judeus europeus, a representação do extermínio acarreta dilemas de ordem estética e ética que acompanham, insistentemente, estes 68 anos de tematização da Shoah. Muitos críticos culturais se ocuparam dos dramas subjacentes a toda forma de representação do horror. O realismo ficcional acaba por fascinar o público – como diria Susan Sontag (1986) em “Fascinante Fascismo” - enquanto as imagens documentais, em seus excessos de exposição de uma realidade que segue sendo inimaginável, beira a pura pornografia.

Pois como já diria o crítico cultural marxista norte-americano Fredric Jameson, num trecho memorável que abre “As Marcas do Visível” (1995), os filmes mais austeros extraem por força sua energia da tentativa de reprimir os próprios excessos, já que os filmes pornográficos nada mais são do que a potencialização de uma característica comum a todos os filmes, que nos convidam a contemplar o mundo como se fosse um corpo nu, corpo esse, aliás, que se pode possuir com os olhos e de que se podem colecionar as imagens. Eis o desafio imposto a este gênero específico, os *filmes sobre o Holocausto*, sejam melodramas, filmes de amor ou histórias de amizade, dramas históricos ou baseados na “vida real”, produções discutíveis com teor pseudo-erótico, documentários, comédias ou superproduções dispostas a marcar um divisor de águas, caso de “A Lista de Schindler” (1993), de Steven Spielberg, a mais popular de todas as obras.

Há que se destacar a importância para a história do cinema de três documentários das décadas de 40, 50 e 80. “Memória dos Campos” (1945), de Sidney Berstein, “Noite e Nevoeiro” (1955), de Alain Resnais, e “Shoah” (1985), de Claude Lanzmann, seriam os marcos referenciais para toda a filmografia subsequente sobre o Holocausto judeu. Para Lozano Aguilar (2001, p. 41), a “radicalidade ética e estética” destes documentos filmicos teria não apenas “moldado a representação cinematográfica do empreendimento exterminador”, como servido “para dotá-lo de uma iconografia e de algumas pautas”, que seriam incorporadas e refletidas na imensa maioria das obras dedicadas à encenação ficcional e documental da memória das vítimas da “Solução final”.

“Memory of the Camps: a Painful Remindler”, filmada ainda no ano de 1945 e assinada por Sidney Berstein, foi o resultado de diversas matérias tomadas pelas equipes cinematográficas dos Aliados. Segundo Aguilar (2001), o resultado final era de tal brutalidade que as autoridades aliadas preferiram não apresentar o filme ao grande público, temendo reações capazes de comprometer a política da aproximação com a Alemanha — num contexto de Guerra Fria no qual os interesses do futuro eram mais importantes do que a memória das atrocidades recentemente cometidas. O filme não foi terminado, caindo numa espécie de *index* e mofando nos arquivos do *Imperial War*

⁶⁵³ Ao final, somos informados também de que o comandante russo responsável pela administração do campo acabou, felizmente, por vetar esse patético *happy end*, protagonizado pelas vítimas a pedido de seus libertadores.

Museum de Londres, de onde seria resgatado do total esquecimento meio século depois pela BBC de Londres, que o finalizou a partir dos apontamentos de Bernstein.

No âmbito do chamado cinema documental — que será sempre melhor caracterizado como *cinema não-ficcional* — as ingenuidades do pioneiro “Memória dos Campos” seriam diretamente confrontadas uma década depois, com a obra prima de Alain Resnais, o curta-metragem “Noite e Nevoeiro” (1955), projeto que nasce por encomenda do *Comité de la Deuxième Guerre Mondiale*, como forma de celebração dos dez anos de aniversário da “libertação” dos campos. O filme conjuga registros documentais em P&B e cenas tomadas no campo de Auschwitz-Birkenau e Majdanek, feitas na época da filmagem e em cores; imagens costuradas por um texto magnífico do romancista Jean Cayrol, ele mesmo protagonista involuntário do Holocausto, como prisioneiro do campo de Mauthausen — experiência sobre a qual escreveu, já em 1946, “*Poèmes de la Nuit et Brouillard*”, que inspirará o título do filme.

Apesar de sua curta duração esta será uma das numerosas películas “que confirmaram Resnais como grande cineasta comprometido com temas como a memória e a morte” (Sauvaget, 2000, p. 11). O tratamento do tema, pela ótica da memória, explicaria o fato de o documentário de Resnais ainda ser considerado como um dos melhores filmes já feitos sobre a questão do Holocausto. As cenas desta obra que, em concisos 32 minutos, procede a uma reflexão contundente sobre a Shoah, são conduzidas pela locução de Michel Bouquet e pela música composta pelo judeu alemão Hans Eisler que, fugindo do hitlerismo em 1933, acabaria sendo o colaborador de Theodor Adorno no exílio norte-americano.

“Noite e Nevoeiro é um exercício de meditação, cujo comentário grita de indignação, alternando temas contemporâneos em cor da paisagem tranquila, nos arredores do campo de concentração, com material em branco e preto, que documenta uma terrível violência: imagens até então pouco conhecidas, que Resnais mostra com uma sensibilidade paradóxica na revelação do insuportável, enquanto a música do imigrante alemão Hans Eisler marca a distância do terror.” (Sauvaget, 2000, p. 11)

Entre os marcos documentais⁶⁵⁴ de “Noite e Nevoeiro” e o monumental “Shoah” (1974-1985), de Claude Lanzmann, entretanto, o Holocausto judeu entraria na agenda do cinema ficcional feito para consumo massivo com “Kapo” (1960), obra produzida na Itália por Gillo Pontecorvo (1919-2006), que se notabilizaria posteriormente com o filme “A Batalha de Argel” (1965). A narrativa de uma prisioneira judia que se torna *Kapo* e que pode ser considerada pioneira na abordagem comercial do terror concentracionário dos campos nazistas foi modificada em busca de um final mais ameno, como admitiria o próprio cineasta. Pontecorvo temia pela disponibilidade das plateias em aguentar duas horas e dez minutos de “uma história crua, dura, sem concessões desde o início até o fim” (Cortes, 1972, p. 212). Mas o filme seria duramente criticado pela cena em que um prisioneiro se lança na cerca eletrificada,

⁶⁵⁴ Cite-se ainda o quase desconhecido “Obyknovenni Fashism” (1965), do russo Mikhail Romm. “O Fascismo Cotidiano” foi descrito como “uma terrível montagem de documentos sobre as atrocidades cometidas pelos nazistas”, assinada por um talentoso diretor que, em 30 anos de carreira, só conheceu dois sucessos, pois sua produção não conseguia fugir dos cânones do realismo socialista (Tulard, 1996, p. 542-3).

buscando o suicídio. O cineasta e crítico francês Jacques Rivette escreveria no *Cahiers du Cinema* sobre o diretor de “Kapo”: “ (...) o homem que no momento desta cena decide fazer um *travelling* de avanço para reenquadrar o cadáver em *contra-plongée* merece o mais profundo desprezo” (apud Pelbart, 1994, p. 28-9).

Durante a década de 70, sobretudo em sua parte final, o Holocausto chama a atenção do público mundial, do mais popular ao mais eclético. O tema foi filmado por Hollywood, por diretores controvertidos e consagrados do cinema europeu, além de gerar um estrondoso sucesso na televisão norte-americana. Assim, a representação da perseguição aos judeus e das políticas - e práticas - “raciais” nazistas, ganharia definitivamente seu espaço no universo da *indústria cultural*. “O Porteiro da Noite” (1974), de Liliana Cavani, causou mal estar ao explorar a carga erótica e sexual do nazismo, tematizando um amor sadomasoquista entre um ex-oficial da SS e uma de suas vítimas, para horror dos moralistas e dos sobreviventes. Quase como uma resposta, Lina Wertmüller usaria do humor negro e ironia para contar a história de um prisioneiro italiano que salva sua vida prestando favores sexuais a uma obesa – e no limite, asquerosa - carcereira nazista em “Pasqualino Sete Belezas” (1976).

“Júlia” (1977), dirigido por Fred Zinnemann, reuniu um elenco de primeira grandeza para a adaptação filmica do livro “Pentimento”, da escritora judia Lillian Hellman. Uma outra abordagem do nazismo, centrada nos primeiros passos, por assim dizer, dos métodos e do aparato científico que seriam convocados para colaborar no extermínio industrial em larga escala de judeus europeus e demais inimigos do regime seria dramatizada no filme “O Ovo da Serpente” (1978), do diretor sueco Ingmar Bergman. Dois artistas circenses judeus, que vivem dificuldades financeiras na capital alemã, acabam sendo cobaias involuntárias de experiências médicas bizarras. Ambos são submetidos aos efeitos de um gás, liberado no quarto miserável que ocupam, onde são constantemente vigiados por câmeras escondidas que acompanham metodicamente os resultados dos experimentos.

O mesmo ano de 1978 marcará um momento crucial do ponto de vista da recepção de produtos culturais acerca do Holocausto. A representação da “Solução Final” numa superprodução exibida pela TV norte-americana e, em seguida, apresentada em vários países, causaria verdadeira comoção no mundo. Sua estréia, ao final dos anos 70 atingiria nada menos de 120 milhões de pessoas só nos Estados Unidos. “Holocaust” (1978), drama de 475 minutos, roteirizado por Gerald Green e dirigido por Marvin J. Chomsky, marcaria um divisor de águas na breve história da filmografia sobre o tema. A narrativa que inicia em 1933, data da ascensão de Hitler ao poder, e se estende até o ocaso do regime em 1945, acompanha as desventuras da família judaica polonesa Weiss e de uma dezena de personagens secundários, alguns dos quais de relevância histórica, como Eric Dorf, jovem ambicioso de classe baixa que entra na SS e faz uma carreira fulminante, como ajudante de Himmler e Eichmann.

Já os anos 80, marcados pela estréia do *filme-monumento* de Claude Lanzmann, “Shoah”, registram pelo menos quatro obras ficcionais importantes na filmografia do Holocausto: “A Escolha de Sofia” (1982), “O Cuco na Floresta Negra” (1986) coprodução da Tcheco-Eslováquia e Polônia, dirigida por Antonín Moskalyk; “Adeus

Meninos” (1987) baseado nas reminiscências do diretor francês Louis Malle, que tinha oito anos quando a França foi solenemente invadida pelas tropas nazistas e “Muito Mais Que um Crime” (1989), de Konstantinos Costa-Gravas, que retornaria ao tema, uma década mais tarde, com “Amém”. Dos quatro títulos, “A Escolha de Sofia” (1982), de Alan J. Pakula, foi o que alcançou maior repercussão mundial, ao lidar com uma questão particularmente chocante: uma mãe polonesa e católica que, para deleite de um sádico oficial nazista ainda na rampa da chamada “seleção” de um campo de concentração, é obrigada a escolher qual dos filhos merece viver e qual deve ser eliminado.

Mas a chamada “década perdida” ficaria marcada pela obra que é considerada, unanimemente, por críticos, estudiosos, cineastas e historiadores como a mais importante entre todos os títulos do gênero: o monumental “Shoah” (1974-1985), de Claude Lanzmann⁶⁵⁵. O projeto de Lanzmann começaria, de fato, em 1974. Suas pouco mais de nove horas de projeção foram o resultado de uma edição feita sobre 350 horas de gravação⁶⁵⁶. Daí o filme ter consumido onze anos de trabalho, sendo oficialmente apresentado na íntegra no festival de Veneza de meados da década de 80 (Aguilar, 2003, p. 47).

Em “Shoah”, ao contrário de “Nuit et Brouillard” e de forma frontalmente oposta àquela pedagogia do horror de filmes como “Memória dos Campos” ou “The Liberation of Auschwitz”, nenhuma imagem de arquivo é convocada a explicar — ou explorar, como diria Lanzmann — o horror do destino das vítimas. A concepção original do filme; seu caráter inigualável de *cinema-ensaio*; sua longa duração a trabalhar a ideia de diversas temporalidades: da história, do testemunho, da memória, do suplício nos campos, do próprio presente que não pode mais resgatar um passado para sempre distante (e do qual só é possível constituir um relato recriado pelo poder da palavra, do testemunho, num tempo presente onde apenas devemos ver os vestígios da destruição); sua montagem excepcional, que imprime um ritmo singular aos relatos evocados; o tipo de testemunho e de compromisso que o filme enfoca, no qual deve estar em evidência apenas a memória dos mortos, voltada para o enfrentamento da radicalidade da morte

⁶⁵⁵ Claude Lanzmann corre o risco de ser mais conhecido que sua obra cinematográfica. Judeu francês, nascido em 27 de novembro de 1925, em Paris, o jovem lutou na resistência francesa contra a ocupação nazista, tendo sido condecorado por seu país. Jornalista, com formação em Filosofia, liga-se em 1950 à renomada revista *Temps Moderns*, fundada por Jean-Paul Sartre e Simone de Beauvoir, a frente da qual ficará até 1970, quando decide partir para uma carreira como diretor e produtor de cinema. Lanzmann foi abertamente favorável à independência da Argélia e assumiu uma postura radical contra seu país. Sua luta anticolonialista teria de conviver, entretanto, com o que seus críticos consideram sua maior contradição: o apoio incondicional ao Estado de Israel. O professor de cinema documentário, Doutor *Honoris Causa* na Universidade Hebraica de Jerusalém, na Universidade de Amsterdan e na Adelphi University (USA) milita abertamente a favor do Estado de Israel, em suas palavras “fundado a partir da memória de um massacre”. Seus filmes testemunham essa posição, em especial “Por que Israel?” (1973) e “Tsahal” (1994).

⁶⁵⁶ Por uma ironia sem dúvida atroz, esse esforço incomum na arte do cinema (ou, sobretudo, em sua indústria) em resumir 350 horas de gravação para menos de 10 horas de projeção faz lembrar o caso notório do filme de propaganda nazista “Olympia” (1935-1936), obsessivamente editado pela cineasta berlinesa Leni Riefenstahl para apresentar no dia do aniversário de seu *Führer*. Tais empreendimentos sem precedentes no âmbito do cinema frequentemente oscilam entre as obras-primas e paradigmáticas e os grandes filmes de propaganda.

fazem de “Shoah” uma obra sistematicamente considerada como marco para o cinema.

A década de 90, em pleno *boom* do discurso e imaginário pós-moderno, vai assistir a um notável *revival* sobre o tema do nazismo e do horror concentracionário, com pelo menos 15 filmes que ganharam alguma notoriedade internacional. Deste número, certamente parcial e incompleto, nada menos de 12 títulos dizem respeito diretamente aos judeus e as chamadas “minorias” perseguidas pelo nazismo, incluindo os ciganos, *gays* e lésbicas. Também integra este grupo, a obra que se tornaria um sucesso sem precedente para os filmes do gênero, constituindo-se num verdadeiro paradigma na representação do Holocausto pelo cinema, “A Lista de Schindler” (1993), do cineasta quase sempre infantil Steven Spielberg. Vela destacar que dois fenômenos dignos de atenção irrompem claramente da produção dos anos 90: o primeiro é a consolidação da memória das vítimas e do testemunho dos sobreviventes como tema – e fonte – privilegiados para o tratamento da Shoah e de sua história, em filmes de ficção e não-ficção.

A emergência da memória das próprias vítimas será vista em obras tão díspares quanto “Filhos da Guerra” (1991) da diretora polonesa Agnieszka Holland; “A Lista de Schindler” (1993); “A Trégua” (1997), de Francesco Rossi, baseado em romance de Primo Levi; “Sobreviventes do Holocausto” (1996), um documentário produzido a partir do material da Fundação de História Visual de Steven Spielberg; o romance gay “Bent” (1997), de Sean Mathias; “Parágrafo 175”, documentário sobre a perseguição aos judeus homossexuais; “Aimeé & Jaguar” (1999), de Max Fäberböck, relato sobre o envolvimento lésbico entre uma “ariana” e uma judia em plena guerra; e, finalmente, “A Matemática do Diabo” (1999), uma espécie de filme didático para público adolescente, apresentado por Dustin Hoffman.

A segunda novidade está na aposta da indústria do cinema pela tematização do Holocausto com um viés humorístico⁶⁵⁷: “A Vida é Bela” (1997), de Roberto Benigni, diretor italiano de segunda grandeza e “O Trem da Vida” (1998), de Radu Mihaileanu, foram as obras paradigmáticas desta nova inflexão na cinematografia sobre o Horror. Ao final da década de 90, estava oficialmente inaugurada a possibilidade de se rir com o Holocausto nos produtos massivos da indústria cultural. De fato, desde a década de 40, Theodor Adorno já estabelecera as relações perigosas entre a sociedade administrada, a indústria cultural e o humor. Num dos aforismos de “Minima Moralia”, o filósofo investia contra o papel da psicanálise moderna e lamentava que “a exortação à *happiness*” fazia convergir as figuras do diretor de sanatório, “cientificamente voltado para os prazeres do mundo” e do “nervoso diretor de propaganda da indústria da diversão” (Adorno, 1993: 53). A comédia dramática de Roberto Benigni, quase meio século depois, viria a confirmar a amarga crítica adorniana. Ainda assim, é digno de nota que as abordagens de caráter humorístico sobre o genocídio não se repetem a partir da virada do século.

O ano 2000 marca o lançamento do documentário “*Kindertransport- Nos Braços de*

⁶⁵⁷ No *boom* da abordagem humorística registram-se também os filmes “La niña de tus ojos” (1998), de Fernando Trueba, que enfoca brevemente a temática dos campos de concentração e “Chá com Mussolini” (1999), de Franco Zeffirelli.

Estranhos”, de Mark Jonathan Harris, com traumáticos depoimentos de homens e mulheres que, em plena infância, foram entregues por seus pais para “doação” na Inglaterra, visando escapar ao nazismo. O filme, oscarizado, revitalizou a forte tradição da cinematografia documental sobre o tema. Um título de maior projeção junto ao grande público, “Amém” (2001), de Costa-Gravas, foca sua narrativa na omissão grotesca do Vaticano diante da deportação de cidadãos italianos judeus para os campos da morte e, como seria de se esperar, causou desconforto entre os católicos. Já “Insurreição”, (2001) de John Avnet, recapitula com alguma pretensão de fidelidade histórica o Levante do Gueto de Varsóvia, iluminando aspectos como o papel ambíguo dos *Judenrat*, uma polêmica que há décadas mobiliza historiadores, especialmente depois da repercussão mundial da obra de Hannah Arendt, em “Eichmann em Jerusalém. Um relato sobre a banalidade do mal” (1999).

Mas é com “Cinzas da Guerra” (2001), de Tim Blake Nelson, que o massacre industrial dos judeus ganha uma abordagem de um realismo sufocante. Mal recebido pelo público, mais disposto às concessões típicas do cinema ficcional voltado às grandes bilheterias, o filme foi igualmente rejeitado pela crítica. A narrativa resgata a memória da única revolta armada registrada em Auschwitz e acompanha a terrível rotina dos prisioneiros judeus selecionados para o trabalho de recolhimento dos corpos nas câmeras de gás e cremação, sem dispensar a retirada dos dentes de ouro dos cadáveres. A trama enfoca os conflitos vividos pelos homens do Comando Especial ao descobrirem que uma menina sobreviveu, milagrosamente, ao gaseamento.

Outra obra ficcional, “O Pianista” (2002), de Roman Polanski, também ganhador de um Oscar, recolocaria o tema do Holocausto no centro do debate midiático global⁶⁵⁸. O cineasta polonês, ele mesmo sobrevivente da Guerra e da perseguição aos judeus, narra a luta de um músico que se esconde nos escombros do Gueto de Varsóvia até a retirada das tropas nazistas. E, finalmente, num contraponto ao sucesso de Roberto Benigni, o filme “O Menino do Pijama Listrado” (2008), co-produção dos Estados Unidos e Inglaterra assinado por Mark Herman, encena o encontro de duas crianças nos limites de um campo de concentração. Bruno, oito anos, o solitário filho de um oficial nazista acaba por fazer amizade com o menino Shmuel, a princípio um estranho “morador de uma fazenda” que insiste em vestir-se em pleno dia, com seu “pijama listrado”. Entre os dois, uma cerca de arame farpado. Bruno tentará inutilmente entender os motivos que o separam do novo amigo e a insistência na amizade com o garoto do pijama acabará tendo consequências devastadoras.

⁶⁵⁸ O mesmo efeito seria registrado com o lançamento de “A Queda: As Últimas Horas de Hitler” (2004), de Oliver Hirschbiegel. Ainda que tenha passado ao largo da questão do extermínio dos judeus, “A Queda” foi uma das raras produções alemãs dispostas a tocar na ferida nunca cicatrizada da responsabilidade nacional pelo idolatria ao *Führer* e o apoio ao Terceiro Reich, à Guerra e à “Solução Final”.

Considerações Finais

Em 68 anos de tematização da chamada “Solução Final”, cineastas europeus e estadunidenses – que capitanearam a chamada “americanização do holocausto” – de todos os matizes e quilates revisitaram o brutal processo de perseguição, confinamento e assassinato em massa de judeus europeus promovido pelo Terceiro Reich. Todas estas obras, filmadas ora com inocência, ora com um humor corrosivo ou alienante, ora delimitadas por um viés ideológico e histórico pontual, oferecem as plateias hoje globalizadas uma particular leitura do holocausto. Como diferentes sociedades do Velho Mundo puderam participar deste crime, pró-ativamente ou por uma sucessão de gestos omissos e/ou indiferentes? Como foi possível que seis milhões de seres humanos caminhassem para a morte com a docilidade de um rebanho que se dirige para o abate, para usar uma expressão consagrada por Hannah Arendt? E ainda lembrando um estudo clássico da filósofa judia, como pensar a mentalidade – banal? – dos algozes?

As imagens do Horror, portanto, nasceriam assim já marcadas por dilemas de ordem ética e moral que superam em muito as questões relativas à economia das imagens e que estão longe de uma solução consensual. Não se trata *apenas* – e apenas, definitivamente, não é uma palavra justa - de pensar qual o limite da representação, a possibilidade do gozo mórbido das imagens ou a solene recaída no melodrama, no sensacionalismo ou, no limite, num “pornô-concentracionario”. Mais do que dilemas de ordem estética, a tematização do holocausto, ao entregar para as novas gerações uma certa representação das sociedades que vivenciaram a recaída na barbárie, tematiza a própria condição humana na civilização ocidental. Mesmo que se discorde do imperativo de Adorno, no já clássico “Crítica Cultural e Sociedade”, de 1949 – segundo o qual “escrever um poema após Auschwitz é um ato bárbaro, e isso corrói até mesmo o conhecimento de por que hoje se tornou impossível escrever poemas” (1998:26) – permanece para a cinematografia mundial, ficcional ou “documental”, o dilema estético (e, portanto ético) quanto à representação do Horror. Estaremos dando razão à impagável provocação de Adorno em “Minima Moralia”, ao dizer que “de cada ida ao cinema, apesar de todo cuidado e atenção, saio mais estúpido e pior”?

Referências

- Adorno, T. W. (1998). Crítica Cultural e Sociedade. In: *Prismas. Crítica cultural e Sociedade*. São Paulo: Editora Ática, p 07-16.
- _____. (1993). *Minima Moralia. Reflexões a partir da vida danificada*. São Paulo: Ática.
- Aguilar, A. L. (2001). Arturo Lozano. *Steven Spielberg: La Lista de Schindler*. Estudio Crítico. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Arendt, H. (1983). *Eichmann em Jerusalém. Um relato sobre a banalidade do mal*. São Paulo: Diagrama e Texto.
- Cortés, J.A. (1972). *Entrevistas com Directores de Cine Italiano*. Madrid: Editorial Magisterio Español, S.A., p. 207-224.
- Jameson, F. (1995). *As marcas do visível*. Rio de Janeiro: Graal.
- Kurtz, A. (1999). *O destino da Memória das Vítimas da Shoah na Cinematografia de um Mundo Administrado*. Tese de Doutorado. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Lanzmann, C. (1987). *Claude. Shoah: Vozes e Faces do Holocausto*. São Paulo: Editora Brasiliense.

- Marrus, M. R. (2003). *A Assustadora História do Holocausto*. Rio de Janeiro. Ediouro.
- Pelbart, P.P. (1994). O salto de Mefisto. A violência invisível do filme Shoah. In: *Revista Imagens*, São Paulo, n. 2, p. 28-33, ago.
- Pesavento, S. J. (2003). *História & História Cultural*. Belo Horizonte: Autêntica. Coleção História & Reflexões, 5.
- Tulard, J. (1996). *Dicionário de Cinema. Os Diretores*. Porto Alegre: LP&M.
- Sadoul, G. (1993). *Dicionário de Filmes*. Porto Alegre: LP&M.
- Sontag, S. (1986). *Sob o Signo de Saturno*. Porto Alegre: LP&M.
- Torner, C. (2005). *Shoah. Cavar con la Mirada. Claude Lanzmann*. Barcelona: Gedisa.
- Comolli, J-L. (2006). A Última Dança: Como ser espectador de Memory of the Camps?. *Devires – Cinema e Humanidades*, Belo Horizonte, v. 3, n. 1, jan./dez. p. 09-45.

A sociedade americana na década de 50 através da análise de *The long walk home*

Cristina Susigan⁶⁵⁹

Resumo: Qualquer reflexão sobre a relação cinema-história toma como verdadeira a premissa de que todo filme é um documento, desde que corresponde a um vestígio de um acontecimento que teve existência no passado, seja ele imediato ou remoto. No caso desta comunicação, faremos um pequeno recorte num pedaço da história do Sul dos Estados Unidos através do filme *The Long Walk Home*, um filme contido mas de grande efeito sobre o boicote aos ônibus de Montgomery. Baseado em fatos reais, onde protagonistas reais como Rosa Parks e Martin Lutter King estão no pano de fundo da narrativa, o roteirista e o director decidiram investigar e documentar o impacto do boicote sobre duas famílias, neste caso fictícias, de Montgomery. O argumento centraliza sua ação na vida de duas mulheres – uma branca, a outra negra – e a história do relacionamento que se desenvolve entre elas é muito reveladora, e sugere muito mais ainda sobre as ironias e contradições embutidas na luta mais ampla em prol dos direitos civis e da dignidade humana. As relações existentes entre a história e o cinema não são recentes pois datam do surgimento deste, há um século. Foi o historiador francês Marc Ferro que formulou a definição das duas vias de leitura do cinema acessíveis ao historiador: a leitura histórica do filme e a leitura cinematográfica da história. Partindo desta premissa, o objecto de estudo desta pesquisa tentará através de *The Long Walk Home*, - que tem como base central um acontecimento histórico em seu roteiro - por em destaque as vias de leitura apontadas por Marc Ferro.

Palavras-chave: Direitos Civis; Rosa Parks; Martin Lutter King; Marc Ferro; *The Long Walk Home*.

Introdução

*“O filme, imagem ou não da realidade,
documento ou ficção,
intriga autêntica ou pura invenção,
é História.”*
Marc Ferro

Qualquer reflexão sobre a relação cinema-história toma como verdadeira a premissa de que **todo filme é um documento**, desde que corresponde a um vestígio de um acontecimento que teve existência no passado, seja ele imediato ou remoto. No entanto, isso não seria suficiente para que uma película se tornasse um documento válido para a investigação historiográfica.

As relações existentes entre a história e o cinema não são recentes pois datam do surgimento deste, há um século. No entanto, o seu estudo mais aprofundado é relativamente recente e ainda se encontra longe de alcançar uma situação de relativo conforto no que concerne à formulação de um arcabouço teórico sólido. Todavia, avanços foram realizados, fixando alguns conceitos fundamentais acerca dessa relação, que não podem ser ignorados pelo historiador ou por qualquer pessoa que deseje pensar a história e o cinema dentro de uma perspectiva histórico-dialética.

⁶⁵⁹ Doutoranda, Universidade Aberta, Relação interartes.

Foi somente no final da década de setenta que o filme começou a ser visto como um possível documento para a investigação. Isso se deu em consequência de um processo de reformulação do conceito e dos métodos da História, iniciado com o desenvolvimento da Escola dos Anais, em França. O filme, seja qual for, desde então, passou a ser encarado enquanto testemunho da sociedade que o produziu, como um reflexo – não direto e mecânico – das ideologias, dos costumes e das mentalidades coletivas.

Mas foi o historiador francês Marc Ferro (um dos maiores teóricos da relação cinema-história), que formulou a definição das duas vias de leitura do cinema acessíveis ao historiador: a leitura histórica do filme e a leitura cinematográfica da história. A primeira corresponde à leitura do filme à luz do período em que foi produzido, ou seja, o filme lido através da história, e a segunda à leitura do filme enquanto discurso sobre o passado, isto é, a história lida através do cinema e, em particular, dos *filmes históricos* (Ferro: 1992, 19).

Através dos seus estudos, Ferro começa então a pensar as imagens, mais especificamente o cinema, como fonte possível para estudos historiográficos, já que, por se tratar de uma produção do homem e que frequentemente se utiliza da história como fonte de inspiração, merece ser analisado pela ciência que tem como ponto principal as ações humanas em um processo de desenvolvimento contínuo: a História. Além disso, desde o surgimento dessa arte, como já se afirmou, não são poucas as películas que se apossaram de fatos históricos para contar suas histórias. Desde então, a discussão sobre a possibilidade ou não da utilização dos filmes como fonte para o trabalho do historiador vem crescendo.

Mas é necessário se fazer algumas ressalvas sobre essa nova fonte histórica. No cinema, torna-se impossível tratar todos os aspectos dos acontecimentos históricos. Se assim fosse feito, além de tornar as películas imensas, faria com que o espectador se perdesse, já que não haveria linearidade no filme, sem atingir com isso sua questão fundamental, a de entretenimento do espectador. No entanto esse não é um ponto que impede a utilização do mesmo na historiografia, é apenas uma limitação com a qual o historiador terá de lidar⁶⁶⁰. Outra questão importante é que, durante esse trabalho de pesquisa, o filme ao qual nos referiremos, *The Long Walk Home*, é considerado *filme histórico*, ou seja, aquele que tem como base central um acontecimento histórico em seu roteiro, seja ele ficcional ou não.

A História

Num dia típico de 1955, das 52 mil pessoas que pegavam os ônibus das linhas da cidade de Montgomery, Alabama, 40 mil eram negras. Mas não havia nenhum motorista de ônibus negro, e para os negros de Montgomery, viajar nos ônibus municipais era uma provação diária. Sentar-se obrigatoriamente na parte de trás do ônibus e ter que viajar em pé, sempre que um branco precisasse sentar-se, talvez fosse a menor das

⁶⁶⁰ Até porque todas as fontes possuem suas limitações tanto as escritas, quanto as orais e, como não poderia deixar de ser, as filmicas.

intermináveis humilhações. Mesmo nos dias de muito calor ou muito frio, os negros tinham que pagar a passagem, sair e voltar a entrar no ônibus pela porta de trás. Nas horas de pique, os motoristas às vezes aceleravam rápido antes que os passageiros negros, já tendo pagado a passagem, pudessem alcançar a porta de trás. Outros motoristas batiam em negros, e um deles chegou a baleiar um passageiro durante uma briga. (Branch: 1989, 194, 196)

Como não havia nenhum motorista de ônibus negro, e sempre que um cidadão branco precisasse sentar-se, um indivíduo negro tinha que viajar em pé. Eventualmente alguém se recusava a se levantar. No início de 1955, por exemplo, Claudette Colvin, de 15 anos, se recusou quando o motorista do ônibus vociferou a ordem de praxe: “Criolas, lá para trás!” (Jones: 1992, 212). Ela permanece no assento, até a polícia chegar. “Paguei meus dez *cents*, não tenho que me levantar.” (212). O advogado E. D. Nixon, ex-diretor dos municipal e estadual da Associação Nacional em Defesa das Pessoas de Cor (NAACP), preparava-se para assumir a causa e angariar o meio milhão de dólares que acreditava ser necessário para um fundo de defesa – quando descobriu que Colvin estava grávida. Achando que o caso seria descartado pela imprensa branca como de uma “garota que deu um mau passo e agora quer criar caso” (212), Nixon continuou em busca do réu perfeito. Recusou os casos de outras duas mulheres até saber que Rosa Parks havia sido presa.

Em meio a este cenário de insultos e maus tratos, que por vezes até resultava em morte, numa quinta-feira, 1º dezembro de 1955, Rosa Parks (Branch,141) entrou num ônibus na Praça do Tribunal, no bairro comercial de Montgomery. Tinha concluído o dia de trabalho num magazine, no centro da cidade, onde era empregada como ajudante de alfaiate. Sentou-se em uma fila central de assentos, disponível para negros desde que não houvesse nenhum branco em pé. No ponto seguinte, alguns brancos entraram, ocupando todos os assentos reservados aos brancos, mas sobrou um homem em pé. O motorista do ônibus, James Blake, (163) disse aos quatro negros na fila em que estava Parks que cedessem seus lugares: só três atenderam. Quando Blake a advertiu de que ia chamar a polícia, Parks lhe disse: faça isso.

Presa, Parks, antigo membro e ex-secretária da Associação Nacional em Defesa das Pessoas de Cor (NAACP) de Montgomery, (186-87) concordou com seu velho amigo E. D. Nixon, e levou o caso aos tribunais. Às cinco da manhã daquela sexta-feira, Nixon convidou dezenove dos pastores negros mais influentes na cidade para uma assembléia naquela mesma noite, onde ficou decidida a convocação de um boicote de um dia aos ônibus. A data do boicote foi marcada para a segunda-feira seguinte, 5 de dezembro (143-68). Entre os presentes àquela reunião de sexta à noite estava o pastor Martin Luther King, então com 26 anos de idade e filho de um conhecido pastor de Atlanta, que viera um ano antes para a igreja batista da avenida Dexter (150).

Paralelamente a reunião dos pastores onde ficaria decidido o boicote aos ônibus, uma professora de inglês na Faculdade Estadual de Alabama, Jo Ann Gibson Robinson, que atuava na época como chefe do Conselho Político de Mulheres, um grupo de mulheres profissionais negras que se destacavam na cidade, também começou a organizar por conta própria um boicote aos ônibus para a segunda-feira (dia 5 de

dezembro). Ao saber da prisão de Parks, em 1º de dezembro, por um advogado que trabalhava com Nixon, Fred Gray, Robinson foi até o campus da Faculdade, bateu algumas folhas de estêncil e usou o mimeógrafo da escola para tirar 35 mil cópias, que seus alunos distribuíram por toda a cidade na sexta-feira (173-205). Quando os pastores negros de Montgomery se reuniram, naquela noite, o boicote já era um fato consumado.

Quando o boicote da segunda-feira se mostrou quase 100 % bem-sucedido, os pastores se reuniram de novo e concordaram em formar uma associação para o progresso e Montgomery, a fim de coordenar ações futuras. Luther King foi escolhido por unanimidade para presidir a associação. Naquela noite, Luther King presidiu uma assembléia pública com lotação esgotada na igreja batista da rua Holt, onde uma multidão, dentro e fora do templo, votou maciçamente a favor do prosseguimento do boicote (175-178)..

O boicote aos ônibus de Montgomery durou 382 dias e terminou em 21 de dezembro de 1956, quando Luther King e outros líderes negros entraram num ônibus municipal e se sentaram onde bem entenderam (198). A dessegregação dos ônibus seguiu-se a uma decisão de 13 de novembro do Supremo Tribunal declarando inconstitucionais as leis e transporte de Montgomery, de acordo com a 14ª Emenda à Constituição americana (186-88, 193-96). Mas o boicote também foi bem-sucedido por si próprio, conseguindo perto de 90% de adesão. A complicada rede de lotação montada pelo comitê de transporte sustentou o boicote, e com isso quase levou à falência a empresa de ônibus municipal. O custo dessa rede foi alto, mas duas assembléias semanais de massas conseguiram levantar verba suficiente para mantê-la funcionando. Este movimento foi composto apenas de pessoas negras comuns, algumas das quais ganhavam só cinco dólares semanais, mas, desses cinco, davam um dólar para ajudar a apoiar o boicote (174, 176-78).

Hollywood

The Long Walk Home é um filme contido mas de grande efeito sobre o boicote aos ônibus de Montgomery. Este filme de Hollywood, conta de uma forma bastante convincente, um pequeno, porém empolgante pedaço da história do Sul dos Estados Unidos. Duas mulheres – uma dona-de-casa branca, a outra uma empregada negra, grupos de mulheres que desempenharam papéis essenciais na história do boicote – estão no centro da ação, e a história do relacionamento que se desenvolve entre elas é muito reveladora, e sugere muito mais sobre as ironias e contradições embutidas na luta mais ampla em prol dos direitos civis da dignidade humana.

Mas, em vez de centralizar a ação diretamente em Luther King ou na prisão de Parks, o roteirista John Cook e o diretor Richard Pearce decidiram investigar o impacto do boicote sobre duas famílias (fictícias) de Montgomery – os Cotters e os Thompsons. Whoopi Goldberg interpreta Odessa Cotter, uma empregada com nove anos de serviço na casa dos ricos Thompsons, nos arredores de Montgomery. Sua patroa, Miriam Thompson (Sissy Spacek), é uma dona-de-casa sulista que tenta arcar com as responsabilidades tanto da família quanto da sua privilegiada posição social.

Apesar de conter alguns momentos que podem ser confundidos com melodrama, mesmo estes soam historicamente verdadeiros. Como empregada em Montgomery nos anos 50. Odessa permanece calada, apesar de ser continuamente submetida a insultos racistas. Num jantar natalino, por exemplo, os convidados dos Thompsons sentem-se livres para expressar seu desprezo aos negros, enquanto Odessa e uma outra empregada negra lhes servem a lauta refeição. Mais adiante, no mesmo jantar, caçoam da “preguiça” dos negros, enquanto as duas permanecem de pé na mesma sala, os rostos impassíveis.

À medida que relata o avanço do boicote e as provocações e atribuições dos empregados domésticos obrigados a encontrar meios alternativos de chegarem ao trabalho todos os dias, o filme também explora a crescente tensão no interior dos dois domicílios. Aos poucos, Miriam acaba vendo Odessa não meramente como mão-de-obra mas como esposa e mãe, tal como ela própria. Nesse processo, Miriam se distancia do marido, um bem-sucedido incorporador imobiliário que costuma ceder facilmente aos agrados do racista Conselho de Cidadãos Brancos.

Embora um pouco idealizada pelos produtores, a família Cotter é representada em três dimensões. O lar – consistindo nos pais que trabalham muito, dois filhos e uma filha - passa por dificuldades financeiras, mas respira orgulho. Em princípio, a primogênita, uma adolescente chamada Selma, expressa hostilidade em relação ao boicote: preocupa-se em sair de casa para ver os amigos, debocha dos pastores que exortam todos a andar a pé mas continuam, eles próprios, a andar de carro. De um modo geral, Selma e dos dois irmãos não tomam conhecimento dos sacrifícios da mãe, mas Odessa continua na sua labuta diária, sem se perturbar. Todo dia, faz um esforço heróico para chegar ao trabalho; à noite volta para o lar, onde começa uma segunda jornada de trabalho, cozinhando e limpando a casa para a sua própria família.

De maneira análoga, a família Thompson também ganhou profundidade emocional. Norman Thompson é visto como um pai caloroso e amantíssimo, totalmente dedicado à esposa e às duas filhas, porém, em última análise, sem força de vontade e facilmente intimidado pelas alfinetadas de seu irmão racista. Mary Catherine Thompson, de 7 anos (já crescida, é dela a voz que faz a narração da história no filme), vê o boicote polarizar as três pessoas que mais ama: a mãe, o pai e Odessa. Embora Miriam passe a levar Odessa de automóvel para o trabalho, sua consciência ainda não despertou em absoluto. Inclusive mantém essa brecha de solidariedade branca em segredo, para que o marido não saiba. Só quando ele, irado, a enfrenta é que ela começa a avaliar sua lealdade ao casamento, às filhas, à sua raça e à sua classe social.

Curiosamente, os dois maridos partilham o mesmo ceticismo quanto a confraternizar com a outra raça. Norman Thompson diz à mulher que ir apanhar Odessa e trazê-la o trabalho várias vezes por semana não é a coisa certa a ser feita, pois afinal eles não se conhecem, e não podem sequer conhecê-los. Sobre Miriam, Hebert Cotter, o marido de Odessa, observa que a patroa dela não os conhece, e que também não os quer conhecer. Nesse cenário, Miriam começa a juntar os pedaços da história do Sul dos Estados Unidos e da história da sua própria família.. Sentada sozinha na sala de estar, folheia um álbum cheio de fotografias de membros da sua família com as empregadas negras.

Sobre sua aceitação da segregação, diz a Odessa, que como brancos, não sabiam de nada e também não questionavam nada.

A consciência emergente de Miriam assume a forma de uma viagem solitária: o marido sai de casa e ela se afasta dos amigos brancos, que continuam a expressar seus arraigados preconceitos de maneira incrivelmente brusca. Em contraste, Odessa é bem recebida na sua comunidade, que lhe dá amparo em sua luta. Prova desse coleguismo é o apoio que o boicote consegue de todos os segmentos da comunidade negra de Montgomery – da classe operária e da classe média, de jovens e velhos, homens e mulheres. Para representar esta camaradagem, o filme recria as assembleias noturnas realizadas regularmente nas igrejas locais, a que compareciam, com tanta fé, os praticantes do boicote.

Embora Luther King jamais apareça na tela, o filme cita vários dos seus discursos originais, inclusive o que fez na assembleia de massa na rua Holt, em 5 de dezembro de 1955. Há também no filme uma cena em que Miriam entra no carro, dirige sozinha até a casa de Luther King, para ver com seus próprios olhos os danos causados por uma bomba. De fato, na noite de 30 de janeiro de 1956, uma bomba foi atirada contra o pórtico da casa de Luther King, causando danos consideráveis, mas ninguém ficou ferido (178).

Neste e em muitos outros sentidos, *The Long Walk Home* busca a precisão histórica. Algumas partes do filme parecem um documentário e se desenrolam como tal. Por exemplo, a primeira seqüência, rodada em preto-e-branco, mostra um ônibus dos anos 50 rolando de manhã logo cedo pelas ruas de Montgomery (o filme foi rodado na própria cidade de Montgomery). Outras cenas que ajudam a sustentar a autenticidade do filme: as trabalhadoras negras pagando a passagem na entrada, saindo do ônibus, em seguida entrando de novo pela porta de trás; a passeata maciça do Conselho de Cidadãos Brancos; o estacionamento onde os motoristas se reúnem todos os dias para levar os adeptos do boicote até o trabalho.

Esse estacionamento figura com destaque na última seqüência do filme, quando se torna o local de um confronto violento entre os homens brancos revoltados e os empregados sitiados. Pretendendo suspender os serviços de lotações, os brancos gritam palavras de ordem para que os negros vá andando, ou usando a expressão utilizada no filme: *nigger*. Assustadas, porém decididas, as negras se dão as mãos e um passo à frente, cantando música *gospel*. Odessa avança, toma a mão de Miriam e leva-a junto de si para o piquete. Mary Catherine une-se à mãe. Juntas, elas enfrentam a turba hostil, onde estão inclusive Norman e o cunhado. Com os brancos diante dessa cena inédita, para eles ameaçadora, o filme atinge o seu final, reafirmando o poder da música e da solidariedade no combate ao ódio e ao preconceito racial.

Considerações Finais

Uma das características fundamentais do *filme histórico* tradicional, principalmente o hollywoodiano, – que é o mais difundido e popular –, é a primazia dada à emoção em

detrimento do aspecto racional⁶⁶¹. Isso ocorre, como bem argumenta José Enrique Monterde, devido à presença dominante do “espetáculo” no mundo cinematográfico (Monterde: 1986, 13-9). Esse fato, muitas vezes, acaba por dar ênfase a aspectos pitorescos do passado e por facilitar a manipulação ideológica do espectador. Uma outra característica dos *filmes históricos* é a presença da ideologia de representação burguesa, que se baseia na perspectiva central como ponto chave para a construção de uma linguagem linear.

Todo *filme histórico* é uma representação do passado e, portanto, um discurso sobre o mesmo e, como tal, está imbuído de subjetividade. Na película analisada, encontraremos uma visão sobre um objeto passado, que pode conter “verdades” e “inverdades” parciais. Um filme nunca poderia conter a verdade plena de um acontecimento histórico, mesmo se assim o desejasse o seu autor. Ainda que aborde fatos reais, como foi o caso do filme analisado, nunca abandonará a sua condição de representação e, portanto, de algo que, no máximo, apenas representa o real e que não coincide com este. A realização de um *filme histórico* sempre implica em seleções, montagens, generalizações, condensações, ocultações, quando não tem invenções ou mesmo falsificações.

O primeiro ponto que se deve ter esclarecido ao se iniciar um trabalho de análise de um *filme histórico* é que nele não deve ser buscada a “verdade histórica objetiva” e que o processo inventivo muitas vezes não se opõe a um sentido histórico coerente e construtivo. E o seu sentido não deve ser procurado apenas nos fatos, mas e sobretudo no argumento global. Esse sentido, porém, não é fornecido de forma acabada pelo filme; ele é construído dialeticamente no processo de análise do sujeito com seu objeto. Por isso, cada filme pode, perfeitamente, conter em si sentidos diversos e mesmo conflitantes, pois como afirma Pierre Sorlin, “o sentido filmico não é uma significação inerente ao filme, mas são as hipóteses de investigação que permitem revelar certos conjuntos significantes” (24). E, dessa forma, o cinema coincide com a história em mais um aspecto: a sua capacidade de produzir sentido.

A realização da leitura cinematográfica da história em um *filme histórico*, seja ele documentário ou não, deve ser sempre precedida pela sua leitura histórica. Feito isso, o “analista” deve ir em busca das verossimilhanças históricas existentes no filme e principalmente do seu sentido. Primeiramente, devem ser analisados os fatos históricos apresentados pelo filme: são eles comprovados pela historiografia escrita? São eles inventados pelo autor? Inteiramente? Com que critérios? É importante, nesse percurso por vezes tortuoso, estar-se sempre atento à presença dos anacronismos. Depois, deve-se buscar apreender a concepção histórica do filme e as interpretações que ele apresenta sobre o acontecimento retratado. Uma outra etapa importante é a da comparação dos elementos retirados do filme com os conhecimentos oriundos da historiografia escrita ou oral, na tentativa de captar o que ele apresenta de novo. E, com a síntese de todos esses elementos, formular-se-á o sentido histórico do filme.

661 Aliás, essa é uma característica geral da linguagem audiovisual e cinematográfica como um todo, mas que é exacerbada nos filmes históricos.

Referências

- Branch, T. (1989). *Parting the Waters: America in the King Years, 1954-63*. New York: Simon & Schuster Inc.
- Divine, R. A. (1992). *América: Passado e Presente*. Rio de Janeiro: Editora Nórdica.
- Ferro, M. (1992). *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Jones, J. (1999). *A Social History of the Laboring Classes: From Colonial Times to the Present*. Massachusetts: Blackwell Publishers Inc.
- _____. (1985). *Labor of Love, Labor of Sorrow: Black Women, Work, and Family, from Slavery to the Present*. Basic Books
- Kracauer, S. (1988). *De Caligari a Hitler: uma História Psicológica do Cinema Alemão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Monterde, J.E. (1986). *História, Cinema e Ensino*. São Paulo: Martins Fontes.

Filmografia

- The Long Walk Home*. Dir. by Richard Pearce. Prod. by Howard W. Kock Jr and Dave Bell. Writ. by John Cork. Perf. by Sissy Spacek, Whoopi Goldberg. 1991. Miramax Films.

Webgrafia

- Ebert, R. "The Long Walk Home." *Chicago Sun-Times*. 22 Mar 1991. 15 Set 2004. http://www.suntimes.com/ebert/ebert_reviews/1991/03/640849.html
- Maslin, J. "The Long Walk Home." *The New York News*. 15 Set 2004. http://movies2.nytimes.com/gst/movies/movie.html?v_id=29947

Hugo Cabret vai à escola

Cláudia de Almeida Mogadouro⁶⁶²

Resumo: A obra de Martin Scorsese – *A Invenção de Hugo Cabret* (2011) – volta a olhar para o surgimento do cinema e o impacto que este causou no início do século XX. A partir de alguns elementos desse filme a pesquisadora indica possibilidades de sua utilização na escola, na perspectiva da Educomunicação, considerando alguns problemas históricos da relação cinema e educação. Particularmente o cineclube é apreciado como prática cultural de valorização do cinema como arte, e vem sendo reativado nas escolas, em virtude da disponibilização dos recursos tecnológicos audiovisuais.

Palavras-chave: Hugo Cabret; Cinema; Educação; Cineclube; Educomunicação.

Introdução

O cinema e a escola, desde a primeira exibição dos irmãos Lumière (1895), vêm nutrindo um relacionamento recheado de afinidades e conflitos. A escola, por ser considerada a representante de uma cultura milenar, tende ao controle e à desconfiança de tudo o que é novidade, especialmente ao que não se coaduna com a cultura letrada. Não se vê a mesma postura no Cinema que inaugura a indústria cultural no finalzinho do século XIX, vivendo a dicotomia mercado-arte desde o seu nascimento e se reinventa como cultura audiovisual constantemente.

Naturezas opostas não impediram o flerte entre os dois campos. O que a maioria dos estudiosos do tema defende é que o Cinema é naturalmente educativo, uma vez que promove a transformação do olhar, dos sentimentos, gerando reflexão e conhecimento. A Educação se sente atraída pelo cinema por saber que a arte faz parte do saber necessário aos educandos, à formação integral e sensível dos indivíduos. Mas o flerte não se deu sem conflitos e intempéries.

O histórico dessa relação entre Cinema e Educação no Brasil encontra-se em diversos autores (Marília Franco, 1997, 2004; Rosália Duarte, 2006; Napolitano, 2009) e na tese de doutorado que defendi, na ECA-USP, em 2011⁶⁶³. O que apresento aqui são algumas constatações, já que o foco do presente artigo é mais propositivo do que retrospectivo.

Alguns educadores dos anos 1920-1930 ligados à proposta da Escola Nova (mais especificamente Anísio Teixeira e Edgar Roquette-Pinto), compreenderam o potencial educativo do cinema e contribuíram para que o governo de Getúlio Vargas inaugurasse em 1936 o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE), designando para sua direção o grande cineasta Humberto Mauro. A ideia é que escolas possuíssem filmes e

⁶⁶² Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA-USP, com tese sobre Cinema e Educação, na linha de pesquisa em Educomunicação. É pesquisadora do Núcleo de Comunicação e Educação e professor do curso de pós-graduação lato sensu em Educomunicação, ministrando a disciplina Práticas de Mídia e Educação.

⁶⁶³ Mogadouro, C. A. *Educomunicação e escola: o cinema como mediação possível (desafios, práticas e proposta)*. ECA-USP, 2011. <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-23092011-174020/pt-br.php>

equipamentos para que a sétima arte estivesse presente no cotidiano escolar, fazendo parte da formação cultural das crianças e jovens. Roquette-Pinto tinha uma visão bastante avançada para a época sobre o tipo de cinema que seria realmente efetivo para a Educação. Em seu discurso de posse do INCE, em 1936, afirma que:

“Não é raro encontrar, mesmo no conceito de pessoas esclarecidas, certa confusão entre o cinema educativo e o cinema instrutivo. É certo que os dois andam sempre juntos e muitas vezes é difícil ou impossível dizer onde acaba um e começa o outro, distinção que aliás não tem de fato grande importância na maioria das vezes. No entanto é curioso notar que o chamado cinema educativo, em geral não passa de simples cinema de instrução. Porque o verdadeiro educativo é outro, o grande cinema de espetáculo, o cinema da vida integral. Educação é, principalmente, ginástica do sentimento, aquisição de hábitos e costumes de moralidade, de higiene, de sociabilidade, de trabalho e até mesmo de vadiagem... Tem de resultar do atrito diário da personalidade com a família e com o povo. A instrução dirige-se principalmente à inteligência. O indivíduo pode instruir-se sozinho; mas não se pode educar senão em sociedade” (Ribeiro, 1944:4 apud Franco).

Marília Franco avalia que a visão lúcida de Roquette-Pinto sobre a ginástica dos sentimentos e o prazer da fruição representava um paradigma diferente do adotado e vivenciado pela maioria dos educadores que viam na comédia e no romance o espaço da antieducação, produtor de más influências. Segundo a pesquisadora, se a visão de Roquette-Pinto tivesse sido acolhida, provavelmente o cinema prazeroso também seria considerado educativo. Na verdade, a produção do INCE é considerada uma experiência de frustração e subaproveitamento, porque o investimento financeiro e cultural nessa empreitada foi significativo, mas desperdiçado.

A experiência do cinema como fruição – e educativa por consequência – acabou sendo praticada nos cineclubes, que se tornaram uma febre no Brasil e em muitos países, acendendo a paixão pelo cinema. Especialmente entre os anos 1950 e 1980, tornou-se um dos eixos da formação cultural de muitas pessoas, incluindo professores e alunos. Nos cineclubes era cultuado, informalmente, o conhecimento de uma cinematografia diversa, um saber sobre a história do cinema, as várias propostas estéticas e a importância do debate após as sessões.

As inovações tecnológicas, como o advento do videocassete, mudaram o hábito de ver filmes. Os cinéfilos puderam assistir domesticamente aos clássicos do cinema. Se houve um ganho indiscutível quanto ao acesso às grandes obras, perdeu-se com o declínio da prática dos debates. A formação cultural conquistada nos cineclubes restringiu-se a um circuito rotulado de "cult". A própria formação audiovisual dos professores se ressentiu porque se perderam as instâncias formadoras que os cineclubes representavam. Cada vez mais o cinema dito alternativo (de maior complexidade nas tramas e maior sofisticação estética) desaparece diante do bombardeio de filmes de consumo efêmero, com compromissos apenas mercadológicos.

Porém, estes mesmos avanços tecnológicos – videocassetes, DVDs, projetores multimídia - que esvaziaram os cineclubes acabaram por trazer novamente o cinema para o cotidiano da escola. Apesar disso, muitos dos descompassos da relação cinema-escola permaneceram. A tentativa de enquadrar o cinema nas grades curriculares aprisiona uma expressão artística que tem vocação libertária. A cultura cinematográfica ainda não está presente nas escolas. Professores, em geral, ainda se valem das obras

audiovisuais para ilustrar conteúdos legitimados pelos livros didáticos, colocando o cinema como suporte de segunda ordem.

O presente artigo tem a pretensão de discutir com educadores a importância do cinema como arte e cultura, independente dos conteúdos curriculares para os quais um filme pode colaborar. O encantamento do cinema pode construir sentidos que vão muito além do entretenimento, despertando naturalmente o interesse pela formação cultural, a pesquisa e o conhecimento.

A linha de pesquisa na qual eu me insiro é a Educomunicação, que defende transformações profundas na educação formal. Segundo essa perspectiva, a educação deve ser dialógica, humanista e emancipatória, centrando no aluno o processo educativo para que ele se construa como um sujeito social. Para isso, é necessária a construção de uma ambiência democrática que denominamos ecossistemas comunicativos.

Defendo que os filmes podem ser poderosos aliados da escola formal para a conexão e interação com a juventude e a infância. Edgar Morin tem sido uma referência para os pesquisadores que têm repensado e buscado a humanização da educação. Ele foi um dos primeiros a compreender o papel da ficção fílmica e literária nessa transformação:

“São o romance e o filme que põem à mostra as relações do ser humano com o outro, com a sociedade, com o mundo. O romance do século XIX e o cinema do século XX transportam-nos para dentro da História e pelos continentes, para dentro das guerras e da paz. E o milagre de um grande romance, como de um grande filme, é revelar a universalidade da condição humana, ao mergulhar na singularidade de destinos individuais localizados no tempo e no espaço” (Morin, 2001, p.44).

O filme *A Invenção de Hugo Cabret* (*Hugo*, EUA, 2011), de Martin Scorsese, traz elementos que muito podem contribuir para esse novo olhar sobre a potencialidade do cinema na escola. A obra não apenas pode ser interessante para o enriquecimento da cultura cinematográfica de professores e alunos, como para se discutir o cineclubismo como opção cultural, além de abrir muitas janelas de assuntos diversos. Scorsese assume uma posição claramente nostálgica, buscando inspiração no encantamento que o cinema já provocou em algumas gerações, sendo um efetivo e afetivo formador cultural.

O contexto da produção e a história de *A Invenção de Hugo Cabret*

No ano de 2012, esta produção, categorizada como infanto-juvenil, lotou as salas de cinema mais modernas, especialmente as que oferecem a tecnologia 3D⁶⁶⁴. O filme *A Invenção de Hugo Cabret*⁶⁶⁵, dirigido por Martin Scorsese é metalinguístico, ambientado no ano de 1930 e faz uma homenagem a um dos pioneiros do cinema, Georges Méliès. Ao lado deste filme, concorreu nos principais festivais internacionais

⁶⁶⁴ O cinema em 3 dimensões (3D) nos traz a ilusão de profundidade. Com o auxílio de óculos especiais, as imagens são transmitidas por um ângulo diferente para cada olho, provocando a impressão de maior semelhança com o objeto real.

⁶⁶⁵ *Hugo*, Martins Scorsese, EUA, 2011.

da indústria cinematográfica, o filme franco-belga *O Artista*, dirigido por Michel Hazanavicius, que também se volta para a fase inicial do cinema, mais especificamente para o advento do cinema sonoro⁶⁶⁶.

A pergunta que muitos críticos, comentaristas e frequentadores de cinema se fizeram foi: por que a grande indústria do cinema estaria olhando para sua própria origem? Estaria o cinema se repensando? Será que nesses mais de 120 anos, desde sua invenção, o desenvolvimento tecnológico só veio por aprimorá-lo? O marketing nos promete mais e mais aparatos novos que ampliariam nossos sentidos no cinema. O filme de Scorsese é um dos primeiros a usar com criatividade a tecnologia 3D e, paradoxalmente, apoia-se na mais alta tecnologia para falar de um tempo em que a técnica da imagem começava a se descobrir. É como se ele voltasse ao passado para resgatar a essência mágica do cinema, sem recusar as inovações.

Segundo depoimento do diretor, no *making of* do DVD, o filme foi realizado pensando em sua filha de 12 anos que não podia assistir aos seus filmes destinados a adultos. O diretor conheceu o livro homônimo de Brian Selznick⁶⁶⁷ e resolveu adaptá-lo para a linguagem audiovisual. Em boa parte das mais de 500 páginas do livro são encontrados desenhos que ora ilustram ora narram a história, tornando-se um livro muito atraente para adolescentes e pré-adolescentes, independente de já terem visto o filme ou não.

A história do livro e do filme narra o cotidiano de um garoto que mora dentro do relógio de uma estação de trem, em Paris. Hugo observa o intenso movimento das pessoas e fica intrigado com um senhor ranzinza que é consertador de brinquedos e relógios. Percebemos que na história daquele velho há um enigma que será desvendado a partir da cumplicidade entre Hugo e Isabelle, uma doce garota que se torna sua amiga. Ocorre uma troca significativa entre eles: a garota apresenta a Hugo o mundo da literatura e ele lhe mostra o encantamento do cinema.

As crianças protagonistas conhecem a história de Georges Méliès, um ilusionista que percebeu a potencialidade do cinema e realiza, com os poucos recursos da época, obras notáveis. Seu filme *A Viagem à Lua* (1902) é considerado a primeira narrativa do cinema e é inspirado na literatura de Júlio Verne. O Cinema teve início, portanto, dialogando com a Literatura.

⁶⁶⁶ *The Artist*, Michel Hazanavicius, França/Bélgica, 2011. O filme trata da dificuldade de um astro do cinema se adaptar às mudanças tecnológicas do cinema. O filme é mudo e com fotografia P&B. Ao lado do filme de Scorsese, foi a sensação do mundo do cinema em 2012, ganhando inúmeros prêmios.

⁶⁶⁷ O livro *A Invenção de Hugo Cabret* (*The Invention of Hugo Cabret*), 533 páginas, tem texto e desenhos de Brian Selznick foi publicado pela primeira vez no Brasil em 2007, pela editora SM, São Paulo. Com tradução de Marcos Bagno, em 2012 já estava na 11ª impressão.



Figura 47: Imagem do filme de Scorsese, Hugo na biblioteca.

No filme, a mágoa do consertador de brinquedos foi a 1ª Grande Guerra (1914-1918), que inviabilizou o cinema na Europa. Georges Méliès se dizia um captador de sonhos, mas, para quem viveu a guerra, parecia impossível voltar a sonhar. Não à toa, são as crianças do filme, que não haviam presenciado a guerra, que viriam a resgatar a magia e o sonho do cinema.

Dois grandes interrupções - as guerras mundiais - afetaram sobremaneira a história do cinema europeu. Tanto era praticamente impossível produzir filmes em momentos de guerra, como a produção dos EUA e de outros países não chegava à Europa.

A história de Hugo Cabret se passa exatamente no período entre guerras (1930), fase muito fértil da cultura europeia, de efervescência das vanguardas artísticas. O Cinema começava a ocupar seu espaço, como primeira manifestação da indústria cultural, que aliava entretenimento e arte. A condição de o cinema ser viabilizado por um complicado e caro aparato tecnológico e se dirigir a um público amplo incomodava a intelectualidade que ainda legitimava apenas a Literatura, as Artes Plásticas, a Música Erudita e o Teatro como arte. A dicotomia arte *versus* indústria, cultura *versus* entretenimento acompanha o Cinema desde o seu surgimento⁶⁶⁸.

O relacionamento, muitas vezes conflituoso, entre o Cinema e a Educação também passou - e ainda passa - por essa dicotomia. Até que ponto o entretenimento é formador? Como é possível aprender se divertindo?

⁶⁶⁸ Uma interessante discussão a esse respeito consta no ensaio, escrito por Walter Benjamin, em 1936, *Obra de Arte na época de suas técnicas de reprodução*.

A Febre dos Cineclubes

Os cineclubes nasceram na França (cinè club), em 1921, como expressão de um movimento cultural que desejava elevar o cinema ao *status* de arte. Após mais de 20 anos do surgimento do cinema, ainda se via muito preconceito por parte da intelectualidade francesa que o via apenas como entretenimento de massas. Riccioto Canudo, poeta que redigiu o manifesto da sétima arte, e Louis Delluc, um escritor e pesquisador da estética do cinema, organizaram uma sessão do filme *O Gabinete do Dr. Caligari*, de Robert Wiene (o primeiro filme do movimento expressionista alemão), com um debate em seguida. O cineclubes nasceu e se firmou como uma prática cultural que exibia filmes que representavam algo além da diversão e previa sempre um debate para aprofundamento das impressões do filme. Essa primeira fase do cineclubes na França era voltada apenas para uma elite intelectual, mas foi importante para legitimar o cinema como instrumento de formação cultural.

No período da 2ª Guerra Mundial, tanto a produção de cinema foi interrompida como os cineclubes também. Passada a segunda guerra, o governo francês organizou um grande movimento de reerguimento cultural. O cinema foi escolhido como um dos eixos de uma política que devolveria aos franceses sua identidade cultural. Temos, portanto, nesse período a reativação dos cineclubes, mas desta vez voltado para um público bem maior, por ser resultante de uma política cultural. Estudantes e operários de várias cidades francesas se habituaram a ir ao cinema frequentemente e muitos debatiam o filme, após a sessão. Na França, o desenvolvimento da cultura cineclubista foi entendido como um projeto civilizatório e educativo:

“O movimento cineclubes renasceu, então, após a liberação, acrescido do fermento cultural oriundo desta intensa ação popular, aliado aos objetivos iniciais do movimento. De acordo com essa análise, o cineclubes francês, na segunda fase, não era completamente alijado do mercado cinematográfico, pois, preparando o público para “avaliar uma obra de valor cultural”, incitava à paixão pelo cinema e por uma apreciação mais profunda no produto cinematográfico”. (Lisboa, 2007, p. 355) (grifo da autora)

Duas figuras foram fundamentais para consolidar o culto ao cinema na França do pós-guerra. Henry Langlois, que criou a Cinemateca Francesa, instituição importante tanto na redescoberta e restauração de verdadeiras preciosidades (os filmes de Georges Méliès, por exemplo, que no filme de Scorsese são considerados perdidos) como ao exibir uma programação ampla, sem rotulação do que seria um “filme cult” ou um “filme comercial”. Também investindo na educação pelo cinema, André Bazin foi um agitador cultural que criou inúmeros cineclubes e consolidou a crítica cinematográfica francesa, especialmente com a Revista *Cahier du Cinéma*. Ele é considerado o inspirador de quase todos os críticos e cineastas que formaram, no final dos anos 1950, a *Nouvelle Vague*.

O cineclubismo floresceu no Brasil, nos anos 1950, influenciado por duas ações muito fortes: o movimento estudantil, especialmente o Centro Popular de Cultura da UNE e a igreja progressista brasileira, ligada aos movimentos populares. Como na França, os cineclubes estavam sintonizados com uma rica atmosfera cultural e se constituíram numa importante formação cultural, que acontecia fora da escola.

Hugo Cabret na escola

O filme de Scorsese representa uma grande e cara produção da indústria do cinema estadunidense⁶⁶⁹. Ganhador de muitos prêmios, é um filme voltado para o mercado do entretenimento. Nem por isso, deixa de ser um filme altamente enriquecedor tanto para educandos como para educadores, mostrando que é perfeitamente possível aliar prazer e conhecimento.

A obra nos faz pensar sobre o cinema como formador cultural e permite o desencadeamento de uma série de temas relacionados ao currículo escolar. O fato de ser um filme estadunidense que se passa na França também é interessante para o conhecimento da história do cinema, enquanto expressão artística.

O cinema nasceu na França, mas estabelece um intenso diálogo com a indústria cinematográfica dos EUA que, após o início da Primeira Grande Guerra (problemática tratada no filme), alcança a hegemonia, mantida até os dias de hoje. O cineclubismo e a cinefilia são fenômenos também franceses, possivelmente por isso a obra se passa em Paris, mas também têm a ver com a História brasileira e mundial.

Para a utilização do filme no ambiente escolar, a sugestão é que, em primeiro lugar, os educadores assistam ao filme e discutam entre si, refletindo sobre sua própria formação cultural para o cinema. O que sabem sobre a história do filme? Conhecem o livro? Conhecem a história e obra de Georges Méliès? As várias histórias paralelas dos personagens da estação de trem lhes dizem o quê? Será que alguém do grupo de educadores da escola já frequentou cineclubes? Há os professores considerados cinéfilos? A preparação dos educadores não pode ser apressada, sob risco do filme ser subaproveitado como atividade educativa.

O filme aborda questões de várias áreas do saber, portanto, um projeto interdisciplinar é perfeitamente adequado para a utilização do filme no currículo escolar. Por ter duração de 127 minutos, é preciso que a organização do tempo garanta o debate, após a exibição. O debate articulado ao currículo é que contribui para a construção de sentido que escola e alunos buscam. Sem debate participativo, o aluno continuará em uma posição passiva diante do audiovisual, sendo que essa experiência cultural significativa permite preparar o aluno para ser sujeito ou protagonista do seu conhecimento.

“Transformar alunos em sujeitos do conhecimento implica (de fato) descentrar as vozes, colocando-as numa rota de muitas mãos que respeite as realidades da vida e cultura dos educandos. É preciso (de fato) fazer o aluno assumir a sua voz como instância de valor a ser confrontada a outras vozes, incluindo-se a do professor. Desse modo, a sala de aula passaria a ser entendida como lugar carregado de história e habitado por muitos atores que circulariam do palco à plateia à medida que estivessem exercitando o discurso” (Citelli, 2000, p.18).

O diálogo entre a Literatura e o Cinema está também presente na história de Hugo Cabret, uma vez que Isabelle e Hugo trocam experiências sobre as narrativas e suas

⁶⁶⁹ Segundo o site Adoro cinema, o filme custou aproximadamente 170 milhões de dólares. <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-136181/curiosidades/>

emoções. O cultuado filme *Viagem à Lua*⁶⁷⁰, de George Méliès é inspirado em uma obra literária de Júlio Verne (que o pai de Hugo lia para ele). É interessante discutir a relação afetiva que se cria com essas histórias, escritas ou audiovisuais, para a formação cultural de todos. O educador-mediador pode propor aos alunos a comparação entre a natureza das narrativas literárias e cinematográficas, como as obras homônimas de Brian Selznick e Martin Scorsese.

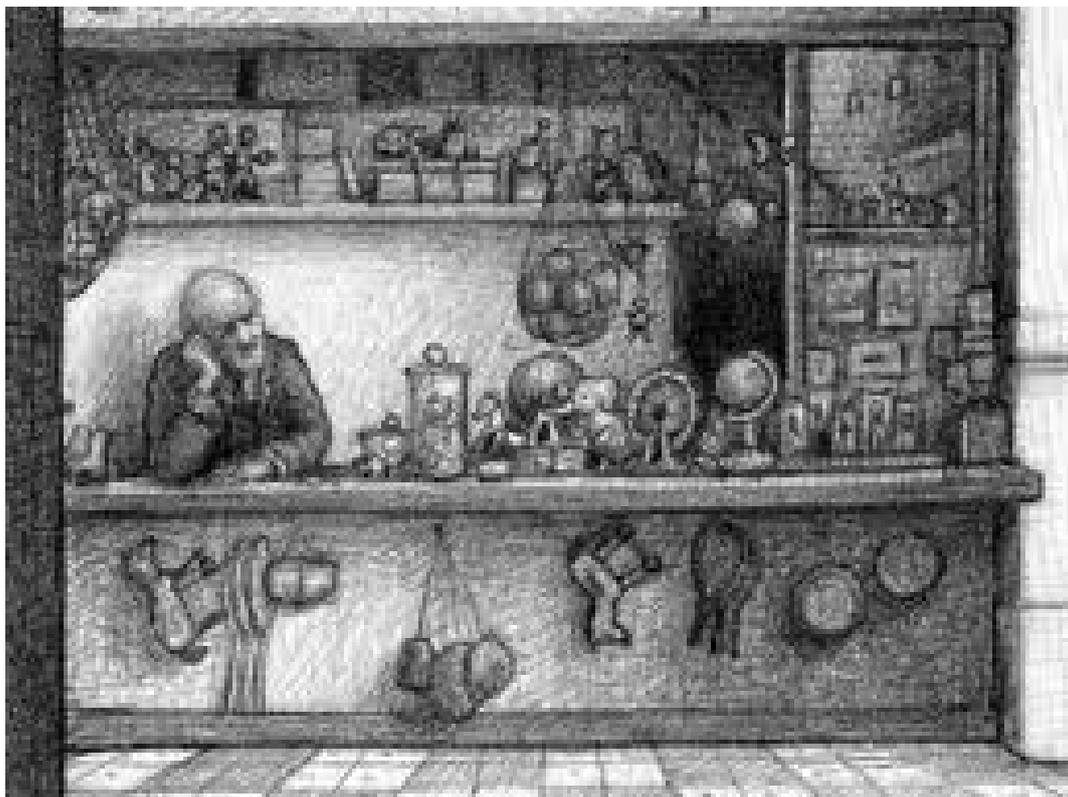


Figura 2: Imagem do livro de Brian Selznick: Georges Méliès na loja de brinquedos da estação de trem.

Independente da ordem que o aluno conheça as obras, certamente haverá interesse em registrar as diferenças entre as duas histórias. O filme traz mudanças na forma de contar a história, embora sua essência seja mantida. Há personagens no livro que não estão no filme e vice-versa, assim como acontecimentos que são alterados. Há, ainda, personagens que constam muito rapidamente no livro, mas são valorizados no filme.

Outra possibilidade enriquecedora ao processo educacional é a organização de sessões de cineclube, que podem ser organizados pela direção ou por grêmios escolares. A exibição de filmes no contra turno das aulas possibilita a utilização de longas metragens que extrapolariam o horário regular, além de favorecer a integração entre professores e alunos.

O filme de Scorsese sendo utilizado na escola, pode ser o início de um olhar

⁶⁷⁰ O filme de Georges Méliès, de 1902, está disponível no youtube no link: <http://www.youtube.com/watch?v=IZpXc2pLGo>

diferenciado para o cinema como fonte de conhecimento. A obra é totalmente metalinguística, tratando do início da História do Cinema. Essas referências podem ser vistas, por exemplo, na cena em que se mostra a sessão de exibição, em 1895, do filme *A Chegada do Trem na Estação*, na qual as pessoas se assustam com medo de que o trem irrompesse a tela. Genialmente, Scorsese reproduz o impacto em 3D, causando na atualidade o mesmo susto, como que a nos proporcionar a experiência sensorial do final do século XIX.

Scorsese faz um filme assumidamente nostálgico, que nos lembra a incrível criatividade do cinema no início do Século XX. Faz isso reinventando o próprio cinema, valendo-se da mais moderna tecnologia. Por ser parte da cultura da humanidade, não seria transformador para a educação que o cinema voltasse a ser um importante formador cultural e entrasse na escola pela porta da frente?

Considerações Finais

A prática mais comum da utilização de filmes na escola reduz o cinema a um suporte de segunda ordem, quase sempre ilustrando o conteúdo a ser abordado nas aulas. O tempo das longas metragens em geral não combinam com o tempo das aulas. A cultura escolar é amparada tradicionalmente nos textos impressos, nos livros didáticos, não legitimando a cultura audiovisual como fonte de conhecimento.

No próprio currículo de Arte, a cultura da humanidade é contemplada a partir da História das Artes Visuais, da Música, da Dança, do Teatro. Mas o cinema continua entrando apenas como ilustração. A História do Cinema não consta como parte do currículo.

Tal postura é praticada pela escola enquanto instituição, que naturalmente sofre transformações mais lentas. Há mudanças substanciais acontecendo, especialmente por iniciativa de professores que, embora estejam inseridos nessa lógica, tentam subverter o cotidiano escolar, utilizando com criatividade o cinema, isto é, valorizando-o como obra de arte.

O cineclube está voltando, desta vez não nos cinemas de rua, como nos anos 1950 ou 1960, mas na ambiência escolar. A reativação dos cineclubes pode até parecer uma ideia nostálgica, pois muitos advogam que a prática foi superada pela chegada do videocassete e do DVD. Entretanto defendo que ela está viva ou que pode ser restaurada. Possivelmente com outro formato, mas também com muitas vantagens de suporte tecnológico e acessibilidade às obras do cinema. Por isso, valho-me de um filme assumidamente nostálgico, como o de Scorsese, que nos lembra a incrível criatividade do cinema no início do Século XX. Faz isso reinventando o próprio cinema, valendo-se da mais moderna tecnologia.

Também estão ganhando corpo os projetos de educação integral, proposto pelas políticas públicas em todos os âmbitos (exemplo, o projeto *Mais Educação*, do Ministério da Educação), de forma a colocar a escola à disposição dos alunos além do horário normal de aula. Atividades no chamado contra-turno têm sido recorrentes, com escolas abertas aos fins de semana, com atividades culturais para toda a comunidade. Os

grêmios escolares, que já ocuparam um espaço tão importante como formação política e cultural, hoje voltam a ser ativados. Entendemos que esses são espaços ideais para a criação de cineclubes e da valorização do cinema como cultura e encantamento, muito além da diversão.

Referências

- Baecque, Antoine de (2010) *Cinefilia*. São Paulo: Cosacnaify.
- Benjamin, Walter (1983) A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução, in: *Os Pensadores*, Abril S.A. Cultural: São Paulo.
- Citelli, Adilson (2000) *Comunicação e Educação. A Linguagem em movimento*. São Paulo: Senac.
- Costa, Cristina (2005) *Educação, Imagem e Mídias*. São Paulo: Cortez.
- Costa, Cristina (2005) *A Cultura midiática dos professores paulistas*
www.eca.usp.br/gestcom/pdf/costa.mc.pdf.
- Duarte, Rosália (2006) *Cinema & educação*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Franco, Marília (1997)– *Linguagens Audiovisuais e Cidadania*, Revista Comunicação & Educação (9), mai/ago/1997 – Moderna, CCA-ECA-USP: São Paulo.
- Franco, Marília (2004) Você sabe o que foi o I.N.C.E? in: *A Cultura da Mídia na Escola – Ensaios sobre Cinema e Educação*. São Paulo: Annablume.
- Martín-Barbero, J. & Rey, G. (2001). *Os Exercícios do Ver, Hegemonia Audiovisual e Ficção Televisiva*, São Paulo: Editora Senac.
- Mogadouro, C. A.(2011) *Educomunicação e escola: o cinema como mediação possível (desafios, práticas e proposta)*. Tese de doutorado, ECA-USP.
- Morettin, Eduardo V. (1995) *Cinema Educativo: uma abordagem histórica*, Revista Comunicação & Educação (4), set/dez/1995 – Moderna, CCA-ECA-USP: São Paulo.
- Morin, Edgar (2001) *A Cabeça Bem Feita*. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil.
- Napolitano, Marcos (2009) *Como Usar o Cinema na Sala de Aula*, São Paulo: Contexto.
- Setton, Maria da Graça J. (org) (2004). *A Cultura da Mídia na Escola – Ensaios sobre Cinema e Educação*. São Paulo: Annablume.
- Soares, Ismar (2011) *Educomunicação – O conceito, o profissional, a aplicação*. São Paulo: Paulinas.

Ficha Técnica:

Nome do Filme: *A Invenção de Hugo Cabret (Hugo)*

Diretor: Martin Scorsese

Elenco: Ben Kingsley (Georges Méliès), Sacha Baron Cohen (inspetor da estação), Asa Butterfield (Hugo Cabret), Chloë Grace Moretz (Isabelle), Ray Winstone (Tio Claude), Emily Mortimer (Lisette), Christopher Lee (Monsieur Labisse), Helen McCrory (Mama Jeanne), Michael Stuhlbarg (René Tabard), Frances de la Tour (Madame Emilie), Richard Griffiths (Monsieur Frick), Jude Law (pai de Hugo), entre outros.

Produção: Johnny Depp, Tim Headington, Graham King, Martin Scorsese

Roteiro: John Logan, inspirado no livro homônimo de Brian Selznick

Fotografia: Robert Richardson

Trilha Sonora: Howard Shore

Duração: 127 min.

Ano: 2011

País: EUA

Gênero: Aventura

Cor: Colorido

Classificação: Livre

Caminho, encontro e umbral: uma análise cronotópica da passagem de Descartes por Recife no filme *ExIsto*

Maria Cristina Mendes⁶⁷¹

Resumo: O conceito de cronotopo evidencia o caráter poético do filme *ExIsto*, realizado por Cao Guimarães em 2010. Os possíveis modos de apreensão de sentidos são desenvolvidos a partir de Mikhail Bakhtin, as transformações na percepção contemporânea são analisadas segundo Fredric Jameson, o valor da montagem cinematográfica tem seu aporte em Maya Deren e algumas características da imagem cinematográfica são estabelecidas de acordo com Gilles Deleuze. O segmento escolhido para esta análise aborda a passagem de Descartes por Recife através de seqüências definidas em consonância com as três distinções cronotópicas: o caminho mostra a chegada pelo rio, o encontro acontece na praça pública e o umbral é filmado na estação rodoviária. Nesta adaptação do livro *Catatau* (1975) escrito por Paulo Leminski, a desconstrução da lógica cartesiana se concretiza na suspensão da linearidade do tempo.

Palavras-chave: cinema contemporâneo brasileiro; *ExIsto*; cronotopo.

Introdução

O longa metragem *ExIsto* (2010), dirigido por Cao Guimarães, é uma livre adaptação de um livro de Paulo Leminski. O romance-ideia *Catatau* (1975), que dá origem ao filme, é uma das consagradas obras da literatura brasileira que, ao potencializar a relação entre popular e erudito, explora os limites poéticos da linguagem. O estudo do filme, que apresenta a fictícia vinda de René Descartes para o Brasil durante a colonização holandesa em Pernambuco, contribui para verificar a maneira através da qual Cao Guimarães recria a falência da razão, elemento em torno do qual gravita a construção do livro. Para realizar esta pesquisa foi selecionado um trecho do filme no qual o filósofo transita por Recife e entra em contato com o mundo contemporâneo. A presença de subversões temporais, realizadas através de cortes radicais ou explicitadas no tempo expandido das cenas, possibilita a abordagem cronotópica da investigação. Para Frédéric Subouraud (2010), os filmes adaptados de obras literárias contribuem para o entendimento da capacidade que o cinema tem de criar, com sua própria linguagem, uma gama significativa de sentidos.

O conceito de cronotopo desenvolvido por Mikhail Bakhtin permite analisar modos de construção e instauração de sentido. Ao delinear a natureza interdiscursiva da linguagem literária, ele postula que o cronotopo promove a fusão dos indícios de espaço e tempo, criando um todo consciente e concreto, no qual o tempo se condensa e o espaço se intensifica (Brait, 1996). Ao determinar as variações de gênero, o cronotopo explicita a imagem do homem e evidencia as diferenças entre tempo individual e coletivo: o primeiro se desdobra e multiplica, o segundo é partilhado por todos em esferas comuns (Amorim, 2008).

⁶⁷¹ Doutoranda e Mestre em Comunicação e Linguagens no programa de pós-graduação da Universidade Tuiuti do Paraná. Coordenadora do curso de especialização: Fotografia – processos de produção de imagens e membro do corpo docente dos cursos de Artes visuais e Tecnologia em Fotografia da mesma instituição.

Para que se entendam as questões teóricas desenvolvidas por Bakhtin a partir do cronotopo é relevante que sejam esclarecidos, mesmo que superficialmente, outros conceitos do pesquisador. O dialogismo, muito embora Michael Holquist afirme que Bakhtin jamais tenha usado esse termo, é largamente utilizado a partir de seus textos e segundo Beth Brait, pode ser interpretado como o elemento que evidencia a natureza interdiscursiva da linguagem:

“ (...) o dialogismo diz respeito às relações que se estabelecem entre o eu e o outro nos processos discursivos instaurados historicamente pelos sujeitos, que, por sua vez, instauram-se e são instaurados por esses discursos. E aí, dialógico e dialético aproximam-se, ainda que não possam ser confundidos, uma vez que Bakhtin vai falar do eu que se realiza no nós, insistindo não na síntese, mas no caráter polifônico dessa relação exibida pela linguagem.” (Brait, 1996, p. 79)

A pluralidade de vozes, ou a polifonia, é abordada por Cristovão Tezza em sua pesquisa sobre a relação dialógica entre o autor e o herói. Ele lembra que a capacidade de compreensão, para Bakhtin, é um processo ativo e responsivo, pois a presença do outro é imprescindível na atividade estética. O escritor afirma também que: “Assim como minha visão precisa do outro para eu me ver e me completar, minha palavra precisa do outro para significar, no momento mesmo em que nasce” (Tezza, 1996, p. 288).

O diálogo estabelecido pelo sujeito que pesquisa e o outro (seu objeto de pesquisa) deve manter diferenças e tensões, as quais, sem fazer desaparecer o texto pesquisado, reflitam o contexto sócio histórico e a problemática que o pesquisador só pode perceber nesta relação. É a este processo discursivo que se aplica outro conceito fundamental na obra de Bakhtin, o de exotopia, que evidencia a exterioridade e diferenciação do outro em relação à incompletude do eu. É importante pontuar a este respeito que “se na vida a exotopia é uma realidade pura e simples – não coincidimos, física ou mentalmente, com ninguém, na atividade estética ela deve ser uma conquista” (Tezza, 1996, p. 285). Para Amorim (2008), a objetivação, o excedente de visão e o acabamento que são acessíveis por exotopia, são os mesmos elementos que compõem o estilo do autor e de sua obra.

A montagem em *ExIsto* desempenha o criterioso papel de potencializar a experiência estética e dar visibilidade a conteúdos imprescindíveis para a investigação de modos de representação/apresentação artísticos vigentes na atualidade. Para Maya Deren (2012), a montagem cinematográfica cria rupturas na narrativa e dilata a relação entre tempo e espaço. Atividade tradicional da prática cinematográfica, ela proporciona novo sentido para as imagens, contextualiza e transfigura imagens sem empobrecer sua dimensão de realidade.

O enfraquecimento do historicismo, este transformar em ficção determinado momento da história, possibilita tipos de relacionamentos sintáticos e sintagmáticos nas artes mais temporais (Jameson, 1984). Na cidade contemporânea, mais especificamente na praça e na feira públicas, a figura de Descartes apresenta distintas intensidades emocionais, indícios que sua percepção sobre o mundo se altera, fator que o conduz à derrocada de seu método.

A chegada na cidade: o caminho das águas

Cao Guimarães recria Descartes a partir da presença do ator: João Miguel é a um só tempo Descartes, Leminski, o próprio diretor e ele mesmo (Revista Taturana). Esta complexa trama de identidades, no contato com a cidade, silencia o pensamento do filósofo; para Deleuze, mais importante que a questão da identidade é a transformação da personagem quando se põe a “ficcionar”. Este procedimento contribui para que, através dela, todo um conceito de povo seja estabelecido. Segundo ele:

“Personagens, envolvidas em situações óticas e sonoras puras, encontram-se condenadas à deambulação ou à perambulação. São puros videntes, que existem tão somente no intervalo de movimento, e não têm sequer o consolo do sublime, que os faria encontrar a matéria ou conquistar o espírito. Estão, antes entregues a algo intolerável: a sua própria cotidianidade.” (Deleuze, 2005, p.55)

O convívio de Descartes com a banalidade do dia a dia, produz estranhamento. Ouve-se seu pensamento, mas ele não fala; são suas atitudes e gestos que estabelecem a comunicação com os não atores que participam das cenas. João Miguel é o primeiro ator profissional presente em um filme de Cao Guimarães; os demais são protagonizados por pessoas sem experiência com o universo cinematográfico.

“De canoa, com roupas que remetem à uma pintura de Rembrandt, ele avista Recife do mar e sobe o rio Jaguaribe; passa de barco por baixo de três pontes antes de pisar em terra firme. Este detalhe torna sua chegada significativa, pois tanto a imagem do rio quanto a da ponte possuem forte simbolismo na cultura euro-ocidental, seja na filosofia de Heráclito ou na simbólica travessia da ponte em direção ao grande outro, meta da psicanálise. A diversidade de sentidos que pode ser extraída desta cena é evidente, mas o foco de artigo se atém à questão da evidência da transformação, pois é sobre a base da metamorfose que “se cria o tipo de representação da totalidade da vida humana em seus momentos cruciais e de *crise* mais importantes, *quando o homem se torna diferente*” (Bakhtin, 1996, p. 305).

Em *off* ouve-se a canção *Miserere*, de Górecki: inspirada no Salmo 51 ela representa um pedido por misericórdia diante das iniquidades humanas. A música tem início antes mesmo da aparição do filósofo e intensifica o caráter de epifania da cena. Esta espécie de contato com o sublime, que transparece no semblante de Descartes, revela intensidades emocionais diferentes e aponta o predomínio cultural dos conceitos de pós-modernidade” (Jameson, 1984). Sabe-se pelo intertítulo que dá início à seqüência que ele chega em “Recife/Olinda/Vrijburg/Freiburg/Mauritzstad”; seu barco percorre uma extensa curva, cujo raio parece ser a ponte ao longe.



Figura 1: A chegada em Recife

Próximo ao amplo pilar verde e amarelo da ponte, Descartes, numa manobra quase indecifrável da câmera (ou do barco onde ela se encontra), parece se deixar levar para trás pelo fluxo das águas. Na figura 1, a luz do sol que divide diagonalmente o fundo da imagem evidencia o desbotado das cores. O movimento da câmera acontece um pouco acima da cabeça do protagonista e o caráter contemplativo da cena é potencializado pelo *close* em seu rosto. A ruptura com o passado é evidenciada pela massa do bloco de concreto da ponte e pela imensa quantidade de água neste encontro do rio com o mar.

As roupas de um jovem que caminha sobre a segunda ponte indica a subversão temporal que está por vir e os edifícios que compõem o enquadramento denotam que esta não é a época em que viveu Descartes. Sob a ponte, a roupa preta do filósofo se funde com a escuridão e a chegada da luz faz emergir sua imagem numa manobra que remete à iluminação barroca. O que se percebe aqui é a evidência do tempo presente, no qual som e imagem são captados em contato direto com a vida das pessoas e seus afazeres cotidianos.

Ao atravessar a terceira ponte, não é mais apenas o rosto de Descartes que se vê: na figura 2 ele está em pé e de costas com os braços abertos, no transcorrer da cena o barco com a equipe de gravação passa à frente do filósofo e evidencia o bem estar da personagem. Sem aparecer embarcação ou seus pés, a longa túnica preta faz com que ele pareça deslizar sobre as águas, numa possível e bem humorada alusão ao intrincado relacionamento que Descartes manteve com os dogmas da religião católica.



Fig. 2: Depois da terceira ponte

Ele sorri e acena para um barco que segue em sentido contrário ao seu; sorri para os turistas com as devidas medidas enquanto é fotografado. De acordo com Bakhtin, o cronotopo do caminho é o lugar dos encontros casuais e sua metaforização “é multiforme e possui muitos planos, mas seu centro básico é o fluir do tempo” (Bakhtin, 1986, p. 453). A escolha do cineasta, ao registrar estes acontecimentos casuais, baliza o caráter artístico do filme, estabelecendo uma relação dialógica entre documentário e ficção.

A seqüência termina com Descartes, ainda no barco, chegando num local de manifesta pobreza: inúmeros casebres construídos à margem direita do rio criam uma profusão de tonalidades cinzentas. Estas palafitas, que ecoam a invocação de misericórdia entoada na canção que dá início e fim à seqüência, são imagens significativas a identificar o povo que habita estas estranhas terras.

A feira, o mercado e as danças: os encontros fortuitos

Através de um estreito corredor, Descartes chega na cidade onde, pela primeira vez no filme, entra em contato com outras pessoas. A câmera fixa chegou antes dele e registra sua aproximação. A contraluz o transforma numa silhueta negra e a imagem de seu corpo ressurgue com a incidência de um foco diagonal de luz. O cronotopo do encontro, para Bakhtin (1986), demonstra o predomínio da matriz temporal e se distingue do cronotopo do caminho por seu elevado grau de intensidade emotiva.

Neste contexto, as vestes de Descartes remetem às fantasias de carnaval, em seu consagrado papel de possibilitar a inversão de valores e hierarquias sociais. De acordo

com Robert Stam (2000), a análise bakhtiniana do carnaval é particularmente adequada para os estudos do cinema brasileiro por manter uma relação estreita com práticas contemporâneas. Ao situar a festa carnavalesca na praça pública, Bakhtin (2010 a) esclarece que este é o lugar da morte do mundo antigo e do nascimento do novo, transformação que acontece através de um drama cômico. As interações em praça pública, segundo ele, apresentam um repertório ambivalente, uma multiplicidade de vozes, ou polifonia, que vai contribuir para que o pensamento de Descartes, em contato com o povo local, seja transformado.

Ao abordar a questão da interação social através da fala e definir alguns pontos acerca do discurso exterior e interior, Bakhtin se posiciona a respeito do conceito de cotidiano:

“Os sistemas ideológicos constituídos da moral social, da ciência, da arte e da religião cristalizam-se a partir da ideologia do cotidiano, exercem por sua vez sobre esta, em retorno, uma forte influência e dão assim normalmente o tom a esta ideologia. Mas ao mesmo tempo, esses produtos ideológicos constituídos conservam constantemente um elo orgânico vivo com a ideologia do cotidiano; alimentam-se de sua seiva, pois, fora dela, morrem, assim como morrem, por exemplo, a obra literária acabada ou a idéia cognitiva se não são submetidas a uma avaliação crítica viva.” (Bakhtin, 2010, p. 123 b)

Em contato com uma cultura diferente, a hegemonia da razão tende a ser colocada em xeque. É a partir desta espécie de amálgama cultural produzido nas cidades, onde a vida prosaica segue seu curso, que se transformam palavras, se constroem pensamentos e se produzem sentidos.

Imagens populares de santos, exus e preto-velhos, figas e guias multicores são elementos que denotam a presença em Recife do culto aos orixás; elas estão ao fundo da primeira imagem de Descartes na feira de rua. Ele mastiga e cospe, é filmado de costas e ao som *off* de Anísio Silva cantando *Alguém me Disse* ele para numa banca de frutas. Detém-se a embalar a metade de uma abóbora como se fosse um bebê transformando-a numa espécie de personagem: a cor laranja da fruta, em contraste com o enfeite de cabelo azul de uma senhora ao lado, potencializa a complementaridade cromática. A proximidade e a demora da câmera nesta imagem, apontam a estranheza da forma. Ouvem-se vozes femininas em *off* que afirmam reconhecer o ator de uma novela. Nesta encenação, na qual o público não é mais apenas o espectador do filme, a intensidade da emoção no sorriso do ator é evidente. Uma canção surge ao fundo e seu volume aumenta gradativamente para eclipsar o imprevisto da intervenção; ao invés das palavras das frequentadoras da feira, ouve-se: “prá que chorar meu amor”. Esta é uma evidente manobra no trato com o imprevisto. Para Deren, ao operar com a autoridade inevitável da realidade, o cineasta deve se ocupar de algo que ela denomina “acidente controlado”, ou seja: realizar a “a manutenção de um delicado balanço entre o que está lá, espontânea e naturalmente como uma evidência da vida independente do real, e as pessoas e ações que são deliberadamente introduzidas na cena” (Deren, 2012, p.141). No cinema de Cao Guimarães, este tipo de opacidade na narrativa é fator qualitativo: ele mantém esta espécie de resíduo do real, numa reiteração do caráter performático da cena.

Na peixaria, um vendedor aparece em primeiro plano enquanto Descartes surge do

canto superior esquerdo da tela e caminha em direção ao outro lado, refazendo o caminho mais tradicional de uma leitura de imagem. Por alguns momentos, as cores primárias das camisetas das clientes se destacam na tela. Entre os brancos, cinzas e ocres do local, a ênfase no vermelho, azul e amarelo se destaca pontuando o movimento cênico. Outro vendedor exhibe, por mais de um minuto, sua habilidade em extrair um olho de peixe (Figura 3), que se destina aos estudos de ótica do filósofo; detalhes deste processo foram mostrados de uma forma enigmática no início do filme e só se revelam neste momento, quando a imagem que ele contempla remete à anterior. Em oposição à cena inicial, na qual a abstração das imagens potencializa a experiência estética, nesta cena, uma espécie de constatação das anteriores coloca em jogo os distintos prazeres que advém do sentir e do pensar, numa evidente diferenciação das propriedades da narrativa imagética.



Figura 3: O olho de peixe

A canção de Anísio Silva ressurge e o amarelo do fundo, em contraste com a balança verde do primeiro plano onde estão Descartes e o vendedor de peixes, reitera a presença das cores simbólicas do Brasil. A presença da cor, em *ExIsto*, não deixa de ser uma apropriação de elementos locais cuja presença, ao invés de ser tributária da elaboração cenográfica, se volta para denotar a riqueza cromática da vida cotidiana nos trópicos.

A seqüência narrativa é interrompida pela rápida e desconcertante imagem de vários óculos de sol expostos nas vitrines móveis de ambulantes. O tema da lente, recorrente em significativa parcela do filme, desempenha aqui novo papel, o de devolver o olhar para trás da câmera. Esta espécie de mediação que dá visibilidade para algo que está no extracampo através da imagem especular é uma estratégia provinda da pintura: *As Meninas* de Velásquez e *As Núpcias do Casal Arnolfini* de Van Eyck são exemplares no que concerne à percepção da presença do observador e à relação entre espaço real e

virtual, uma das questões implícitas ao conceito de extracampo.

Protegido do sol a pino pela sombra de uma barraca, Descartes é atraído pelo som da música *La vida es um carnaval* e chega numa praça onde dança com parte do público que se destaca nesta espécie de *performance* popular (Figura 4). A miscigenação racial presente na fisionomia de alguns dos integrantes da banda pode ser percebida também nas suas vestes típicas. Os instrumentos musicais se alternam entre os que provêm da tradição indígena e os advindos do mundo eletrônico. Dentre as pessoas presentes na cena, uma mulher veste uma camiseta com marca da banda de rock *Kiss* e um homem usa a camiseta de passados carnavais. Se no livro Descartes encontra índios tupinambás, no filme ele se depara com outro tipo de tribo; e diante dos frequentadores da praça pública da cidade contemporânea, é recontextualizada a estadia de Descartes no Brasil.



Figura 4: A vida é um carnaval

O ritmo alegre da canção é acompanhado pela letra que enfatiza o valor do tempo diante da transitoriedade da vida, questiona a razão de se chorar já que a vida é um carnaval e lembra que as dores se afastam enquanto se canta. Esta música foi composta em 1960 pelo argentino Vitor Daniel e immortalizada na voz da cubana Célia Cruz. Questões que remetem às trocas culturais entre as diferentes Américas, na evidência da atualização do conteúdo do livro, são retomadas pelo diretor em uma cena posterior do filme, quando inclui na trilha sonora a canção *Verdura*, letra e música de Leminski, gravada por Caetano Veloso, em 1981.

Da praça pública Descartes segue para um bar localizado no bairro Brasília Teimosa em Recife. Dentro do simples estabelecimento, uma mulher se detém na escolha de uma canção numa máquina eletrônica cuja tela mostra os títulos disponíveis. Ela seleciona a música *Toalha de Mesa*, consagrada por Mário Souza Marques Filho, e dança de rosto

colado com Descartes enquanto fuma um cigarro. O cantor que consagrou esta música é conhecido por “Noite Ilustrada”; ele morou por dez anos em Recife e tem por marco em sua carreira apresentar-se na inauguração de Brasília.

As paredes do bar são revestidas por estampas diversas, numa explicitação da especificidade do gosto local. O movimento dos corpos oscila entre o fundo azul do papel de parede no lado direito onde Descartes é filmado e o vermelho alaranjado, no lado esquerdo é dominado pela presença da condutora da dança. A escolha do azul, cor fria a ambientar o personagem masculino, em contraposição ao calor do vermelho, evidencia as diferenças entre razão e emoção presentes na cena. Ao raciocínio apolíneo e linear do cartesianismo opõe-se a presença de um corpo quente, dionisíaco e pictórico, a contrabalançar o peso da hegemonia da razão.

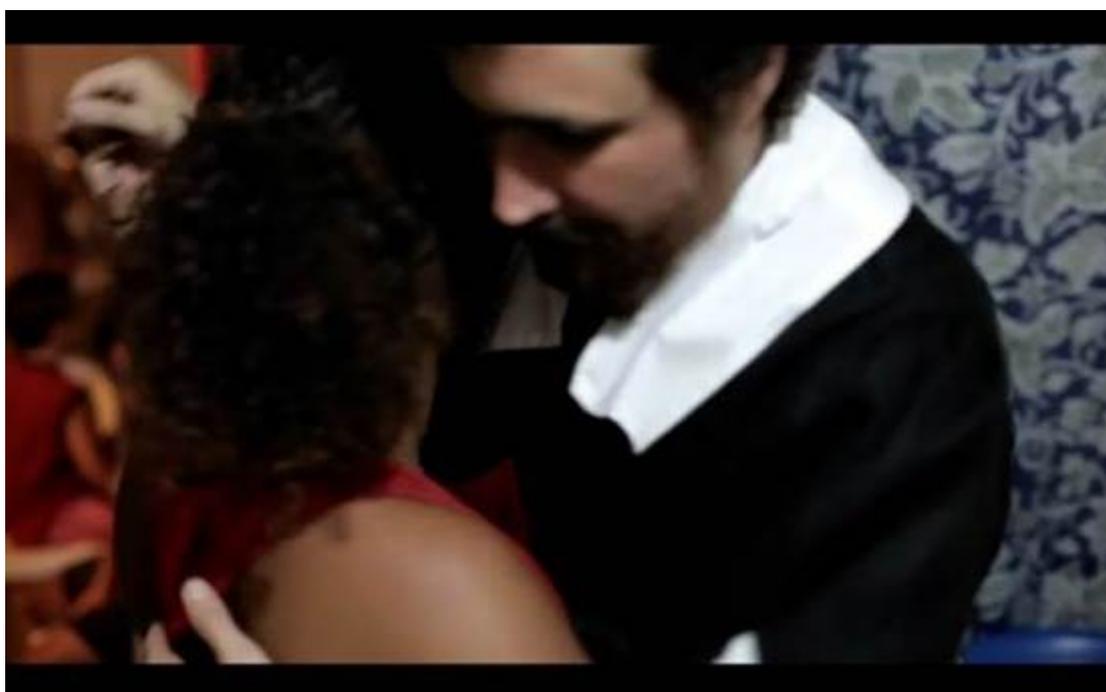


Figura 5: de rosto colado

Mais um corte e se vê o pedaço de uma rosada réstia de alho pendurada na parede com estampa pinheiros acinzentados. Esta é a imagem do filme que remete ao Paraná, terra de Leminski, autor de *Catatau*. Esta imagem aparentemente estática, espécie de fotografia dentro do filme, marca o término da passagem do filósofo pela cidade. Na próxima sequência, durante a noite nordestina, Descartes completa a terceira e última etapa da jornada cronotópica desenvolvida por Bakhtin.

Rodoviária: itinerários do umbral

É noite e Descartes, mais uma vez em primeiro plano, é filmado com a câmera ao seu lado direito. Os ruídos do trânsito, as luzes e a velocidade dos carros enfatizam o drama interno do protagonista. Quando ele anda, a câmera o segue e se ouve pela primeira vez

a sua voz; a narração exterioriza seu pensamento: “ACONTECEU ALGO INACONTECÍVEL. Minha situação é perigosa. Não tenho boas impressões das coisas: impressiono-me facilmente” (Leminski, 2004, p.119). A crise que denota a desconstrução da lógica cartesiana, encontra seu eco na definição bakhtiniana do cronotopo do umbral composto pela virada ou crise na vida.

“La propia palabra “umbral” ya en la vida del language (...) recibió una significación metafórica y se combino con los momentos de viraje em la vida, de crisis, de decisiones que cambian el curso de la vida (o de indecisión, de temor a franquear el umbral).” (Bakhtin, 1986, p.458).

Descartes atravessa a rua e se depara com as pessoas que aguardam, em filas diversas, seus respectivos ônibus. Famílias com crianças se protegem próximas às paredes, pequenos grupos conversam enquanto pessoas solitárias aguardam em silêncio seu momento de embarque. Seu caminhar é aparentemente randômico e sua fisionomia é aflita (Figura 6). Ele gira sobre seu próprio corpo na tentativa de se localizar. A falta de objetividade em relação a um possível destino aliada à impossibilidade de localização espacial deixam-no sem referências.

Segundo Jameson (1984), a presença de itinerários no lugar de mapas caracteriza uma mutação fundamental na cultura do capitalismo tardio, o que inclui uma modificação na sua função social. Segundo ele, este hiperespaço pós-moderno transcende as capacidades do corpo humano individual de se localizar, de organizar perceptivamente mapear cognitivamente sua posição no mundo externo. A impossibilidade de se localizar no espaço e a perda de referências concretas adquirem um sentido de esvaziamento na narrativa. Para Descartes: “Deus não morreu. Perdeu os sentidos”. (Leminski, 2004, p.75). Diante do som e do espaço da cidade ele afirma que ouvimos em direção ao nada.



Figura 6: Na Rodoviária

A ênfase no vazio da cidade e os longos planos da seqüência seguem na contramão da aceleração do tempo apreendida por diversos analistas da vida contemporânea. A câmera que transita por entre a multidão de usuários do terminal, não parece causar estranhamento, nem mesmo quando perde de vista o protagonista. Acostumados com o crescente número de filmadoras e/ou ocupados com seus destinos, Descartes é apenas mais um sujeito a percorrer seu itinerário em meio à multidão.

Quando ele é reencontrado pela câmera, está encostado na porta de um ônibus (Figura 7). A faixa da lataria e a camiseta do mochileiro, no enquadramento da câmera, compõem com amarelo e verde, uma vez mais, as cores nacionais



Figura 7: Saída de Recife

A transformação por que passa Descartes é evidente: “a personagem está sempre se tornando outra, e não é mais separável desse devir que se confunde com um povo” (Deleuze, 2005, p.185). A sentença “Pergunta Miguel, quem Feito deus?” (Leminski, 2004, p. 102) encerra o bloco. Ela será repetida mais três vezes quando Descartes vive uma nova aventura em Brasília. O dia em Recife começa aproximadamente aos trinta minutos do filme e tem a duração de pouco mais de dezesseis minutos.

Considerações finais

A utilização do conceito de cronotopo põe em relevo as noções de identidade e alteridade em seus processos de interação. Desenvolvido por Bakhtin no campo da literatura, o cronotopo também é fonte de valores quando transportado para o campo do cinema, num evidente diálogo entre as duas linguagens.

A conscientização da mutação temporal realizada no trajeto feito pela água é de uma poética quase didática, pois é gradativamente que se percebe que séculos foram transpostos em poucos quilômetros. A fusão na coletividade afetiva da cultura popular presente nos encontros em Recife é permeada por distintas, porém comedidas, intensidades emocionais. A massa anônima que transita pela rodoviária, numa analogia ao umbral, representa o embate diante da inevitabilidade da mudança, da transformação. No final do bloco, Descartes, mais uma vez, reinicia seu caminho em direção a um novo tempo e lugar. A próxima locação é a cidade de Brasília, onde a explicitação da perda da razão é mais evidente.

Foram levantados aqui alguns dos possíveis sentidos de *ExIsto*, já que o caráter polissêmico da obra de arte se vincula à sua capacidade de percepção e articulação do mundo concreto e pode ser realizada em diferentes graus de abstração. A pluralidade de sentidos que se abre para diversas interpretações valorativas é uma das características que definem o campo da arte, em seus processos de insubordinação às determinações temporais e espaciais.

Esta crise da representação, que se relaciona com a quebra do esquema sensório-motor, encadeia percepção e ação e coordena espaços. Ao definir o conceito de imagem-tempo, Deleuze (2005) afirma que à imagem atual (descrição ótica e sonora) se concatena sua imagem virtual: este vínculo produz uma imagem-cristal, caracterizada por manter a distinção de suas faces e potencializar sua reversibilidade. A imagem não procura discernir o real do imaginário, em vez de prolongar uma ação, volta-se sobre ela mesma para relançar circuitos que alteram a percepção da subjetividade e do tempo.

Atribuir novos sentidos para o pensamento cartesiano a partir de sua presença no século XXI é uma maneira de apresentar possíveis transformações nas ideias que regem o curso da civilização euro-ocidental. Neste novo contexto, o caráter meditativo de Descartes é mantido, mas sua lucidez se perde diante dos estranhos costumes do povo colonizado.

O tempo de Descartes é o da reflexão e seu lugar é o da interioridade. Num mundo onde as percepções de tempo e espaço estão em acelerada transformação, o filme de Cao Guimarães aponta, com arte e bom humor, a inaplicabilidade prioritária da lógica e da razão.

Referências

- Amorim, M. (2008). Marília. Cronotopo e Exotopia. In Brait, Beth. *Bakhtin: outros conceitos-chave*. 1.ed., São Paulo: Contexto.
- Bakhtin, M. (2010). *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico da linguagem*. São Paulo: Hucitec. 14^o edição.
- _____. (1986). *Problemas Literarios y Estéticos*. Havana: Editorial Arte y Literatura.
- Brait, B. (1996). A natureza dialógica da linguagem: formas e graus de representação dessa dimensão constitutiva. In: Faraco, Carlos Alberto, Tezza, Cristovão, Castro, Gilberto de (orgs.), Brait, Beth... *et al. Diálogos com Bakhtin*. Curitiba: UFPR.
- Deleuze, G. (2005). *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense.
- _____. (2009). *Cine I: Bergson y las Imagenes*. Buenos Aires: Cactus.

- Deren, M. (2012). *Cinema: o uso criativo da realidade*. In: Revista Devires, Belo Horizonte, v. 9, n. 1, pp. 128-149, jan/jun 2012. Disponível em:
<<http://www.fafich.ufmg.br/~devires/v9n1/download/08-maya.pdf>> Acesso em: 6 mai, 2013.
- Guimarães, C. (2010). *“ExIsto”*. DVD, 86 minutos, digital, estéreo, Brasil..
- Jameson, F. (1984). *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Studies, Disponível em:http://classweb.gmu.edu/sandrew3/misc/nlr142jameson_postmodernism.pdf>. Acesso em: 24 mai. 2012.
- Leminski, P. (2004). *Catatau*. Curitiba: Travessa dos Editores, 2004.
- Stam, R. (2000). Robert. *Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa*. São Paulo: Ática.
- Subouraud, F. (2010). *La adaptación: el cine necesita historias*. Madrid: Paidós.
- Tezza, C. (1996). *Sobre o autor e o herói - um roteiro de leitura*. In: Faraco, Carlos Alberto, Tezza, Cristovão, Castro, Gilberto de (orgs.), Brait, Beth... et al. *Diálogos com Bakhtin*. Curitiba: UFPR.

Diálogos interculturais no cinema de Fatih Akin

Nadia de M. B. Mazzariol⁶⁷², Maria Constança P. Pissarra⁶⁷³ e Sandra Regina C. Nunes⁶⁷⁴

Resumo: O presente artigo promove a primeira análise fílmica realizada ao longo da pesquisa de Mestrado da autora, a qual tem como objetivo verificar a possível emergência de uma transculturalidade turco-alemã na trilogia inacabada “Amor, Morte e Demônio” produzida pelo roteirista e diretor Fatih Akin. A etnografia do filme “Contra à Parede” (2004) trata de temas como identidades móveis, negociações culturais e hibridismo trazidos pela obra. A discussão da problemática identitária mencionada é conduzida a partir de proposições do filme. Finalmente, sob perspectiva mais ampla, é debatido em que medida este cinema enquanto espaço liminar de transculturalidade oferece oportunidade para inovação identitária e percepção do Outro além do contexto simbólico das percepções binárias.

Palavras-chave: Fatih Akin; interculturalidade; cinema alemão.

A presença turca na Alemanha

A Alemanha, assim como os outros países da União Europeia, constitui hoje um repositório de culturas imigrantes. No território do país vivem, segundo estatísticas de 2012 do próprio governo, cerca de 2,5 milhões de pessoas com ascendência turca, 750 mil delas com passaporte alemão, compondo a presença mais numerosa de estrangeiros do país.

Em razão da insuficiência de mão de obra ao final da Segunda Grande Guerra, o governo alemão estabeleceu acordos para a contratação de trabalhadores temporários estrangeiros de diversas origens, entre elas a Turquia (1961), iniciativa que alterou a composição populacional do país. Parte significativa desses trabalhadores (*Gastarbeiter*) terminou permanecendo na Alemanha e trouxe, posteriormente, o seu núcleo familiar. Já em 1973, a imigração passou a ser qualificada pelo parlamento como uma ameaça à estabilidade nacional: o “problema turco”. O contrato firmado anos antes foi interrompido, concomitantemente à aplicação de práticas discriminatórias, como a restrição do auxílio social de desemprego (*Arbeitslosenhilfe*) aos que possuíam cidadania alemã. Os critérios de admissão de estrangeiros como residentes permanentes no país se tornaram cada vez mais rígidos, passando a ser aplicados testes de língua e cultura alemã a candidatos ao visto de permanência. Assim, a década de 80 ficou conhecida pela ascensão da xenofobia (*Ausländerfeindlichkeit*) no país.

Ainda assim, a Alemanha não se viu capaz de modificar sua caracterização como um país de imigrantes, sendo a população de turcos e de nascidos na Alemanha com essa ascendência a de maior representação entre os estrangeiros. Às margens de grandes cidades do país, como Hamburgo e Berlim, passaram a se situar famílias extensas. Hoje,

⁶⁷² Cientista Social. Atualmente cursa Bacharelado em Direito e Mestrado em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades na Universidade de São Paulo.

⁶⁷³ Pós-Doutora em Filosofia Política. Atualmente é pesquisadora associada da Universidade de São Paulo e assistente doutor da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

⁶⁷⁴ Pós-Doutora em Letras. Atualmente é pesquisadora do Diversitas/ USP e docente no Programa de Pós-Graduação. Professora de Literatura da Fundação Armando Álvares Penteado e do Colégio Bialik.

quem visita Kreuzberg, bairro berlinense cuja fama sustenta aglomerar o maior número de turcos fora da Turquia, percebe logo a dimensão desse fenômeno. A maior parte de restaurantes, livrarias, supermercados, entre outros serviços, dispõe de informativos e atendentes tanto em língua alemã como em língua turca.

Sob o impulso e a partir do impacto dessa massa migratória de trabalhadores, têm origem produções culturais diversas, entre elas o chamado cinema imigrante (*Migrantenkino*). Em um primeiro momento, além de ficções como as de Fassbinder (*Angst essen Seelen auf*, 1973) e Helma Sanders-Brahms (*Shirins Hochzeit*, 1973), filmes documentais tematizaram as dificuldades dos turcos, representados como vítimas isoladas, incapazes de se comunicar e interagir com os seus colegas alemães.

A partir dos anos 1980, com o sucesso do filme de Tevfik Baser (*40 Quadratmeter Deutschland*, 1986) em Cannes, a situação do contingente imigrante na Alemanha ganhou visibilidade considerável, inclusive no exterior.

Em meados dos anos 1990, outros roteiristas e diretores procuraram apresentar encontros possíveis entre turcos e alemães na periferia de grandes cidades do país (*Betroffenheitskino*) e, mais além, questões enfrentadas pelos filhos e netos dos primeiros imigrantes. Trata-se de filmes que já não apresentam as culturas turca e alemã como imiscíveis, levando às telas protagonistas híbridos, de ascendência turca, mas educados na Alemanha. Um novo gênero responsável por trazer à tona uma autorreflexão dos imigrantes acerca de sua cotidiana negociação com a cultura de origem e a do país onde vivem. Uma posição fronteiriça compartilhada por Fatih Akin, cujo trabalho será discutido no presente artigo.

Um dos primeiros *Gastarbeiter* de Hamburgo, seu pai foi funcionário da indústria química, e decidiu tentar a sorte na Alemanha a fim de economizar o suficiente para comprar um novo motor para seu barco e construir uma vida como pescador longe de grandes cidades como Hamburgo, ou Istambul, onde nascera. Depois de dois anos no país, convenceu, durante férias na terra natal, sua namorada a se casar, acompanhando-o nessa aventura. O primeiro filho, nascido nos anos 70, estabeleceu para os dois um limite pessoal para a estadia em território estrangeiro - a alfabetização do menino, Cem, deveria se dar na terra de seus pais. Pouco depois nasceu Fatih e novos limites foram sendo estabelecidos. À despeito da xenofobia intensificada nos anos 80, como o próprio diretor menciona em irônico título de um documentário a respeito de sua família produzido para televisão em 2000: "Wir haben vergessen zurückzukehren" (nós nos esquecemos de retornar).

Criados por um casal de idosos alemães enquanto os pais trabalhavam, Fatih e seu irmão Cem cresceram alimentados por essas duas culturas. Segundo afirma em seu livro autobiográfico, "Im Clinch, die Geschichte meiner Filme" (2011), "desde que me conheço por gente penso em alemão, ainda que sempre tenhamos falado em turco na nossa casa", mas "quando Cem e eu falávamos em alemão entre nós, minha mãe nos repreendia".

Desde a infância, Fatih mostrou grande fascinação pelo cinema, brincando os filmes assistidos e criando roteiros tão logo fora ensinado a escrever pela sua mãe, professora

da escola onde viria a estudar posteriormente. Em um deles, seu irmão mais velho, Cem, deveria encenar Bruce Lee. Ambos iam frequentemente ao cinema com seu pai, embora fossem, como ele mesmo diz, crianças da "era do videocassete", que habitavam a rua "com a maior taxa de criminalidade de Hamburgo".

Durante a adolescência, Fatih era o grande agitador da sala, mostrando interesse e talento para o teatro, do qual participava na escola e em atividades extracurriculares. Atuou em papéis pequenos de produções locais de teatro e cinema por diversos anos, inclusive após sua entrada na prestigiada *Hochschule für bildende Kunst Hamburg* como estudante de comunicação visual.

Sua carreira como roteirista e diretor de longa-metragens ficcionais teve início com "Kurz und Schmerzlos" (1998), thriller gravado em Altona, bairro onde cresceu em Hamburgo, que conta a história de três amigos - um grego, um sérvio e um turco, recém-liberto da prisão, a partir de seu reencontro. O envolvimento dos personagens num submundo de violências, tanto pelos crimes que praticam, como pela ausência do Estado atuando na região, é apresentado no filme, e a região é retratada como um gueto no qual falta qualquer perspectiva para os jovens que nele vivem.

Logo depois, foi lançado "Im Juli" (2000), *road movie* que dialoga com "Paris, Texas" (1984), de Wim Wenders (grande ídolo do diretor), e é baseado no romance homônimo de Selim Özdogan sobre um jovem alemão que se apaixona por Melek (anjo, em turco), uma linda moça de passagem por Hamburgo, e decide então procurá-la em sua terra natal, a Turquia.

Finalmente, "Solino" (2002), lançado a seguir, conta a história de uma família italiana que emigra para a região do Ruhr, explorando as desavenças de dois irmãos que se apaixonam pela mesma mulher, o último filme do roteirista e diretor antes de "Gegen die Wand" (2004), do qual este artigo irá tratar.

O cinema enquanto luta de boxe

Embora os filmes acima citados tenham ampliado o público de Fatih Akin, foi "Gegen die Wand" ("Contra a Parede", 2003) que o elevou à personalidade internacionalmente reconhecida.

Primeiro de uma trilogia chamada "Liebe, Tod und Teufel" (Amor, Morte e Demônio), da qual faz parte também "Auf der Anderen Seite" (2011), e outro título ainda por ser lançado, o filme traz a história de Cahit (Birol Ünel) e Sibel (Sibel Kekili), casal de alemães de ascendência turca que se conhece em uma clínica de recuperação em Hamburgo após uma tentativa de suicídio.

A abertura se dá por uma banda em frente ao Bósforo que interpreta canções que servirão de interlúdio para diferentes momentos da história, como no intervalo de uma peça de teatro que tem lugar em períodos de tempo diversos. No início, a cantora traja um longo vestido vermelho sangue e conta passionavelmente a história de uma bela moça de olhos amendoados que associaremos com a protagonista surgida poucos minutos

depois.

A abertura se dá por uma banda em frente ao Bósforo que interpreta canções que servirão de interlúdio para diferentes momentos da história, como no intervalo de uma peça de teatro que tem lugar em períodos de tempo diversos. No início, a cantora traça um longo vestido vermelho sangue e conta apaixonadamente a história de uma bela moça de olhos amendoados que associaremos com a protagonista surgida poucos minutos depois.

Na próxima cena, conhecemos o bar onde Cahit - 40 anos, trabalha recolhendo garrafas. Depois de terminar o trabalho, bebe com um amigo, e caminha até outro bar, onde discute com sua amante, e agride um homem até ser expulso. Transtornado, dirige seu carro com violência contra uma parede.

O drama se estabelece logo no início com uma proposta de Sibel. No hospital, ao perceber que Cahit também tem origem turca, pede, primeiro em sua língua, e depois em alemão, que se casem. Ele a deixa falando sozinha e, a seguir, vemos como sua família reage ao fato, para eles desonroso, de que ela tentara cortar os pulsos, pressionando-a a se comportar de acordo com as suas expectativas.

Durante sua estada no hospital, Sibel continua tentando se aproximar de Cahit, que a desdenha por ter cortado os pulsos na transversal, quando a maneira correta seria na longitudinal. Ela o persuade a fugir por uma noite para tomar cerveja, e, já no bar, esclarece seu pedido, sugerindo que celebrem um casamento de fachada para que ela possa se livrar do rigor de sua família. A tensão aumenta quando Sibel profere as linhas mais conhecidas do filme: "eu quero viver, dançar, foder, e não com um cara só, entende?", e, ao receber seguidas negativas de seu novo amigo, quebra a garrafa de cerveja que bebia e corta os pulsos (dessa vez da maneira correta).

Tem-se novamente a banda em cena - indicação de transcorrência de um período de tempo significativo. De aparência renovada, Cahit faz uma visita à família de Sibel junto ao seu melhor amigo, que se apresenta aos pais da moça como "seu tio". O humor da cena vem do fato de que o público compartilha o segredo, Cahit não é o homem sério e confiável que procura aparentar, tampouco é gerente do restaurante que menciona (onde recolhe garrafas) e nem mesmo consegue se comunicar em turco com a fluência que tem em alemão. Ele e o amigo se perdem no discurso diversas vezes, mas acabam por convencer a família a conceder a mão de Sibel em casamento.

Durante a cerimônia civil descobrimos que Cahit é, na realidade, viúvo. A cerimônia religiosa transcorre de acordo com os costumes turcos. Sibel conduz o comportamento do noivo e o questiona continuamente sobre seu passado. Ao chegar na nova casa e perguntar o nome da ex-esposa, Cahit exige que o deixe em paz e a coloca para fora do apartamento (ainda trajando o vestido de noiva). Assim, a noite de núpcias de Sibel é celebrada com um estranho que conhece em um bar. E, com a conquista da liberdade que tanto almejava, a jovem caminha pelas ruas na manhã seguinte, vestida de branco, com a alegria e leveza contagiantes de quem conquistou sua grande ambição.

A partir daí, Cahit e Sibel constroem uma relação como meros colegas de

apartamento. Ela consegue emprego como cabelereira no salão da amante de Cahit (Maren), faz piercing, frequenta festas, relaciona-se com diversos parceiros, experimenta drogas lícitas e ilegais. Ele, por sua vez, segue sua vida com apatia, muito álcool e alguns encontros com a amante quando está de melhor humor, sem revelar muito de seu passado até então.

Um dia, convencido por Sibel a sair para dançar, contagiado pela colega que conta extasiada suas aventuras, Cahit afirma "punk is not dead" e parece atraído pela jovem ao vê-la dançar sensualmente. Ela, no entanto, não parece interessada, e despede-se ao sair com um desconhecido que a abordara dizendo "tchau, eu vou transar! você viu esse cara?!". Cahit volta para casa deprimido, quebra alguns objetos com uma arma de brinquedo e termina por dormir agarrado num vestido de Sibel após beijá-lo.

O filme se desenvolve numa tensão crescente entre os dois - processo no qual Cahit se aproxima da cultura turca - ainda que com reservas, para ser aprovado pela família de Sibel. Em uma visita à família da moça, por exemplo, expressa sua estranheza quando é convidado pelo cunhado e outros homens a ir em um bordel, e quase provoca uma briga ao questionar - "por que vocês não fodem com as suas esposas?", sendo alertado a nunca mais aproximar as palavras "foder" e "esposa". Em particular, o irmão de Sibel (Yilmaz) o confronta, afirmando saber que ele não é quem a família pensa. No entanto Cahit, talvez para sua própria surpresa, afirma amar Sibel e ter mentido para poder estar ao lado da jovem, resposta esta que satisfaz, ao menos naquele momento, o cunhado.

Cahit mostra-se cada vez mais interessado enquanto Sibel continua a flertar com desconhecidos todas as vezes que saem juntos. Assim, ele continua a se relacionar com a amante, chefe de Sibel no salão de beleza. No entanto, a situação se torna mais delicada quando Sibel começa a sair com Nico, um conhecido dos dois, e amigo de Maren, amante de Cahit.

Certo dia, Sibel prepara um trabalhoso jantar para Cahit com especialidades da terra de seus pais, no qual comenta que sua mãe tem perguntado quando virão os netos. Cahit propõe que façam um filho, ela ri e diz que poderá dizer para a mãe que ele é impotente, o que seria um motivo aceitável para um divórcio entre seus pares. Decepcionado, Cahit sai de casa sem agradecer pelo jantar. Em um bar, Maren o encontra e pergunta sobre sua aliança, ele conta a respeito da esposa com a qual "não fode, embora seja casado". Ele fica ainda mais irritado e vai encontrar Sibel em uma boate que ela costuma frequentar, onde desculpa-se por ter saído de casa abruptamente. Os dois dançam e começam a flertar um com o outro. No entanto, um outro homem, turco, aproxima-se de Sibel e acaba provocando uma briga, na qual Cahit é ferido. Sibel cuida de Cahit com carinho, e desse modo ocorre sua primeira aproximação física de fato. Ele reclama dizendo "merda de turcos", enquanto ela retruca, com humor, lembrando que ele próprio se trata de um turco, ainda que pareça ter se esquecido disso. Ao chegar em casa, eles dormem juntos pela primeira vez, mas a relação é interrompida por ela, que diz temer que eles se tornem "marido e mulher".

A seguir, vemos momentos privados de ambos, nos quais se dão conta do quanto já estão apaixonados um pelo outro. Cahit comemora bebendo com seu melhor amigo e suposto tio que apresentara para família da esposa. Sibel, por sua vez, rompe com sua

chefe no salão de beleza ao ser provocada com informações sobre a ex-esposa de Cahit e a revelação de que Maren é sua amante. Ao voltar para casa, a jovem rompe também com o seu próprio amante, Nico, afirmando "eu só queria saber como você é na cama, agora que eu sei, você sai do meu caminho e eu saio do seu". Com a insistência dele, sustenta: "eu sou uma mulher casada, uma mulher turca casada, e se você não me deixar em paz o meu marido vai matar você, captou?!".

Sibel vai sozinha a um parque de diversões onde compra um *Lebkuchen*, bolacha típica de mercados de natal, em formato de coração. O presente, onde se lê *Ich liebe dich* (Eu amo você) é colocado sob o travesseiro de Cahit.

É noite, Cahit está no bar onde habitualmente se encontram. Quando chega para vê-lo, entretanto, Sibel vê o marido em desespero, tentando acordar o amante com quem ela rompera horas antes. Nico provocara Cahit seguidas vezes, afirmando que Sibel seria uma prostituta, indagando quanto ela cobrava e se ele ficava com parte do dinheiro. Após ter perdido a paciência, Cahit o atingira na cabeça com uma garrafa. Assim, a ameaça de Sibel se fez verdade, o homem está morto. Sibel e Cahit trocam um olhar amargurado. Sua felicidade será, mais uma vez, adiada.

Segundo Fatih Akin, fazer cinema é como lutar boxe, sobretudo contra si mesmo. Diretor e atores lutam round a round para impor seus conceitos e se manterem fiéis a si - às vezes até fisicamente, fato que chegou de fato a ocorrer durante as filmagens entre o ator Birol Ünel e Fatih Akin. A exacerbação da violência é levada às últimas consequências no roteiro de "Gegen die Wand", o qual escreveu, em suas palavras, "com todo o ódio das consequências de 2001". A violência das cenas fora alimentada pela sua fúria com os tempos pós-11 de setembro e a guerra no Iraque. Cahit e Sibel não encontram escapatória. Tão logo se dão conta de já terem construído uma relação que vai muito além da divisão do apartamento, Cahit é preso por assassinar o ex-amante da esposa. Ela tenta o suicídio novamente e, ao fundo, ouvimos uma canção turca melancólica, não mais as canções de rock que povoavam o universo relacional dos dois. Para Sibel, resta a fuga para Istambul onde tem uma prima (Selma) mais compreensiva que sua família mais próxima. Se ficar em Hamburgo, certamente será assassinada pelo seu irmão Yilmaz, pela desonra que causou à sua família após ter sua história dramática estampada em um jornal sensacionalista. As fotos de Sibel, desde a infância, são todas queimadas pelo pai. Assim, a jovem se despede do marido na prisão, prometendo esperá-lo para que fiquem juntos.

Em Istambul, Sibel torna-se submissa à prima e recatada. Trabalha como camareira em um hotel e corta os cabelos. Ela envia cartas para Cahit afirmando se sentir aprisionada, tanto ou talvez até mais do que ele pela culpa que a atinge. Quando a saudade fica mais difícil de tolerar, recorre ao ópio, ao qual consegue acesso por se vestir como um homem. Com o passar do tempo, no entanto, ela se torna cada vez mais masculina e mimetiza o antigo comportamento do marido bebendo sem limites até adormecer no bar, onde é violentada pelo traficante sem sequer reagir. Ao sair, provocada por jovens na rua, entra numa briga da qual não desiste até ficar inconsciente. Ensanguentada e gravemente ferida ela se levanta a cada queda e gargalha da dor, xinga-os e apanha até cair novamente para se levantar e partir novamente para cima dos

três. A briga só acaba quando Sibel desmaia após levar uma facada no estômago. Ao perceber que ela é mulher, o agressor entra em desespero. Um taxista, que atravessa a rua por acaso, salva a jovem da morte.

A seguir, vemos Cahit sair da prisão em Hamburgo completamente obstinado a encontrar a esposa. Ele viaja à Istambul, onde é levado ao hotel por um taxista turco, que revela ter trabalhado na Bavária e, por isso, também é fluente em alemão. Cahit entra em contato com Selma, prima de Sibel, por quem descobre que ela está casada e tem uma filha, mas ainda assim entrega o endereço do hotel onde está hospedado. Sibel entra em contato com ele aos sussurros, afirmando não poder falar longamente. Ele, por sua vez, diz que ficará na cidade até tê-la visto pessoalmente.

Toda parte final do filme transcorre no hotel - fato que, segundo Fatih Akin, não havia sido planejado, mas se deu pelo desgaste da equipe, tanto físico como psicológico após quase um ano de filmagem. Sibel Kekilli, a protagonista, havia ficado internada por um mês em virtude de complicações de uma apendicite. Birol Ünel havia tido o visto negado para retornar a Turquia repetidas vezes, pelo fato de que não havia cumprido o serviço militar obrigatório na terra natal - crime que o levaria à prisão não fosse ele um ator já reconhecido pela sua atuação na Alemanha.

Finalmente, em um pequeno quarto impessoal com vista para o Bósforo, o casamento de Sibel e Cahit é consumado. Ela abatida, de cabelos mais curtos e aparência mais velha, ele com um ar mais entusiasta do que quando se conheceram. Cahit conta seu plano de viajar até Mersin, cidade onde nasceu, e convida Sibel a buscar a filha o acompanhar. Os dois marcam um encontro na rodoviária. A jovem, no entanto, hesita ao voltar para casa e ouvir a filha brincando com o pai, seu novo marido. Assim, Sibel não aparece no lugar marcado e vemos Cahit viajar sozinho em busca de suas raízes. A banda encerra o filme tocando em frente ao Bósforo e fazendo uma reverência de agradecimento ao final.

Identidades móveis, negociações culturais e hibridismo

“Wohin gehöre ich? Für mich gab es diese Fragestellung eigentlich nie. Für mich als Künstlerspielen Nationalitäten keine so grosse Rolle. Typisch deutsche Bilder gibt es eigentlich nicht. Heute kann ich sagen, dass das Kino meine Heimat ist”.⁶⁷⁵

Segundo Fatih Akin, a inspiração do roteiro de “Gegen die Wand” se deu por uma história de sua adolescência, quando uma amiga pediu que aceitasse ter um casamento de fachada para ela se livrar de rigorosas expectativas familiares. A escrita se deu tendo em mente o ator Birol Ünel, enquanto Sibel Kekilli foi encontrada em um *casting* na rua, depois vindo-se a saber que a atriz já havia atuado na indústria pornográfica. O fato provocou grande escândalo na mídia alemã durante a Berlinale, elevando ainda mais a popularidade do filme que levaria o prêmio máximo do festival. A interculturalidade

⁶⁷⁵ "A que lugar pertencço? Para mim nunca houve um questionamento assim. Para mim enquanto artista, as nacionalidades não desempenham um papel assim tão importante. Imagens típicas da Alemanha na verdade não existem. Hoje só posso dizer que o cinema é a minha terra natal." Trecho do livro autobiográfico "Im Clinch", publicado em 2011.

presente na vida de Akin não foi apenas acidental. Seu melhor amigo desde o Ensino Médio, Adam Bousdoukos, que viria a atuar em diversos filmes seus, é de origem grega. Monique Obermüller, sua esposa desde 2004, tem origem alemã e mexicana. E todos filmes até então mencionados abordam a temática da interculturalidade, envolvendo personagens de diferentes origens que enfrentam desafios na Alemanha atual, assim como alemães que buscam, em uma Turquia não tão distante, encontrar respostas às suas questões existenciais.

Como se dá a articulação entre identidades muçulmana, turca e alemã no âmbito subjetivo dos personagens? Como se articulam marcadores de diferença?

O personagem de Cahit surge primeiro como um completo assimilado, mas com o passar do tempo descobre, graças a Sibel, mais sobre seu passado, chegando a elevar seu interesse à missão ao final do filme, quando viaja à Mersin em busca de suas origens. Se no início o único traço de uma subjetividade turca que observávamos eram os diálogos com seu melhor amigo na língua natal, ao final já o vemos muito mais à vontade em seu país de origem, buscando articular seu passado turco e presente que não se sabe se viverá na Turquia ou na própria Alemanha.

Sibel, por outro lado, faz um movimento inverso. A personagem sente-se enclausurada em um gueto turco, e, embora tenha fluência em alemão, não consegue articular as expectativas de sua família devota do islã ao seu desejo de viver uma cultura mais laica. O anti-herói punk Cahit (homem comum) causa estranheza, mas a deformação de seu comportamento nos permite enxergar melhor a dor que o personagem enfrenta, assim como o movimento que faz em busca de reconstruir sua identidade.

Como o gênero é experimentado em cada comunidade? Em que medida ele surge como ferramenta de diferenciação radical entre turcos e alemães?

No filme, a cultura turca é apresentada como àquela que dá liberdade ao exercício da sexualidade masculina - os homens frequentam bordéis, abordam mulheres com segurança e não demonstram fragilidade. As mulheres, em contrapartida, são apresentadas quase sempre em conflito com as expectativas que delas se têm, o que desvendamos não apenas pela trajetória de Sibel, mas também, por exemplo, em diálogo da jovem com as esposas do irmão e primos, no qual elas dizem estar insatisfeitas com o desempenho sexual dos maridos, ou em uma conversa dela com a prima, funcionária de um hotel, que diz não pretender se casar, pois tem a ambição de crescer profissionalmente – experiências consideradas, portanto, excludentes.

Para ter acesso às drogas e ao álcool, também recriminado pelo islã (embora visto com mais tolerância na Turquia que em outros países da região), Sibel se veste de homem e mimetiza o comportamento agressivo de Cahit.

A cultura alemã, por sua vez, diluída na cultura do anonimato da grande cidade, é

apresentada como uma alternativa que possibilitaria liberdade para ser e experimentar o que se deseja. Ainda que, os próprios personagens recorrem à estereótipos quando lhes convém, por exemplo quando Sibel afirma "ser uma mulher turca casada", ameaçando o ex-amante Nico, há uma expectativa de proteção por parte do marido que garantiria sua honra.

Marcadores de diferença binários são desconstruídos? Há propostas identitárias novas?

A disputa intersubjetividades dos protagonistas revela quanto a fronteira, enquanto ponto de passagem, é o lugar onde as identidades vêm a tona. Na dolorosa trajetória em que reconhecem terem se tornado um casal, Cahit, por um lado, deixa de ser um assimilado à cultura alemã que mal conhece a língua de seus pais, para depois buscar suas raízes. Sibel, por outro, caminha do estereótipo da moça turca oprimida para o de uma jovem de grande cidade europeia, que experimenta sua sexualidade com liberdade. Quando se encontra em Istambul, no entanto, percebe que a única chance de poder se expor às mesmas experiências autodestrutivas é vestir-se de homem e mimetizar o comportamento do parceiro. Ambos personagens são híbridos em relação à identidade nacional, ela, inclusive, em relação à identidade de gênero. Por outro lado, a restrição imposta não lhe permite cunhar uma identidade nova – Sibel termina como dona de casa na Turquia. À Cahit, por sua vez, é permitida a circulação pelo universo da memória de seus pais, assim como o retorno à vida punk na Alemanha, se assim desejar.

Seja como for, ambos personagens apresentam uma identidade cosmopolita, transnacional, que, ao mesmo tempo, vive em constante tensão cultural pela sua interconexão e emergência a partir de referências distintas. Ambas se configuram em um terceiro espaço constituídas pela bricolagem de elementos turcos e alemães, atravessando ora para uma, ora para outra margem com mais ou menos fluidez a depender do gênero do personagem.

Seja provocativamente ou com humor, o dilema de conciliar ambas identidades leva à emergência de uma terceira. Cahit, que em certa passagem do filme em que conversa com o irmão de Sibel, afirma ter "jogado fora seu turco", termina o filme decidindo por enfrentar e revisitar seu passado, recompor suas memórias.

Como a transculturalidade é apresentada filmicamente – trilha sonora, bilinguismo, montagem?

A trilha sonora se configura como voz narrativa que se dirige ao público não só na abertura e conclusão do filme, mas também em "intervalos", nos quais a banda em frente ao Bósforo performa canções turcas. A abertura do filme é feita com música, ouvimos uma voz contar *bir, iki, üç, dört* (um, dois, três, quatro) e a banda aparece ao todo cinco outras vezes sob esse mesmo cenário, onde a única mudança é o escurecimento da luz indicando a transcorrência de um dia. Um distanciamento é provocado pelos músicos gerando um estranhamento (*Verfremdungseffekt*) similar ao

que Brecht buscava em seu teatro épico, no qual o cotidiano do público é desnaturalizado e cada um é convidado a lembrar que a experiência se limita à ficção.

Por outro lado, a apropriação de clássicos de pop e rock como por exemplo *I feel you*, tocado quando Cahit dirige contra a parede, ou *After Laughter*, quando Sibel brinca no parque de diversões e compra um *Lebkuchen*, sublinham as emoções dos protagonistas. As afiliações punks de Cahit também podem ser observadas no seu apartamento, há na porta um poster do grupo britânico *Siouxsie and the Banshees* na porta.

Já mencionado, o bilinguismo é presente na relação dos protagonistas com outros personagens. Sibel discute com os pais em turco, enquanto com Cahit, faz o primeiro contato nessa língua, mas depois fala apenas em alemão. Cahit fala com o melhor amigo (que se passa por seu tio na casa de Sibel) em turco, com a amante e a esposa em alemão. Quando vai procurar a prima de Sibel, Selma, no luxuoso hotel onde trabalha, a fim de saber o paradeiro da esposa, em um momento a discussão em turco transita para o inglês. Selma diz que Sibel não gostaria de vê-lo, e ele retruca em inglês questionando “*How do you know that? When I met Sibel the first time I was dead, I was dead a long time before I met her. (...) She gives me love*”. A frase final, inclusive, é homônima a uma canção do grupo *The Godfathers*, cujo videoclipe se passa em um parque de diversões em cenas muito semelhantes àquelas que Sibel protagoniza instantes antes, como ressalta Goktürk (2010).

A montagem segue a linha do melodrama, entretanto, trata-se de uma releitura dessa narrativa, uma vez que a sua linha é quebrada. A mimesis da realidade é deixada de lado quando a banda se dirige diretamente para o público comentando os acontecimentos como, por exemplo, na última canção, na qual se ouve: “Eu perdi o meu amor, que meus inimigos sejam cegos, estou em desespero, que as montanhas estejam felizes”. A catarse não é permitida e, se o público embarcar na história, será lembrado continuamente de que se trata de ficção. O apelo às emoções é contido à despeito do caráter visceral de personagens e enredo e da intensidade de seu envolvimento contra os obstáculos que surgem ao longo de suas trajetórias.

Abrindo mão de uma concepção de sujeito como entidade unificada e coerente, geralmente atrelada às concepções dominantes de modernidade, surge espaço para a reflexão sobre subjetividades constituídas na órbita do discurso, cujo excedente de sentido não pode ser explicitado em relações binárias. Esses sujeitos híbridos trazem em sua experiência elementos que transcendem a experiência individual, desconcertando identidades de heterogeneidades estancadas. Tratar-se-ia talvez da oscilação entre tradição e tradução discutida por Bhabha (2003), referindo-se às formações subjetivas que atravessam fronteiras constituindo culturas híbridas que mantêm vínculo com a tradição de seus antepassados, mas estão em constante negociação com a cultura da comunidade imaginada em que vivem, como os personagens dos filmes em questão, e o próprio roteirista e diretor Fatih Akin.

Como afirma Hall (2003), em tais sujeitos a identidade acontece como uma celebração móvel, formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais é representada nos sistemas culturais. Esses sujeitos tornam-se o que são por

relações de negociação, conflitos e empréstimos recíprocos de elementos turcos e alemães (Canclini, 2005).

Em um contexto de laços diaspóricos, de identidade conjuntural e relacional, observa-se uma colagem de elementos de diversas origens. O discurso invocado por pessoas que sentem, mantêm ou inventam uma conexão com a terra natal (ou a terra de seus pais e avós) é produzido e produz diversas versões de experiência transnacional e intercultural constituidoras de sujeitos, nas quais marcadores de diferença como gênero e classe social não deixam de ser relevantes – como claramente pudemos ver pela trajetória de Sibel. Caberia à nós questionar se as experiências que a personagem vivenciou afrouxaram ou reforçaram sua subordinação (Clifford, 1994).

Oscilando como os protagonistas no eixo Hamburgo - Istambul, o filme revela sua força também ao mostrar ligações da cultura europeia com o Oriente como sua identidade substituta e até subterrânea. A superioridade posicional flexível do sujeito europeu, no entanto, é questionada por esses híbridos que desafiam expectativas das duas culturas, colocando em cheque seus valores e a reducionista distinção Europa – Ásia já velha de séculos (Said, 2007).

Considerações Finais

Geertz (1997) propõe um conceito semiótico de cultura – os seres humanos produzem teias de significados nas quais estão inseridos. O autor afirma que há uma diversidade de formas pelas quais os seres humanos produzem e reagem a aquilo que entendem como arte – uma teoria da arte é, portanto, sempre uma teoria da cultura, dado que a capacidade de uma obra de fazer sentido, a qual varia de um povo para outro, é produto da experiência coletiva que vai bem mais além dessa própria experiência. Assim, pensar a arte não seria um empreendimento autônomo, mas um pensamento sobre a cultura, busca de compreensão da alteridade e de suas materializações nela.

Como afirma Canclini (2005), a cultura é uma dramatização eufemizada dos conflitos sociais, instância de confirmação, produção e reprodução da identidade. Esse caráter permite que o cinema seja analisado enquanto fenômeno extracotidiano aproximado à ideia de liminaridade, ou fenômeno liminoide. Desse modo, propõe-se aqui a compreensão dos filmes de Fatih Akin enquanto um espaço liminar de transculturalidade, o qual oferece oportunidade para inovação identitária e percepção do Outro além do contexto simbólico das percepções binárias.

Na Antropologia, diversos autores apostaram na capacidade de inovação e questionamento dos momentos liminares, transitórios, ou intervalares. Em um ritual de passagem, o momento liminar – do latim *limen* (limite), é aquele no qual se encontra a mais latente ambiguidade. Ele ocorre quando seus participantes deixam de apresentar seu antigo papel na sociedade, mas todavia não completaram a transição para um novo estado. A liminaridade é como um espelho mágico: espelho do que pode ser, que transforma as coisas, dá visões fragmentadas e altamente críticas. Um espelho no qual a sociedade se vê de múltiplos ângulos, no qual o que se supõe fixo, estável, é deslocado pela experiência da incerteza. Por meio das formas expressivas vemos espelhos mágicos

nos quais o cotidiano não se reflete passivamente, as formas se reconfiguram, e uma alteração no plano subjuntivo (“como se”) é produzida.

Borges (1983), ensaísta argentino, afirma haver uma lógica outra para se dizer a realidade. Para haver verossimilhança e a criação de um universo literário o autor deveria partir do mesmo princípio da magia: a possibilidade de unir elementos que não tem relação. Segundo ele, a grande literatura é aquela que finge, sua missão é a invenção e seu grande diálogo é com outros textos, sem que se desconsidere o contexto. O cinema aqui atravessa fronteiras e reúne elementos antes tido como distantes ao justapor Hamburgo e Istambul, provocando um deslocamento e uma desautomatização, os quais permitem um olhar renovado para o real.

Também o público entra no ringue e é convidado à lutar contra si mesmo, contra concepções antiquadas que trouxera ao cinema e que extrapolam as contendas entre Ásia e Europa, turcos e alemães. Nas palavras do próprio diretor, em entrevista concedida ao *The New York Times*⁶⁷⁶: “What I’m always trying to say is, this Turkish-German gap, you know, or this connecting element of the two nations, or systems, or worlds — you can change that and put other things instead,” (...)“Mexico and the U.S., same thing”.

Referências

- Akin, F. (2011). *Im Clinch*. Hamburg: Rowohlt.
- _____. *Contra a Parede*. (2004), Alemanha, cor, 123 min.
- Bhabha, H. K. (2003). *O local da cultura*. Belo Horizonte: UFMG.
- Borges, J.L. (1983). "El arte narrativo y la magia." In: *Discusión*. Buenos Aires: Alianza.
- Canclini, N.G. (2005). *Diferentes, desiguais e desconectados*. Rio de Janeiro: UFRJ.
- Chklovski, V. (1981). "A arte como procedimento." In: *Teoria da Literatura - formalistas russos*. Porto Alegre: Globo.
- Clifford, J. (1994). "Diasporas". In: *Cultural Anthropology*, Vol. 9, No. 3, *Further Inflections: Toward Ethnographies of the Future*.
- Dawsey, J. C. (2005). "Victor Turner e antropologia da experiência". In: *Cadernos de Campo*, São Paulo, v. 13.
- Geertz, C. (1997). *O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa*. Petrópolis: Vozes.
- Goktürk, D. (2010). "Sound Bridges: Transnational Mobility as Ironic Melodrama". In: *European Cinema in Motion - Migrant and Diasporic Film in Contemporary Europe*. Nova York: Pallgrave Macmillan.
- Hall, S. (2011). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2003.
- Isenberg, Noah. "Fatih Akin's Cinema of Intersections." In: *Film Quarterly*, Vol. 64, No. 04.
- Kaya, A. (2007). "German-Turkish Transnational Space: A Separate Space of Their Own". In: *German Studies Review*, Vol. 30, No.03.
- Said, E. (2007). *Orientalismo. O Oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Satiko, R. (1998). *Imagem-violência. Mimesis e reflexividade em alguns filmes recentes*. Dissertação de Mestrado. PPGAS/FFLCH. Universidade de São Paulo.
- Turner, V. W. (1974). *O Processo Ritual*. Vozes, Petrópolis.

⁶⁷⁶ Cf. http://www.nytimes.com/2008/01/06/movies/awardsseason/06kuli.html?pagewanted=all&_r=0

A Realidade Brasileira a 24 Quadros por Segundo

Roberto Elíseo dos Santos⁶⁷⁷ e João Batista F. Cardoso⁶⁷⁸

Resumo: O presente texto visa verificar como a realidade social brasileira, marcada pela desigualdade econômica e pela violência, tem sido representada nas produções cinematográficas contemporâneas. Para isso, a pesquisa qualitativa de nível exploratório, desenvolve-se primeiro a partir do estudo da trajetória dos filmes brasileiros pautados pela temática social, da década de 1930 até o final do século XXI, para, em seguida, passar à análise dos filmes *5 x favela – agora por nós mesmos*, *Sonhos roubados* e *Salve geral*, produzidos nos primeiros anos do século XXI. Nessas análises foram examinados os aspectos estéticos que permitem compreender como as produções contemporâneas mantêm traços originários no Neorealismo italiano, desenvolvidos nas produções brasileiras de 1950 e no Cinema Novo, e que caracteres diferenciam as produções atuais das anteriores.

Palavras-chave: Cinema brasileiro; temática social; estética.

Introdução

Este trabalho resulta de estudo realizado no âmbito dos grupos de pesquisa Gêneros Ficcionalizados Midiáticos e O Signo Visual na Mídia. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de nível exploratório, que tem como objetivo analisar filmes brasileiros contemporâneos para verificar como a realidade social do país, marcada pela desigualdade econômica e pela violência, tem sido apresentada nas telas. Inicialmente, será abordada a trajetória dos filmes brasileiros pautados pela temática social e, em seguida, serão examinados, do ponto de vista estético, produções recentes com esse viés, a saber: *5 x favela – agora por nós mesmos* (2010), *Sonhos roubados* (2010) e *Salve geral* (2009).

Contrastes Sociais No Cinema Brasileiro

Na década de 1930, representações da realidade brasileira, com suas contradições sociais e espaços de exclusão, já estavam presentes nas produções cinematográficas nacionais. Produções escritas, dirigidas e produzidas por Humberto Mauro e Adhemar Gonzaga apresentavam, ainda que de forma ingênua e romântica, tais aspectos – a exemplo de *Favela dos meus amores* (1935). Da mesma maneira, os dramas sociais realizados pela Atlântida Cinematográfica nos anos 1940 focaram questões sociais e raciais. É o caso de *Moleque Tião* (1943), dirigido por José Carlos Burle, que tinha como protagonista – e inspirador da história – o ator Grande Otelo. Essa produção, a primeira realizada pela Atlântida, segundo Mariarosaria Fabris (1994, p. 63), “ao lado de uma relativa qualidade formal, apesar do baixo custo de produção, apresentava uma temática nacional e popular”.

No início da década de 1950, o cinema brasileiro pautava-se pela crescente influência

⁶⁷⁷ Pós-doutor em Comunicação pela ECA-USP. Professor do PPGCom e da Escola de Comunicação da USCS. E-mail: roberto.elisio@uscs.edu.br

⁶⁷⁸ Doutor e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP com Pós-Doutorado pela ECA-USP. Professor no PPGCom USCS e nas universidades Mackenzie e Santa Cecília. E-mail: jbfcardoso@uol.com.br.

de Hollywood, seja pela tentativa de reproduzir seu glamour, em sua forma de produção e estética, seja pela crítica paródica a seus filmes. Por um lado, produtoras buscavam seguir o padrão hollywoodiano, tido como o caminho a ser trilhado pelo cinema brasileiro – sendo a experiência mais expressiva a da Companhia Vera Cruz (1949-1954). Por outro, as chanchadas – comédias, normalmente musicais, destinadas a uma plateia popular – realizadas pela Atlântida evocavam a impossibilidade de implantação de uma indústria cinematográfica no país naquela época. As paródias feitas a filmes norte-americanos, especialmente *Matar ou correr* e *Nem Sansão nem Dalila* (ambos de 1954), evidenciavam as dicotomias entre as duas cinematografias.

Outra tendência nascente do cinema brasileiro daquele momento deriva da influência do Neorrealismo italiano – movimento cinematográfico surgido na Itália no pós-guerra e que tinha como objetivo retratar a realidade europeia. A proposta neorrealista, embora fosse marcada pela ambiguidade política inerente à visão de cada diretor e da própria situação da Itália naquele momento, possuía algumas características que a diferenciavam da produção fílmica de Hollywood: uso de locações, emprego de não atores ao lado de atores profissionais, produções de baixo orçamento, nas quais predomina a colaboração por parte dos envolvidos no filme e o estilo documental permeando a narrativa ficcional. Sobre este aspecto, Graeme Turner (1997, p. 42) afirma que os filmes neorrealistas “parecem documentários; apresentam um aspecto granuloso, pouco iluminado, ao contrário da imagem uniformemente iluminada e lustrosa dos clássicos filmes de ficção da época”.

No que se refere ao cinema brasileiro, o Neorrealismo italiano, segundo Fabris (2003, p. 78-9),

“(…) mais do que oferecer modelos estéticos, vinha fornecer uma atitude moral, ao mostrar como debruçar-se sobre a realidade local, principalmente sobre o mundo popular, com um novo olhar. Ao valorizar a postura ética sobre a técnica, as teorias neorrealistas (sobretudo as de Cesare Zavattini) (...) foram um elemento deflagrador a mais na busca incessante de uma identidade nacional.

De fato, não se tratou de simplesmente transplantar a experiência italiana do pós-guerra para o nosso país, também porque alguns dos filmes brasileiros, que foram colocados sob a égide do neorrealismo, nem sempre poderiam ser classificados como tais a tout court”.

Essa autora (1994, p. 37) identifica 1947 como o ano em que o Neorrealismo italiano chegou ao país, mas ressalva que, “mesmo antes dessa data, porém, a fama do neorrealismo – na ocasião já laureado em Cannes e aclamado em Nova Iorque – havia alcançado o Brasil, pois suas realizações eram aguardadas com grande expectativa”. Pode-se acrescentar a essa constatação que a influência desse movimento no cinema brasileiro também se deu por meio do roteirista italiano Cesare Zavattini, que proferiu palestras e ministrou cursos.

A preocupação em retratar a realidade das classes desfavorecidas, tal como se fazia no cinema neorrealista italiano, pode ser verificada em três experiências cinematográficas brasileiras da década de 1950. *Rio, 40 Graus* (1955), dirigido por Nelson Pereira dos Santos, apresenta várias histórias que ocorrem em um mesmo dia, de intenso calor no Rio de Janeiro, então capital do país: meninos da favela que vendem

amendoim na praia; o jogador de futebol desacreditado; os jovens que pretendem se casar porque a moça está grávida. Uma das tramas acompanha os meninos que moram na favela do morro e sobrevivem vendendo amendoins torrados pelas ruas da cidade. Já *Rio, Zona Norte* (1957), também de Nelson Pereira dos Santos, conta em *flashback* a trajetória de um compositor popular oriundo do subúrbio carioca. De acordo com Fabris (1994, p. 82):

“De fato, em seu filme de estreia (mas, sob muitos aspectos em *Rio, Zona Norte*), Nelson Pereira dos Santos valia-se dos postulados zavattinianos e rosselinianos – por exemplo, a opção pelos deserdados da sorte que, no seu caso, passava também pela questão racial; a escolha de uma técnica de filmagem que permitisse a captação mais imediata da realidade; o próprio título do filme, composto de três elementos, como o de *Roma*, *Cidade Aberta* etc. – para acertar os ponteiros com o cinema nacional”.



Figura 1 – O cinema brasileiro aponta a câmera para a favela do morro carioca em *Rio, 40 Graus*, dirigido por Nelson Pereira dos Santos.

Seguindo a mesma concepção que Nelson Pereira dos Santos, em 1958 o cineasta paulista Roberto Santos realizou o filme *O Grande momento*, cujo protagonista, um jovem desempregado morador de um bairro operário, precisa levantar dinheiro para pagar as dívidas do casamento. A experiência neorrealista foi fundamental para a formulação do Cinema Novo, movimento estético e político surgido no início da década de 1960.

Cinema Novo e o Cinema da Retomada

O acirramento das posições políticas decorrente da Guerra Fria marcou a concepção de cinema (entendido como uma arte engajada na transformação de uma realidade marcada por grandes contrastes sociais) dos anos 1960. Aprofundando a concepção

neorrealista, os cineastas brasileiros passaram a apontar suas câmeras para as camadas mais pobres da população e para os ambientes (favela e sertão nordestino) caracterizados pela miséria e pelo abandono por parte do Estado e da sociedade. Esse ciclo de cinema, interrompido pelos rigores da ditadura militar implantada em 1964, ficou conhecido como Cinema Novo.

Setores progressistas da sociedade brasileira realizaram, no início da década de 1960, atividades culturais (peças de teatro e filmes) cujos conteúdos denunciavam a situação de miséria vivida por um amplo setor da sociedade brasileira. Além disso, esses artistas e intelectuais pretendiam engendrar uma “cultura nacional e popular”. Diversos movimentos (como o Movimento de Cultura Popular de Recife, os grupos de teatro Arena e Oficina, por exemplo) procuraram criar uma forma de cultura nacional e popular, engajada na transformação de uma sociedade opressora e desigual. O conteúdo dessas manifestações culturais deveria atrair e conscientizar as camadas mais pobres da população, mas era idealizada e produzida por intelectuais e estudantes de classe média. Nesse sentido, Carlos Estevam Martins (1980, p. 77-80) relata o surgimento do Centro Popular de Cultura da União Nacional dos Estudantes, a partir dos debates realizados no interior do Grupo de Teatro de Arena e da influência do ISEB (Instituto Superior de Estudos Brasileiros):

“O CPC começa sob o impacto da presença do ISEB. Isso num primeiro momento, mas, com o tempo, a ligação se inverteu: o CPC passa a influenciar o ISEB. O ISEB muda, pelo menos em parte, sua linha de trabalho: se antes seu público é um público de elite, após o surgimento do CPC o ISEB lança duas coleções para o público popular: os Cadernos Brasileiros, produzidos pelo ISEB e editados por Ênio Silveira, e a História Nova, feito por gente ligada ao CPC e por Nelson Werneck Sodré, onde se pretendia contar a história do Brasil a partir do ponto de vista das classes populares e através de uma linguagem popular”.

Peças de teatro, manifestações ocorridas nas ruas, festas e apresentações musicais seguiam a diretriz de dialogar com as pessoas comuns e despertar o senso crítico diante de uma realidade injusta. O mesmo foi feito no cinema brasileiro: pretendia-se fazer filmes populares, questionadores e, ao mesmo tempo, identificados com a cultura nacional (em oposição ao cinema estrangeiro, notadamente o norte-americano) e com as questões que afligiam o país naquele momento.

Do ponto de vista teórico e estético, o Cinema Novo pautou-se pela “Estética da Fome” proposta pelo cineasta Glauber Rocha. Seguindo as ideias do sociólogo antilhano Frantz Fanon (2006), que apregoava ser a violência a resposta do colonizado ao colonizador, o diretor brasileiro propunha que “somente uma cultura da fome, minando suas próprias estruturas, pode superar-se qualitativamente: e a mais nobre manifestação cultural da fome é a violência” (1981, p. 31). Dessa forma, o cinema brasileiro deveria distanciar-se das fórmulas e da estética de Hollywood e expor a miséria e a violência de um país de Terceiro Mundo. Sem usar artifícios típicos da indústria cinematográfica, os filmes procuravam usar a luminosidade típica do país e a dos documentários da época para dar mais realismo ao relato. No entender do crítico Paulo Emílio Salles Gomes (1981, p. 83), esse movimento, apesar de ter escapado tão pouco a seu círculo (intelectuais de esquerda), “criou uma imagem visual e sonora, contínua e coerente, da maioria absoluta do povo brasileiro”.



Figura 2 – A miséria e violência na paisagem desolada do Nordeste são retratadas em *Os Fuzis*.

À exceção de *Cinco vezes favela*, cujos episódios ambientam-se nas favelas cariocas, os filmes do Cinema Novo registravam o Nordeste, região mais pobre do Brasil, atingida pela falta de chuva e pelo autoritarismo e corrupção das autoridades. Nesse cenário são realizados *Vidas Secas*, *Os Fuzis* e *Deus e o Diabo na Terra do Sol*. Mas, com o golpe militar de 1964, e principalmente após a censura imposta após a promulgação do Ato Institucional número 5, os cineastas cinemanovistas passaram a abordar a crise da intelectualidade urbana (*O Desafio*), adaptaram romances para o cinema (*São Bernardo*) e dirigiram filmes históricos (*Os Inconfidentes*).

Criada em 1969 pelo governo militar, a empresa estatal Embrafilme foi a responsável, por um lado, pelo fomento do cinema brasileiro ao longo de mais de duas décadas, mas também serviu para controlar, em um tempo marcado pela repressão e pela censura, os tipos de filmes por ela produzidos. Segundo Sidney Ferreira Leite (2005, p. 111-3): “Desde sua criação até sua extinção, no início dos anos 1990, a Embrafilme se tornou a principal referência da produção cinematográfica do país. A empresa foi idealizada pelo poderoso ministro do regime militar Roberto Campos”. Para esse autor, entre as atribuições da estatal foram se somando a distribuição e a divulgação do filme brasileiro no exterior e no território brasileiro e o financiamento de filmes.

Se na década de 1970 a Embrafilme acumulou sucessos de bilheteria (*Dona Flor e seus dois maridos*, *A Dama do Lotação*, *Xica da Silva*, filmes estrelados pelos Trapalhães), nos anos 1980, em virtude da crise econômica, que levou a um descontrole inflacionário, e do processo de redemocratização da sociedade, houve um esvaziamento

político e econômico do órgão, que culminou com seu fechamento durante o governo Collor. De acordo com Leite (2005, p. 117-8):

“O caos financeiro atingiu diretamente a produção cinematográfica do país, fosse ela patrocinada por capital estatal ou privado. Nesse cenário, os déficits orçamentários e os cortes de verbas para a cultura não tardaram a atingir em cheio a Embrafilme. Além da retenção de investimentos, a crise se manifestou de forma aguda com a forte diminuição de público nos cinemas, o que afetou diretamente a arrecadação da empresa estatal (...). O processo de esvaziamento da Embrafilme teve continuidade com a Nova República (...). A Embrafilme estava em processo de deterioração havia um tempo, pois o modelo de produção para o qual fora criada se esgotara. O governo Collor deu o tiro de misericórdia. Porém, não criou mecanismos que ocupassem seu papel e atuassem no sentido de viabilizar a produção de filmes brasileiros. O discurso oficial apontava para a necessidade do cinema nacional se inserir na lógica do mercado, como pregavam as políticas neoliberais então na ordem do dia”.

Após o final da Embrafilme, a produção cinematográfica no país caiu a níveis baixos. Mas, em meados da década de 1990, com a aprovação de leis de incentivo, como a Lei Rouanet, novos filmes começaram a ser realizados. O sucesso de *Carlota Joaquina – Princesa do Brasil*, dirigido em 1995 por Carla Camurati, marcou o início do chamado Cinema da Retomada, que, na visão de Pedro Butcher (2005, p. 14), “designa o processo de recuperação da produção cinematográfica no Brasil depois de uma de suas mais graves crises, no começo dos anos 1990”.

Em conformidade com a postura neoliberal da época, a produção de cinema passou a ser orientada por uma “visão de mercado”. A criação, em 1997, da Globo Filmes – departamento especializado em cinema pertencente às Organizações Globo, conglomerado de mídia que engloba rede de televisão, jornal, editora de revistas, emissoras de rádio etc. – intensifica essa postura. Nessa linha, são realizados filmes que adaptam para a tela grande seriados televisivos (*A Grande Família*, *Os Normais*), peças de teatro de apelo popular (*A partilha*, *Divã*), textos literários conhecidos (*O Auto da Compadecida*), assim como comédias (*Se eu fosse você*) e dramédias urbanas (*Redentor*), tendo no elenco atores e atrizes que atuam na teledramaturgia da emissora. Paralelo a esse cinema comercial, foram feitas experiências regionais – como, por exemplo, *Cinema, aspirinas e urubus* (2004) – e produzidos filmes voltados para platéias infantis e adolescentes, além de documentários. Nesse ambiente, desde o lançamento da Embrafilme, pouco espaço estava disponível para o cinema que cuidava especificamente das questões sociais.

A Realidade em Filmes Brasileiros Contemporâneos

Contudo, dentro e fora da perspectiva dos filmes realizados para o mercado, são encontradas produções que abordam temas sociais, em especial a violência que caracteriza os bolsões de miséria dos grandes centros urbanos (Rio de Janeiro e São Paulo). Obras ficcionais como *Cidade de Deus* (2002), *Carandiru* (2003), *Linha de passe* (2008), *Salve Geral* e *Última parada 174*, ambos de 2009, e *Sonhos Roubados* (2010), além de documentários (*Notícias de Uma Guerra Particular*, *Ônibus 174*), exploram a carência das populações marginalizadas pela sociedade vítimas da violência resultante da criminalidade crescente, normalmente ligada ao tráfico de entorpecentes.

Por meio de produções como essas, a realidade da exclusão volta às telas, muitas vezes associada a uma nova tendência do gênero policial, como o polêmico *Tropa de Elite* (2007).

O filme *5 x favela – agora por nós mesmos* insere-se na linha das produções de temática social, que utiliza elementos da narrativa policial, realizadas após a retomada do século XXI. A análise comparativa dos filmes *Cinco Vezes Favela* e *5 x favela – agora por nós mesmos*, lançados, respectivamente, em 1962 e 2010, revela diferenças e semelhanças no que se refere aos eixos temático, formal (abarcando o tom⁶⁷⁹, a narrativa e a montagem) e histórico (a partir do qual as condições específicas orientam a postura ideológica que norteia a obra cinematográfica). Embora partilhem semelhanças no que concerne à temática, cada uma delas está inserida em um tempo histórico diferente. Do ponto de vista sincrônico, o projeto político e estético do Cinema Novo estava intimamente relacionado à radicalização ideológica do início da década de 1960; já a produção contemporânea do cinema brasileiro reflete um contexto marcado pela multiplicidade cultural, pela globalização desenfreada e por uma complexidade maior da sociedade brasileira. Essa situação é descrita por Butcher (2005, p. 68):

“Uma das grandes dificuldades de qualquer análise do cinema da retomada é encontrar um denominador comum aos filmes realizados a partir desse novo modelo de produção. ‘Diversidade’ é a palavra mais recorrente para descrever o período (...). Não há projeto unificador que anule as diferenças dos filmes entre si, e por mais que guardem pontos comuns (como o fundo político dos filmes do Cinema Novo), todos continuarão sendo obras singulares. No caso do Cinema Novo, aliás, a busca de uma visão totalizante muitas vezes atropelou a diversidade do movimento”.

No que concerne ao eixo temático, tanto *Cinco Vezes Favela* como *5 x favela – agora por nós mesmos* têm em comum o foco na situação de exclusão da população favelada do Rio de Janeiro, mas, no primeiro filme, o olhar sobre esse segmento social é externo e vinculado a uma concepção predeterminada. O segundo, por sua vez, como o próprio subtítulo indica, partiu da concepção dos próprios moradores dessas comunidades, e evidencia que, se as contradições sociais se mantiveram e se agravaram, as relações sociais ficaram mais complexas.

⁶⁷⁹ Elizabeth Bastos Duarte (2007, p. 3-4), ao analisar a situação comunicativa televisual, considera a tonalização do discurso como um dispositivo sintático-semântico que se soma às ancoragens de tempo, espaço, aspecto e atores. Para a autora: *Tal dispositivo diz respeito à conferência de um tom ao discurso, isto é, de um ponto de vista a partir do qual sua narrativa quer ser reconhecida*. O tom é responsabilidade da instância da enunciação, é uma decisão estratégica do(s) enunciador(es) para que o texto possa interagir com o interlocutor.



Figura 3 – No episódio *Concerto para violino*, do filme *5 x favela – agora por nós mesmos*, a favela é palco de corrupção e a brutalidade.

Quanto ao eixo formal, o filme do século XXI apresenta mudanças relativas ao tom (presença de humor), mas as narrativas permanecem lineares – exceto os momentos poéticos e nostálgicos do episódio *Concerto para violino* – e, do ponto de vista estético, o realismo documental predomina. Em termos de produção, o projeto contou com a realização de oficinas (de roteiro, direção, interpretação) que subsidiaram o trabalho dos atores e realizadores dos novos episódios. Vistas em conjunto, portanto, as duas obras formam um painel acerca de duas concepções de cinema no Brasil separadas por cinco décadas e também da situação social do país nas duas épocas.

A referência a conflitos atuais está presente na produção *Salve geral*, que faz uso da analogia visual em nível máximo. O naturalismo predomina em toda narrativa. O contexto em que se desenvolve a trama é baseado em acontecimentos reais, os ataques realizados à cidade de São Paulo em agosto de 2006 por grupos criminosos.

Os figurino e cenário, contemporâneos, mantêm alto índice de analogia com as roupas utilizadas na época e com os locais onde aconteceu parte dos fatos: o centro e subúrbio da cidade da São Paulo. As representações das delegacias e presídios mostram o excesso de detentos em ambientes com muita sujeira e pouca luz, locais bastante semelhantes aos espaços utilizados pelo poder público. Os personagens que estão presos utilizam trajes que são comumente utilizados por detentos.

As cenas, que em grande parte do filme acontecem no período noturno, mantêm também iluminação naturalista, predominantemente denotativa. Representam os distintos tipos de iluminações artificiais de diferentes ambientes internos – sala de uma residência de família de classe médio-alta, cômodos de uma casa do subúrbio, celas de penitenciária, esconderijos de bandidos etc. – e externos – a iluminação da rua no centro da cidade, no subúrbio ou em um pátio de uma penitenciária. A luz naturalista também predomina nas representações da iluminação natural em algumas cenas: a luz do sol e a luz do luar. O naturalismo da *mise-en-scène* justifica-se pela temática social presente no enredo desta produção.

O filme *Sonhos roubados* também possui temática social: mostra a pobreza e a violência a que são submetidas as três personagens femininas. Inspirado no livro *As meninas da esquina – diários dos sonhos, dores e aventuras de seis adolescentes no Brasil*, de Eliane Trindade, esse filme tem como personagens principais três adolescentes (*Jéssica, Sabrina e Daiane*), que convivem com a violência de maneira dura e cruel.

Estética bastante utilizada no cinema brasileiro contemporâneo – em filmes como *Cidade de Deus*, por exemplo – os ambientes externos intentam servir como registro da realidade do subúrbio e da favela – a história se passa em Ramos, no Rio de Janeiro. A abertura do filme mostra a favela em um enquadramento quase jornalístico, meramente informativo: casas de alvenaria sem acabamento; paredes sujas e quebradas; rua sem asfalto; redes de fios de iluminação e telefonia que poluem o meio ambiente. Nesse ambiente, surge a personagem principal, *Jéssica*. Assim como na direção de arte, a escolha da trilha sonora recai sobre os gêneros que definem a periferia, por conta das convenções socioculturais de identidade: pagode, *rap* e o *funk* carioca.

Os ambientes interiores, de maneira geral, são compostos por texturas ásperas, pouca luminosidade e contrastes de cores e padrões que mais indicam falta de planejamento do que um estilo de decoração. Ainda assim, o quarto de *Daiane*, a mais jovem das três amigas, mostra elementos infantis, como almofadas e bonecos. Nesses ambientes, predominam os tons terrosos, dos tijolos e ruas de barro.



Figura 4 – Os dramas da adolescência na periferia é o tema de *Sonhos roubados*.

O figurino das meninas, ao contrário, é bastante colorido e diversificado, demonstrando seus sonhos e vaidades. A vaidade também está presente na modelagem justa das roupas com cortes cavados e muito brilho, além do cuidado com os penteados

e maquiagem. O colorido do sonho e da fantasia, que também aparece em espaços como o baile *funk*, contrasta com as luzes duras e dramáticas dos becos, quartos e bares. O “realismo”, que em alguns momentos parece dominar a cena, perde a força em composições cromáticas nas quais os resultados plásticos, que visam passar certa atmosfera, são mais importantes do que a intenção de parecer real.

Considerações Finais

Em linhas gerais, pode-se afirmar que, diferente da produção cinematográfica da primeira metade do século XX, que apresentava de maneira ingênua e romântica as desigualdades sociais, o cinema contemporâneo que trata de temas relacionados aos problemas sociais dá continuidade a certas experiências que surgiram com o Neorealismo italiano e se desenvolveram no Brasil nas produções da década de 1950 e no chamado Cinema Novo.

Tais produções são marcadas pelo interesse em retratar de maneira quase documental a realidade de sua época. Esse tipo de cinema, a princípio, trata especificamente de um contexto local com uma abordagem voltada para valores morais e éticos. As temáticas cuidam das minorias sociais, étnicas e sexuais que, na maioria das vezes, são negligenciadas pelos poderes públicos e segregadas pela sociedade. Questões atuais, como o tráfico de drogas, a prostituição, a violência sexual, os bolsões de miséria dos centros urbanos, a desigualdade econômica, são argumentos constantes nas produções do “cinema realista” contemporâneo.

Contudo, ainda que as temáticas e abordagens contemporâneas sejam herdeiras do cinema engajado de meados do século XX, ainda que se priorize colocar os holofotes sobre as camadas mais pobres da população e sobre os ambientes caracterizados pela miséria, pode-se identificar nas produções brasileiras do século XXI diferenças em relação às produções do século passado. O “cinema realista” da década de 1960 foi determinado por um movimento social e cultural mais complexo que envolvia um engajamento político que se expressava por meio dos diferentes sistemas artísticos e culturais (cinema, teatro, música popular etc.). O principal objetivo desse tipo de cinema era desenvolver o senso crítico, denunciar a situação de miséria e desigualdade, buscando conscientizar a população mais pobre a lutar contra a opressão imposta pelo estado e pelo poder econômico. A violência expressa na tela era uma maneira de enfrentar os colonizadores representados na imagem do cinema norte-americano.

O cinema contemporâneo brasileiro, por sua vez, surge em outro contexto. Em *5 x favela – agora por nós mesmos*, apesar da exclusão social ser a mesma temática da primeira versão do filme, pôde-se observar a presença do humor, elemento este impensável no projeto político e estético do Cinema Novo, que foi marcado pela radicalização ideológica. Por outro lado, o filme atual busca retratar de maneira ainda mais fiel a realidade da comunidade a partir do momento que a concepção do filme nasce da participação direta dos próprios moradores das comunidades na produção do filme e não de um olhar externo intelectualizado, como na primeira produção. Em *Salve Geral e Sonhos Roubados*, ainda que argumentos se desenvolvam a partir de fatos reais

e predomine a estética naturalista no cenário, figurino e iluminação, com predomínio de texturas ásperas, tons terrosos, luzes duras e dramáticas, percebe-se um cuidado maior com a direção de arte.

Considerando a função social e cultural do cinema, enquanto existir contradições sociais sempre haverá espaço para uma minoria engajada que pautar sua produção em valores considerados moralmente corretos. A opção em adotar uma posição política, em denunciar a miséria e tomar o partido da maioria excluída, de uma maneira ou outra, definirá a estética do filme, que, historicamente tende ao naturalismo documental. No entanto, é preciso considerar que cinco décadas é tempo suficiente para fazer com que muita coisa mude em termos de linguagem. Assim como a situação social do país mudou muito nesse período, assim como surgiram novos conflitos sociais, a estética do cinema evoluiu muito nesse tempo. Se o aspecto granuloso e a iluminação precária poderiam caracterizar um estilo documental em meados do século XX, nos dias de hoje essa estética já se refere a uma época e não apenas a um gênero.

A realidade hoje é outra.

Referências

- Butcher, P. (2005). *Cinema brasileiro hoje*. São Paulo: Publifolha.
- Duarte, E. B. & Freitas, R. L. (2007). Telejornais: a ruptura tonal com as expectativas do subgênero. In: *E-Compós* vol. 8. São Paulo: Compós, abril/2007 (disponível em www.e-compos.org.br).
- Fabris, M. (2003). O Neo-realismo italiano em seu diálogo com o cinema independente brasileiro. In: *Cinemais* n. 34. Rio de Janeiro: Editorial Cinemais, abril/junho.
- _____. (1994). *Nelson Pereira dos Santos: um olhar neo-realista?* São Paulo: EDUSP.
- Fanon, F. (2006). *Os condenados da terra*. Juiz de Fora: Editora UFJF.
- Gomes, P. E. S. (1980). *Cinema: trajetória no subdesenvolvimento*. Rio de Janeiro: Paz e Terra/Embrafilme.
- Leite, S. F. (2005). *Cinema brasileiro: das origens à Retomada*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo.
- Martins, C. E. (1980). História do CPC, in: *Arte em Revista* Ano2, n. 3. São Paulo: Kairós, março.
- Rocha, G. (1981). *Revolução do Cinema Novo*. Rio de Janeiro: Alhambra/Embrafilme.
- Stam, R. (2008). *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Turner, G. (1997). *Cinema como prática social*. São Paulo: Summus.

Turistas, o filme: hipóteses sobre a visão estereotipada do norte americano acerca do Brasil

Isabel Orestes Silveira⁶⁸⁰ e Lilian Cristina Corrêa⁶⁸¹

Resumo: O presente artigo objetiva apresentar hipóteses que podem ser criadas a partir da visão do norte-americano acerca da cultura brasileira à luz do filme *Turistas*, do diretor John Stockwell (2006). A base para tal é construída a partir de alguns estereótipos construídos no imaginário coletivo norte-americano quando em contato com as imagens retratadas no filme, que revela um Brasil repleto de violência, sem lei, permissivo a questões não somente legais quanto éticas como o tráfico de órgãos.

Palavras-chave: estereótipo; imaginário coletivo; cultura; imagem.

Introdução

Considerando o seu surgimento, seus primórdios enquanto experiências com a imagem fixa, o cinema, como a fotografia, representa diversas tentativas de captação de imagem com o intuito de colocá-la em movimento, animando-a – se pensarmos em tempos mais remotos ainda, podemos comparar tais tentativas ao teatro de sombra chinês, por exemplo. Ainda que as tentativas tenham sido muitas, historicamente, devemos a iniciativa, datada do final do século XIX, aos irmãos Lumière: bem sucedidos com seu Cinematógrafo, que possibilitou a reprodução de imagens em tela para um público extenso, eles conseguiram, com pequenos filmes de imagens cotidianas, abrir as lentes e os olhos do mundo para esta nova forma de arte.

Quando pensamos nas imagens trazidas pelo cinema e na força visual que possuem, estamos, de fato, sendo seduzidos e impressionados pela vida retratada ali. Semelhante ou não à nossa vida cotidiana, uma vez colocada em outra perspectiva, cria a impressão de que os fatos se tornam mais impactantes e, conseqüentemente, prendem mais a atenção daqueles que estão expostos a eles, despertando seu imaginário, quando se pensa em uma projeção de sua própria realidade naquelas cenas. Conforme Silveira (2010),

“Sabemos que a palavra imagem possui múltiplas significações especialmente devido à subjetividade associada a ela. Flusser (2002, p.7) define imagens “como superfícies que pretendem representar algo” e destaca que as primeiras imagens produzidas pelo homem pertencem ao que ele chama de imagens tradicionais: registro gráfico produzidos pela mão humana desde a pré-história como as pinturas e os desenhos, dentre outros, que mediam as relações entre os homens e o mundo”. (p.87).

⁶⁸⁰ Isabel Orestes Silveira é professora da Universidade Presbiteriana Mackenzie nos cursos de Propaganda, Publicidade e Criação e da Fapcom – Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação, para os cursos de Jornalismo, Rádio e TV, Publicidade e Propaganda e Relações Públicas. É Pesquisadora do grupo Linguagem, sociedade e identidade: estudos sobre a mídia (UPM) e do grupo de pesquisa em Processos de Criação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC/SP.

⁶⁸¹ Lilian Cristina Corrêa é professora da Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM) no curso de Letras, graduação e pós-graduação Lato Sensu. Mestre e Doutora em Letras pela mesma Instituição. Pesquisadora do grupo Literatura no Contexto Pós-Moderno (UPM).

Ainda que consideremos a época do cinema mudo, o poder da imagem era tão impactante, que mesmo sem o recurso do áudio era possível compreender o que se pretendia através das imagens. Com o passar do tempo e com os avanços tecnológicos, com a inserção do áudio e dos efeitos especiais, o cinema foi enriquecido e tornou-se ainda mais emocionante.

As superproduções cinematográficas somadas a outras mídias, endossam o discurso "do espetáculo", com base nos postulados de Guy Debord, em *A sociedade do espetáculo* (1997), que traz a noção de que as imagens advindas do realidade constroem um pseudomundo contemplativo. Novaes (1997), a partir dos estudos de Debord, menciona que o espetáculo vai muito além de imagens. Se por um lado a imagem possui uma força que pode manipular os espectadores e influenciar a vida cotidiana, por outro, pode levar ao entretenimento. Silveira (2010, p.87) reforça tal pensamento quando comenta que

“É notória a presença maciça e múltipla das imagens que nos cercam, elas cobrem cada esquina de rua, praças, jardins públicos e estão presentes nos diferentes apelos publicitários. As imagens invadem os meios de comunicação: jornais, revistas e a televisão, dentre outros, vinculando um conjunto de signos cujas representações vão se processando no indivíduo a ponto de influenciar seu cotidiano”.

No cinema, podemos perceber claramente que há filmes cuja trama provoca o choro. Em outros gêneros, o riso, e ainda há alguns que são do gênero de terror que acabam amedrontando e levando o espectador ao pânico. As emoções, sejam negativas ou positivas, surgem, no cinema, em diferentes momentos, despertando sentimentos variados que vão do repúdio, êxtase, tristeza, tédio ou a paixão, contentamento ou mesmo ao gozo hedonista.

Novaes (1997, p.11) cita os estudos de Jean Starobinski, ao dizer que o poder das imagens é tão fascinante que pode levar ao cúmulo da distração, em especial quando o espectador apresenta-se desatento ao mundo tal como ele é, e atribui à imagem vista, valor de referência e sentido de vida.

Assim, é possível dizer que a imagem se é transformada em mercadoria por excelência, objeto de produção, circulação e consumo, ou seja, a imagem vende e, nesse sentido, o cinema é obtém status de marketing, com lucros em seus investimentos no mercado mundial.

É através da percepção que o sujeito tem das imagens, que se torna viável o surgimento de diversas interpretações das mesmas. Cada indivíduo tem um olhar ou uma forma de decifrar os significados e novamente podemos recorrer aos pressupostos de Novaes (1997, p.12), quando cita que o olhar se realiza em nós com o que nos vem de fora, da mesma maneira que é através das imagens do espírito que o homem realiza o que está no mundo. Tomando como certa tal afirmação, é possível considerar que é a partir daí que algumas pessoas criam os estereótipos, de forma muitas vezes equivocada, criando imagens sobre determinados indivíduos ou grupos sociais.

No cinema é muito comum que algumas temáticas sejam retratadas de maneira particular, mente porque cada diretor e roteirista tem sua visão dos fatos, mas torna-se

evidente a ideia de que se o filme criar um estereótipo sobre algo que esteja acontecendo, reforça o conceito que se tem do assunto abordado. Toda imagem estereotipada chama a atenção do ser humano, pois causa um impacto e nos faz parar para pensar a respeito daquele assunto. É o caso do filme *Turistas*, do diretor John Stockwell (2006), que foi alvo de inúmeras críticas, uma das quais publicada pela revista americana *Variety*, especializada em cinema, que trouxe duras críticas ao filme, alegando ser este um longa violento, além de outros posicionamentos, como o de Lucas Salgado, crítico de cinema, ao citar que a inserção de tantos estereótipos na trama busca atingir o Brasil.

O Brasil abordado no filme carrega em seu escopo, o estereótipo de um país em que o paraíso idealizado na memória coletiva, pode ser representado por jovens livres que jogam futebol, que dançam com mulatas e que bebem muita caipirinha. Neste cenário, se coloca a visão de espetáculo que o Brasil representa mundo a fora, ou seja, o país torna-se um modelo de uma realidade, em que a palavra de ordem refere-se ao gozo e ao prazer.

Quando se desenrola, a trama revela o fato de alguns estrangeiros serem expostos a drogas e, como resultado disso, tornarem-se vítimas de abusos e violência, como o tráfico de órgãos. Novamente, o estereótipo de país atrasado e violento volta à tona. Assim, o reforço do que se acredita ser o Brasil, do ponto de vista do olhar Norte Americano, passa a ser uma realidade a partir dos elementos que o roteirista, diretor e responsáveis deixam transparecer no filme.

Turistas: o filme

O filme *Turistas*, do diretor John Stockwell⁶⁸² (2006), é um exemplo típico da criação de estereótipos, ao contar a história de seis jovens que vieram passar férias no Brasil e acabam sendo assaltados, drogados e vítimas de tráfico de órgãos.

Na trama, o grupo de seis turistas viaja para o nordeste e durante a viagem contrata um motorista louco, que acaba entrando em discussão com um americano mais alterado e, por isso, perde o controle do veículo que quase cai em uma ribanceira. Com o ônibus quebrado, os americanos resolvem descer até a praia mais próxima e ali, decidem passar a noite. Todos se unem e se tornam amigos de uma australiana fluente em português.

Tempo depois, à noite todos se envolvem em uma festa servida com muita caipirinha, envenenada. Logo na manhã seguinte, acordam à beira mar e descobrem que suas roupas, passaportes e dinheiro foram roubados. O caos gera briga e indignação por parte dos turistas com os moradores do lugar. Ali conhecem um homem chamado Kiko que os abriga e permite que passem a noite em sua casa.

Com a ajuda de Kiko, os turistas cruzam uma vasta floresta fechada, e conhecem algumas cavernas subterrâneas. Chegam a uma residência estranha, escondida na mata.

⁶⁸² Além de *Turistas*, o ator, diretor e produtor John Stockwell também dirigiu filmes como *Mergulho Radical*, em 2005.

Sem acesso via carro, a casa é, na verdade, uma clínica médica clandestina, com aparatos cirúrgicos e macas. Os turistas não imaginam onde estão e o que irá acontecer com eles. Ali, encontram passaportes de vários outros turistas, instrumentos cirúrgicos e muitas câmeras. Com a chegada do doutor Zamora, que veio ao local de helicóptero, os turistas descobrem que ali funciona um comércio ilegal de órgãos.

O filme é puro clichê do terror, mas usando o Brasil como cenário e principal alvo de sugestões estereotipadas acerca do país. Durante o filme vários turistas são mortos, alguns conseguem escapar e, na última cena, dá-se a entender que haverá uma suposta continuação da trama. No final do filme a palavra Turista, é escrita com sangue.

Brasil: estereótipos no filme

Aqui, consideramos o termo estereótipo embasado no conceito daquilo que se entende como uma imagem preconcebida de uma determinada pessoa, coisa ou situação. Entendemos que os estereótipos definem preconceituosamente as pessoas em determinadas sociedades.

Em relação ao filme *Turistas*, o Brasil é estereotipado de formas diversas: primeiramente ressaltamos a ideia concebida no filme acerca da imagem da mulher brasileira, associada ao desejo sensual, quando o corpo se torna objeto do olhar e do desejo do outro, quando se mostra vestida com poucas roupas.

Outro estereótipo apontado no filme é o que vincula o país à violência, deixando a imagem nacional marcada negativamente, como um país que convive com o tráfico de órgãos. A imagem que se tem do Brasil é a da ignorância, da brutalidade da força física, mas que, em contrapartida, é povoado por mulheres sensuais e vistas paradisíacas.

Mostrado desta maneira, corre-se o risco de se divulgar uma visão míope de que somente coisas ruins acontecem no Brasil. Vale destacar as considerações de Pinheiro (2008), acerca da América Latina e de um modo específico acerca do Brasil: “(...) a América Latina tem por um lado esse turbilhão barroco mestiço, de outro ela sofreu três invasões muito problemáticas e que são invasões que até agora atuam na cabeça do brasileiro e do latino-americano”.

O que Pinheiro evidencia é o fato de que no Brasil, a constante convivência entre povos distintos gerou um fenômeno múltiplo, plural e sincrético no sentido mais alargado do termo. Em linhas gerais, isso teve início com a invasão dos povos europeus, no século XVI, com a população indígena local, como também com os africanos, trazidos como escravos a partir do século XVII, e posteriormente no século XIX até a metade do século XX, com a forte entrada de imigrantes no país, intensificando assim o caráter plural da sociedade brasileira. Segundo Darcy Ribeiro (1995, p.179) a configuração cultural do Brasil formou-se “destribalizando os índios, desafricanizando os negros e deseuropeizando os brancos”.

O país então, se faz, sendo mestiço, a partir da complexidade e da multiplicidade de características que são resultado da convivência, num mesmo espaço, de culturas e

etnias tão distintas. Assim, é possível dizer que o Brasil não apresenta uma unidade que o caracterize. Esse aspecto pode causar repúdio para os que procuram legitimar uma identidade brasileira. Nas palavras de Pinheiro (2008): “ (...) a questão é a seguinte: a palavra identidade não serve mais para o que nós somos, porque não somos um ser em estado puro, nós não cabemos dentro da ontologia ocidental, já que somos um território móvel, que acumula elementos vindos de diversas partes”.

Perpetuado pelos princípios unitários e totalizantes, o modo de pensar clássico recusa a oposição, as ambiguidades e ambivalências, mostrando-se ávido pela essência, pela pureza, pela identificação do igual, por isso exclui o diferente, rejeita o provisório, o efêmero, o superficial e, neste caso, exclui o Brasil, cenário fluído e dinâmico de natureza tropical, de palmas, frutas e praias, cujo povo é conhecido e feito de atividades criativas, como: festas, músicas, danças, esportes, literaturas, espetáculos, riqueza culinária, religiões, pesquisas científicas e outras tantas gamas de caracteres.

Os modelos preestabelecidos de pensamento dos países centrais mais industrializados disseminam modos de comportamento, modos de consumo e se impõem como modelos de excelência a serem seguidos em todas as esferas sociais. Em outras palavras, tais modelos rejeitam o espírito lúdico, o carnavalesco, o que é festivo, o sacro e o profano. Segundo Gruziski (2001, p.61) “(...) é a presença do aleatório e da incerteza que confere às mestiçagens seu caráter impalpável e paralisa nossos esforços de compreensão”.

Toda indeterminação, imprevisibilidade e multiplicidade criativa cujo ambiente transborda energia, foi ou ainda é, incompreendida e vista pelos racionalistas europeus e norte-americanos como efeito de atraso e essa incompreensão acerca do Brasil gera preconceitos e estereótipos de toda ordem, como os que podemos ver em *Turistas*.

A estigmatização e suas consequências

O termo estigma provém do latim *stigma*, que deriva do grego *stigma*, significa cicatrizou marca. O termo estereótipo é formado por duas palavras gregas, *stereos*, que significa rígido, e *típos*, que significa traço. Estigma pode ser, então, qualquer atributo ou característica que desclassifica fortemente o indivíduo aos olhos dos outros. Segundo Goffman (1978, p. 13) os estigmas podem ser observados como “(...) atributos profundamente depreciativos”. Nesse sentido os estigmas podem ser entendidos como marcas ou sinais visíveis tanto física quanto psicologicamente de um indivíduo ou de um grupo que evidenciam as características de descrédito em relação a outro indivíduo ou grupo.

Então, um grupo consegue estigmatizar outro quando sua situação de poder se sobrepõe à de outro grupo. Surge então o estigmatizado que é o excluído. No contexto deste artigo, entendemos que as consequências dos preconceitos trazidos pelo filme *Turistas* revelam aspectos sociais negativos, transmitindo atitudes e ideias rígidas no que diz respeito à realidade brasileira. Este conteúdo negativo e injusto, do qual derivam inúmeros estereótipos, reforça o preconceito que pode ser entendido como uma opinião prévia, que se problematiza por um julgamento antecipado, sem base de juízos de valor, a respeito do Brasil de forma discriminatória e sem qualquer chance de defesa.

O discurso cinematográfico acaba por colaborar com a (des)construção da realidade sociocultural do Brasil, ao dar visibilidade apenas à questão da violência exacerbada. A contribuição negativa do filme está no fato deste divulgar crenças e atitudes preconceituosas que vão sendo pouco a pouco fixadas e perpetuadas na memória implícita e explícita dos indivíduos.

Considerações Finais

De maneira geral, a proposta deste trabalho foi a de apresentar algumas formas de estereótipos acerca do Brasil e de parte de sua população divulgados a partir do filme *Turistas*, de John Stockwell (2006). Tais visões podem despertar no receptor da imagem, percepções, associações, interpretações, posicionamentos e atitudes diferenciados em relação ao país. Diante desta análise manifestamos nossa crítica a toda forma de preconceito.

Devido à grande diversidade em nosso contexto sociocultural, múltiplo e plural, há, certamente, a noção de discriminação que impede, para muitos, a compreensão da cultura brasileira. O país pode ser percebido como espaço contraditório, do qual participam a desordem, as tensões, os conflitos, as carências, o subversivo e os problemas sociais; mas também os elementos lúdicos, as efervescências culturais, as heterogeneidades, os processos dinâmicos que se renovam, mesclam estão envolvidos neste mesmo cenário.

Assim, a imagem do brasileiro no exterior se dá num caminho complexo, envolto na prática social da cultura, que não possui uma configuração definida. Portanto, nosso diálogo aqui apresentado sobre os estereótipos e cinema acerca das hipóteses sobre a visão do norte-americano sobre o Brasil, não se esgotam, ao contrário, abrem-se, projetam-se, desdobram-se para que possam ser retomados em novos e criativos sentidos, em muitas das mais diversas escalas do saber.

Referências

- Debord, G. (1997). *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Gruzinski, S. (2001). *O pensamento mestiço*. Trad. Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras.
- Goffman, E. (1978). *Estigma e Identidade Social*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1978.
- Novaes, A. (1997). *A Imagem e o Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- Pinheiro, A. *Mestiçagem latino-americana*. Entrevista para o Jornal do povo. (10/05/2008 16:57). Disponível em: <http://barroco-mestico.blogspot.com/2008/05/entrevista-do-amlio-para-o-jornal-o.html>. Acesso em: 01/06/2008.
- _____. (1991). *Paráiso: Paisagem, Ciência, Erotismo*. Primeiro Colóquio Internacional. Paradiso: treinta años de um mito. Museo Nacional de Bellas Artes, Habana, Cuba, 26-28 de jun de 1991
- Ribeiro, Darcy. (1995). *O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil*. Companhia das Letras: São Paulo.
- Silveira, I. O. (2010). *A Força da Imagem Televisiva: Representação Gráfica da Criança* (pp. 87 a 102). In: Ferreira Dina Maria Machado Andréa Martins (Org). *Imagens o que fazem e significam*. São Paulo: Annablume.

Aspectos sobre identidade nacional, modernismo e cinema novo no Brasil

Djair Brito Amorim⁶⁸³

Resumo: Neste artigo, analiso as propostas das vanguardas latino-americanas - que buscavam a representação de uma identidade nacional e de uma expressão estética autêntica nos países do continente -, o modernismo e o cinema novo. No Brasil, as primeiras expressões de uma brasilidade no campo da literatura e das artes plásticas foram explicitadas antes do modernismo por Euclides da Cunha, Lasar Segall, Anita Malfatti e Victor Brecheret. Duas correntes semelhantes de pensamento, o modernismo de 1922 (São Paulo) e o movimento regionalista de 1926 (Recife), irão respaldar a renovação da nova expressão nacional, contexto no qual o cinema novo representa importante papel nesse sentido, a partir dos anos 1960, trazendo objetivamente para o debate popular as questões sociais, políticas e econômicas mais prementes do momento histórico. A metodologia utilizada considera a evolução dos processos de mudança dos atores envolvidos. Os resultados obtidos apontam para novas questões, a partir da complexidade e amplitude dos assuntos tratados neste artigo.

Palavras-chave: vanguardas latino-americanas; sociedade; identidade; modernismo; cinema novo.

Introdução

Nas primeiras décadas do século XX, as vanguardas latino-americanas⁶⁸⁴, formadas por uma diversidade de movimentos ligados principalmente aos campos da literatura, das artes plásticas e da música, promoveram várias propostas estético-ideológicas que abarcava todo um sentimento de renovação ansiado por diferentes países do continente. A busca era por uma moderna representação da identidade nacional e de uma expressão estética que rompia com o tradicionalismo das culturas imperativas desde a descoberta do continente.

As primeiras expressões que impulsionaram a emergência de uma brasilidade no campo literário e das artes plásticas haviam sido dadas por Euclides da Cunha, Lasar Segall, Anita Malfatti e Victor Brecheret. Os impactos provocados pela Semana de Arte Moderna de São Paulo não chegaram a influenciar diretamente o cinema brasileiro,

⁶⁸³ Doutorando na Universidade Paulista - UNIP, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM/UNIP), bolsista da CAPES-PROSUP. e-mail: djair.brito@uol.com.br

⁶⁸⁴ A pesar de que es común encuadrar a las vanguardias latino-americanas en el periodo de los años veinte, decenio en el cual los movimientos alcanzan su mayor auge, no me atuve a ese límite cronológico. Una posible fecha inicial, demasiado generosa a mi ver, sería 1909, año en que [Filippo Tommaso] Marinetti lanza en París el Manifiesto Futurista (20 de febrero de 1909), cuyas repercusiones en América Latina fueron casi inmediatas. Pocas semanas más tarde, en la edición del 5 de abril del prestigioso diario La Nación de Buenos Aires, Rubén Darío, figura principal del modernismo hispanoamericano, es el primero en publicar una reseña sobre el innovador trabajo de Marinetti como poeta, dramaturgo y director de la revista Poesía. [...] No menos sorprendente es que, a fines de ese mismo año de 1909, un diario de Salvador, en Bahía, publique el artículo “Uma nova escola literária” de Almacchio Diniz, primera mención al futurismo en el Brasil. Estas dos referencias deben considerarse como las primeras noticias de las vanguardias en tierras latinoamericanas. Jorge SCHWARTZ, *Las Vanguardias Latinoamericanas. Textos programáticos y críticos*, p. 36.

naquele momento, uma vez que a atividade cinematográfica não fazia parte dos planos da primeira geração modernista brasileira – as preocupações estavam mais voltadas aos aspectos estéticos da arte.

As diretrizes dos projetos estético e ideológico do modernismo, combinadas, serão os elementos com os quais os diretores do Cinema Novo - a vanguarda do cinema brasileiro da época – irão atuar na busca de um salto qualitativo no audiovisual do país, a partir da primeira década dos anos 1960. O objetivo comum era mostrar a realidade brasileira, a partir de uma visão “de dentro”, com base em uma interpretação propriamente brasileira e, num sentido mais amplo, latino-americano, como propunha Glauber Rocha, com o manifesto *Estética da Fome*. Este processo de transformação vem à tona com filmes da primeira fase do Cinema Novo (*Rio 40 graus*, *Vidas secas*, *Os fuzis*, *Deus e o diabo na terra do sol* etc.) e consolida-se, depois, já dentro de um momento político bem mais restrito, a partir de 1968, no qual alguns filmes dialogam diretamente com a literatura (*Xica da Silva*, *Quilombo*, *Macunaíma* e *Os inconfidentes*, entre outros).

Neste artigo, busco ancoragem principalmente em obras de Antonio Candido, Gilberto Freyre, Ismail Xavier, Jorge Schwartz, Paulo Emílio Salles Gomes e Sylvie Debs, pelas profundas reflexões que estes autores provocam acerca das questões que trato aqui sobre identidade nacional, modernismo e cinema novo no Brasil.

A construção da identidade nacional

Entre os anos de 1920 e 1930, as vanguardas latino-americanas, formadas por uma diversidade de movimentos ligados principalmente aos campos da literatura, das artes plásticas e da música, e que traziam em seu âmago uma série de propostas estético-ideológicas [em muitas situações, contraditórias e ambíguas] que abarcava todo um sentimento de renovação ansiado pelas várias tendências espalhadas por diferentes países do continente, lançaram-se na busca de uma moderna representação da identidade nacional e de uma expressão estética que tinha como objetivo o rompimento com o maniqueísmo das tradições culturais imperativas desde a descoberta do continente. No Brasil, um período que abrange até a segunda metade do século XIX.

Representadas em obras literárias, do campo das artes plásticas, da música e da pintura, além de outras expressões que englobavam diversas atividades das áreas da criação - divisoras de águas, desde o México até a Argentina, passando por Bolívia, Peru, Colômbia e outros países do continente -, as propostas das vanguardas latino-americanas causaram intensas polêmicas. Os movimentos nacionais de renovação de valores artísticos e culturais se sobrepuseram aos velhos modelos de arte burguesa e pensamento intelectual que determinavam não somente essas questões, mas também àquelas voltadas à formação de projetos sociais e políticos para as nações hispano-americanas como um todo, e criaram novas expressões estético-ideológicas que fugiam aos modelos estabelecidos.

Deste modo, no campo literário latino-americano surgiram conceitos polêmicos: o “realismo mágico”, do guatemalteco Miguel Ángel Asturias; “nación incompleta”, do

peruano José Carlos Mariátegui; o “real maravilhoso”, do cubano Alejo Carpentier; e, no âmbito brasileiro, o paulista Oswald de Andrade criaria a “antropofagia”, um dos eixos conceituais de atuação do grupo do modernismo de 1922, que compreendia a literatura, a escultura, a música, a pintura e a arquitetura.

As primeiras manifestações de intelectuais e artistas brasileiros que possibilitariam a construção da identidade nacional, a partir de uma visão “brasileira” de nação [na qual se tornara palpável “a noção de território como entidade política, a língua como modo de expressão” (Debs, 2010, p. 41) e “os temas abordados pela literatura” (Debs, 2010, p.41) da época - entre os mais formadores, a carta de Pero Vaz de Caminha - mesmo salientando-se ser uma literatura de origem colonial -, paralelamente à “chegada da corte portuguesa no século XIX” (Debs, 2010, p. 40) ao Brasil; e a afirmação do país “tanto em relação aos elementos históricos locais quanto às influências culturais europeias” (Debs, 2010, p. 41)], já havia sido lançada pelos movimentos literários romântico, realista e regionalista.

Para os pensadores e artistas que formavam os movimentos de releitura cultural do país, era imprescindível, portanto, a afirmação de uma imagem por meio de uma recontextualização histórica, social e cultural que retratasse a autenticidade efetiva do país. No início do século XX, as primeiras expressões que impulsionaram a emergência de uma brasilidade no campo literário e das artes plásticas haviam sido dadas por Euclides da Cunha, com a publicação do ensaio sociológico *Os sertões* (1902) acompanhado, depois, pelas exposições de Lasar Segall (1913) e Anita Malfatti (1917) e pelas esculturas de Victor Brecheret (1920).

“Mas não é só porque *Os sertões* descreve com argúcia as condições de vida do jagunço que o livro continua um marco na literatura sobre o Brasil. Nem talvez seja só porque nele se abre enorme perspectiva para conhecer o “outro Brasil”, o Brasil-arcaico, o lado de lá dos dois Brasis (...). *Os sertões* constitui também importante, eu diria mesmo surpreendente, peça de criatividade metodológica. Euclides da Cunha passa de um nível de abstração para outro e deste para a discussão do concreto de forma admirável. Vai do meio ambiente à história natural, dessa aos pormenores da vida cotidiana do sertanejo, devolve-nos de chofre o jagunço como “tipo-ideal” de uma formação sociocultural e, de repente, faz brotar pela reconstituição do tempo perdido (ou ganho) toda a movimentação de sua luta. A crônica funde-se com a análise e nos dá o quadro vivo da epopeia trágica. A partir de *Os sertões* a consciência crítica brasileira reforçou seu sentimento de culpa para com o outro Brasil.” (Cardoso, 2013, p. 68-70)

Modernismo

Na nova forma de repensar o Brasil, dois movimentos intelectuais marcantes renovam a literatura brasileira e as artes plásticas, a partir de visões semelhantes: primeiro, a Semana de Arte Moderna de São Paulo⁶⁸⁵, em 1922, uma manifestação de vanguarda, de amplo espectro cultural - influenciada pelas ideias das vanguardas

⁶⁸⁵ La Semana de Arte Moderno en el Brasil, conocida también como Semana del 22, es un divisor de aguas en la cultura y las artes brasileñas. El crítico uruguayo Ángel Rama, en un artículo en el que trata de las vanguardias hispanoamericanas y brasileña como un fenómeno cultural integrado, considera el histórico acontecimiento como el ingreso oficial de las vanguardias en América Latina. Jorge SCHWARTZ, *Las vanguardias latino-americanas: textos programáticos y críticos*, p. 38.

históricas europeias -, que buscava desmistificar os cânones da identidade nacional difundida até então, pela intelectualidade forjada na Colônia e no antigo Império, visando imprimir aos vários segmentos da criação artística uma expressão estético-ideológica a partir da realidade brasileira. E, segundo, o Manifesto Regionalista, de 1926, lançado por um grupo de intelectuais e artistas regionais, durante o Primeiro Congresso Brasileiro de Regionalismo, realizado no Recife, para preservar, ressignificar e “defender esses valores e essas tradições” (Freyre, 1967, p. 34) inspirados no pensamento sociológico e antropológico de Gilberto Freyre, que interpretava o Brasil a partir de um ponto de vista de uma nação cujos diferentes aspectos culturais e regionais foram genuinamente formados pela “combinação, fusão e mistura” (Freyre, 1967, p. 67) tropical de tradições e raças indígenas, africanas e europeias.

Para Gilberto Freyre, o Nordeste talvez fosse “a principal bacia em que se vêm processando essas combinações, essa fusão, essa mistura de sangues e valores que ainda fervem: portugueses, indígenas, espanhóis, franceses, africanos, holandeses, judeus, ingleses, alemães, italianos”. (Freyre, 1967, p. 67). Apesar de serem movimentos culturais com perspectivas diferentes em algumas chaves de enfrentamento, que buscavam um modernismo que congregasse o Brasil num mesmo propósito de nação, tanto os ideários da Semana de Arte Moderna de São Paulo quanto às propostas do Manifesto Regionalista do Recife convergiam em sentidos análogos – iluminar as interpretações literárias e artísticas do país, a partir de uma “visão de cá”, não colonialista; desmontar o tradicionalismo e imprimir à criação artística uma nova expressão nacional.

De acordo com Antonio Candido, uma das correntes do modernismo brasileiro “que melhor assimila as influências do dadaísmo e do surrealismo francês, do futurismo italiano [movimentos que, de alguma forma, haviam influenciado os modernistas], no que respeita às técnicas de pesquisa e expressão artística” (Candido, 2000, p. 113), é àquela da qual faziam parte Oswald de Andrade, Raul Bopp e Mário de Andrade, que ele considera o escritor que conseguiu traduzir de forma mais harmônica as diversas tendências do movimento modernista.

“O nosso Modernismo importa essencialmente, em sua fase heroica, na libertação de uma série de recalques históricos, sociais, étnicos, que são trazidos triunfalmente à tona da consciência literária. Este sentido de triunfo, que assinala o fim da posição de inferioridade no diálogo secular com Portugal e já nem o leva mais em conta, define a originalidade própria do Modernismo na dialética do geral e do particular. (...) Os nossos modernistas se informaram, pois, rapidamente da arte europeia de vanguarda, aprenderam a psicanálise e plasmaram um tipo ao mesmo tempo local e universal de expressão, reencontrando a influência europeia por um mergulho no detalhe brasileiro. (...) É impressionante a concordância com que um Apollinaire e um Cendrars ressurgem, por exemplo, em Oswald de Andrade.” (Candido, 2000, p. 110-112)

Com a maturidade da consciência literária adquirida de forma gradual nas décadas de 1920 a 1945, o processo de cristalização da identidade nacional brasileira atinge o seu auge principalmente através das obras literárias, ensaios históricos e sociológicos de autores da primeira até a terceira geração modernista, entre eles, Antonio Candido, Caio Prado Júnior, Carlos Drummond de Andrade, Cecília Meirelles, Clarice Lispector, Gilberto Freyre, Graciliano Ramos, João Cabral de Melo Neto, João Guimarães Rosa, Jorge Amado, José Américo de Almeida, José Lins do Rego, Manuel Bandeira, Mário

de Andrade, Monteiro Lobato, Nelson Rodrigues, Oswald de Andrade, Paulo Prado, Raquel de Queirós, Sérgio Buarque de Holanda e Vinicius de Moraes.

“A obra [Casa-Grande & Senzala] de Gilberto Freyre assinala a expressão, nesse terreno, das mesmas tendências do Modernismo, a que deu por assim dizer coroamento sistemático, ao estudar com livre fantasia o papel do negro, do índio e do colonizador na formação de uma sociedade ajustada às condições do meio tropical e da economia latifundiária. (...) Parece que o Modernismo (tomado o conceito no sentido amplo de movimento das ideias, e não apenas das letras) corresponde à tendência mais autêntica da arte e do pensamento brasileiro.” (Candido, 2000, p. 114)

Cinema brasileiro moderno

Os estilhaços provocados pela Semana de Arte Moderna de São Paulo não chegaram a influenciar diretamente o cinema brasileiro, naquele momento, uma vez que a atividade cinematográfica não fazia parte dos planos da primeira geração modernista brasileira – as preocupações estavam mais voltadas aos aspectos estéticos da arte. No entanto, os ventos de renovação de percepção da identidade nacional que impulsionava a intelectualidade participante mais fecunda e comprometida com aquele período histórico variam às mais diferentes e distantes regiões do país, com manifestos e programas críticos de tendências diversas. Cataguases, em Minas Gerais - um dos polos cinematográficos mais efervescentes da época -, entrou para a história cultural brasileira por duas razões estritamente ligadas à literatura e ao cinema.

Primeiro, pela força da produção literária do grupo *Verde*, movimento regional da fase final do modernismo de 1922, que teve uma produção intensa, com a edição de seis números da *Revista Verde*, entre os anos de 1927 a 1929, e que ajudou a projetar a cidade nos meios literários das grandes metrópoles do país. O editor da *Revista Verde*, Rosário Fusco, mantinha constante correspondência com os intelectuais mais expoentes do modernismo. E, segundo, pela promissora qualidade da produção de filmes do ciclo de Cataguases, ocorrido na década de 1920, considerado um dos mais importantes da história do cinema brasileiro, e particularmente, por ter lançado nos meios cinematográficos a figura de Humberto Mauro, diretor de filmes marcantes como *Tesouro Perdido* (1927), *Brasa Dormida* (1928), *Sangue Mineiro* (1929) e *Ganga Bruta* (1933). Em 1975, a revista *Língua e Literatura* 4, da Universidade de São Paulo, publicou um ensaio de autoria de Paulo Emílio Salles Gomes - intitulado “*Os azes de Cataguases*” -, no qual ele recria a época do grupo *Verde*.

Com um projeto cinematográfico ambicioso, em 1949, na tentativa de combater o monopólio das grandes produtoras americanas no Brasil e tentar conquistar também uma fatia do mercado internacional, em São Paulo, a Vera Cruz tem entre seus diretores o experiente Alberto Cavalcanti, que voltara de uma longa temporada na Europa, especialmente para trabalhar na nova produtora brasileira. Em Londres, ele havia atuado com o grupo experimental de documentário do diretor John Grierson e também participado do movimento impressionista francês. *Rien que les heures* (1926) é um clássico da cinematografia impressionista e um de seus filmes mais conhecidos.

Na medida em que o discurso político, histórico e artístico da primeira fase do

movimento modernista consolida-se, através de um projeto estético que provocara a ruptura com a linguagem tradicional, renovando-se, estes três vetores culturais - político, histórico e artístico - defrontavam-se com novas demandas para dar continuidade ao processo de estabelecimento de uma nova ordem da expressão artística no país. A partir dessas necessidades, entra em cena o projeto ideológico do modernismo, que tem o papel de repensar e discutir a função social da literatura na construção de um discurso que tivesse participação substantiva na invenção de uma verdadeira identidade nacional.

As diretrizes dos dois projetos modernistas – estético e ideológico -, combinadas, serão os elementos com os quais os diretores do Cinema Novo - a vanguarda do cinema brasileiro da época – trabalhariam criativamente para a conquista de um salto qualitativo no audiovisual do país, com repercussão internacional, a partir da primeira década dos anos 1960. Para que os projetos estético e ideológico se unissem em torno de um objetivo comum - mostrar a realidade brasileira, a partir de suas próprias reflexões sobre favelados, bandidos, cangaceiros, proletários, camponeses, religiosos, burgueses, crianças, fanáticos, pescadores, retirantes etc. - é importante salientar que os diretores e artistas engajados e mais notáveis que faziam parte do cinema brasileiro moderno – entre outros, Nelson Pereira dos Santos, Glauber Rocha, Joaquim Pedro de Andrade, Luis Sérgio Person, Leon Hirzman e Carlos Diegues - mantinham algum tipo de aproximação com escritores e intelectuais que militavam no campo cinematográfico, entre eles, pensadores como Paulo Emílio Salles Gomes, Décio de Almeida Prado e Antonio Candido.

“No primeiro momento, a relação do Cinema Novo com o movimento de 1922 e com a ideologia nacionalista surge com aparente naturalidade. Os jovens cineastas encontram nas páginas impressas e no projeto modernista tudo o que eles querem desenvolver nas telas e que não aconteceu nos anos vinte porque não havia “maturidade” cinematográfica. Assim como os modernistas queriam romper com o parnasianismo e o estilo europeu de produzir cultura, os cinemanovistas queriam sepultar a chanchada e os projetos megalomaniacos de produzir filmes à moda de Hollywood em um país subdesenvolvido. Assim como os modernistas sofriam influências das vanguardas artísticas europeias, os cinemanovistas eram influenciados pelo cinema europeu do pós-guerra e, nessa primeira fase, principalmente, o neo-realismo italiano. Se na literatura dos anos vinte a reelaboração se dava pela antropofagia, no cinema dos anos 60/70 ela se dava pela própria revelação da imagem brasileira e pela subversão da narrativa para abalar as estruturas da ideologia dominante.” (Coutinho, 2003)

A eclosão de movimentos modernistas em várias regiões brasileiras, ao mesmo tempo em que redescobriam o país, ecoava nos meios acadêmicos e artísticos. O modernismo ampliava a consciência crítica, ressignificava seus ícones culturais e entendia as dificuldades de reconhecer a si próprio. A metafórica frase de Glauber Rocha, “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”, era o lema que provocava jovens diretores cinematográficos para uma produção fílmica que retratasse o país através de uma linguagem brasileira própria - e, num sentido mais amplo, latino-americana. O manifesto *A estética da fome* (1965), de Glauber Rocha, expõe explicitamente o pensamento de um cinema que tinha afinidade com as lutas sociais e políticas do continente latino-americano. Neste programa, que estabelecia uma nova ordem cinematográfica, Glauber afirma: “[O Cinema Novo] que, antes escrito pela literatura de 30, foi agora fotografado pelo cinema de 60; e, se antes era escrito como denúncia

social, hoje passou a ser discutido como problema político.” (Pierre, 1996, p. 127). Portanto, a busca era pela superação das dificuldades de criação, produção e aguçamento do desejo dos diretores para uma revisão crítica social, política e econômica do país, vinculando os sentidos e as formas de fazer cinema às inquietações artísticas da época.

“(…) o Modernismo de 1920 criou a matriz decisiva dessa articulação entre nacionalismo cultural e experimentação estética que foi retrabalhada pelo cinema nos anos 60 em sua resposta aos desafios do seu tempo. Foram estas preocupações modernistas que definiram o melhor estilo do cinema de autor, o que resultou na realização de filmes sem dúvida complexos demais para quem pedia uma arte pedagógica. Ou seja, no Cinema Novo e, de alguma forma mais acentuada, no Cinema Marginal, a tendência a um “cinema de poesia” favorecia a dimensão expressiva que, sem prejuízo da política e adensando o campo de debate, colocava no centro as determinações subjetivas, a performance do autor, este que Glauber desenhava como a antítese da indústria”. (Xavier, 2001, p. 24-25)

Sendo assim, o cinema brasileiro só faria um diálogo consistente com o movimento modernista, nos anos 1960, já com a face de Cinema Novo, aproximando-se dessa forma do ideário e de um dos eixos de referência mais forte da Semana de Arte Moderna de São Paulo - a antropofagia -, além de também trazer para a discussão popular as questões sociais, econômicas e políticas mais incisivas dos difíceis momentos pós-1964, devido às restrições de direitos e liberdades individuais e democráticas, depois do golpe de estado. Os filmes produzidos antes do período do romance de 30, adaptados de obras literárias, não têm uma representatividade tão alinhada com as correntes de renovação artística do modernismo quanto às produções do Cinema Novo, que procuravam uma aproximação mais íntima com a literatura.

“Em sua variedade de estilos e inspirações, o cinema moderno brasileiro acertou o passo do país com os movimentos de ponta de seu tempo. Foi um produto de cinéfilos, jovens críticos e intelectuais que, ao conduzirem essa atualização estética, alteraram substancialmente o estatuto do cineasta ao interior da cultura brasileira, promovendo um diálogo mais fundo com a tradição literária e com os movimentos que marcaram a música popular e o teatro naquele momento. O diálogo com a literatura não se fez apenas nas adaptações [de um] conjunto de filmes notáveis. (...) Ele expressou uma conexão mais funda que fez o Cinema Novo, no próprio impulso de sua militância política, trazer para o debate certos temas de uma ciência social brasileira, ligados à questão da identidade e às interpretações conflitantes do Brasil como formação social.” (Xavier, 2001, p. 18-19)

Nesta fase, Nelson Pereira dos Santos filma *Rio 40 Graus*, que desperta grande interesse, principalmente por parte da crítica e dos pensadores de cinema, como Paulo Emílio Salles Gomes, que vê nesta obra “a profundidade da impregnação brasileira, tanto nos personagens como nas situações” (Salles Gomes, 1986, p. 77) de contraste social e econômico da realidade brasileira. O próximo filme de Nelson Pereira dos Santos, *Vidas Secas*, ressaltava o alinhamento do Cinema Novo com a literatura do país e, além disso, traduzia de forma impecável a difícil situação da vida do homem do interior do nordeste, do vaqueiro. “A adaptação do texto antológico de Graciliano Ramos resultou num filme que, pesquisando e refletindo a condição humana do vaqueiro nordestino, coloca-se pela sua universalidade entre os melhores já realizados no Brasil.” (Salles Gomes, 1986, p.77).

O talento dos diretores do Cinema Novo seria reconhecido logo depois, nas obras de,

entre outros, Carlos Diegues (*Cinco vezes favela*, episódio *Escola de samba, alegria de viver*, 1961, *Ganga Zumba, rei dos Palmares*, 1963-1964, *A grande cidade*, 1965, *Os herdeiros*, 1968-1969, *Xica da Silva*, 1976, *Quilombo*, 1983), Gustavo Dahl (*O bravo guerreiro*, 1968, *Uirá, um índio em busca de Deus*, 1972), Joaquim Pedro de Andrade (*Cinco vezes favela*, episódio *Couro de Gato*, 1962, *O padre e a moça*, 1965, *Macunaíma*, 1968, *Os inconfidentes*, 1972, *O homem do pau-brasil*, 1981), Leon Hirszman (*Cinco vezes favela*, episódio *Pedreira de São Diogo*, 1962, *A falecida*, 1965, *Garota de Ipanema*, 1967, *São Bernardo*, 1971), Luís Sérgio Person (*São Paulo S.A.*, 1964, *O caso dos irmãos Naves*, 1967), Paulo César Saraceni (*Porto das Caixas*, 1962, *O desafio*, 1965, *Capitu*, 1967, *Anchieta, José do Brasil*, 1976-1977), Glauber Rocha (*Deus e o diabo na terra do sol*, 1963, *Terra em transe*, 1966, *O dragão da maldade contra o santo guerreiro*, 1968, *A idade da terra*, 1978-1980), Ruy Guerra (*Os cafajestes*, 1962, *Os fuzis*, 1963, *Os deuses e os mortos*, 1970, *Kuarup*, 1988-1989), Walter Lima Jr. (*Menino de Engenho*, 1965, *Brasil, Ano 2000*, 1967-1968, *Chico Rei*, 1979-1985).

Estes filmes “renovam a antiga tradição de encontros da literatura brasileira com o cinema e confirmam que desapareceu finalmente o abismo que durante décadas divorciou o cinema nacional das elites intelectuais e artistas do país” (Salles Gomes, 1986, p. 78).

Considerações Finais

As questões colocadas e discutidas neste artigo, a partir de conceitos e reflexões dos autores nos quais busquei fundamento, sobre identidade nacional, modernismo e cinema novo no Brasil, propõem um debate mais profundo a respeito delas. Apesar da complexidade e amplitude do tema, a proposta do artigo atinge seu objetivo, na medida em que faz um esboço dos aspectos das transformações sociais, políticas, artísticas e culturais que a intelectualidade brasileira da época buscou, principalmente a partir do modernismo. Este movimento renovou os rumos das artes plásticas e da literatura brasileira, abrindo ao cinema novo a expansão de seu talento criativo tanto na primeira fase, com filmes mais voltados às questões urbanas e rurais, quanto na fase que dialogou diretamente com a literatura. O projeto de reinvenção do país, com apoio nas suas raízes, através de uma revisão crítica de sua história, a meu ver, apesar das disparidades dos movimentos artísticos de renovação, originou uma expressão nacional mais autêntica, sem dúvida. No entanto, acredito haver a necessidade de um aprofundamento maior desta pesquisa, buscando mais elementos de confluências entre o cinema e a literatura e as artes plásticas e a antropologia, uma vez que estas vertentes de estudo e expressão caminham muito próximas e, por este fato, carecem de um estudo mais denso.

Referências

- Candido, A. (2000). *Literatura e sociedade*. São Paulo: T. A. Queiroz, Publifolha, 8ª ed.
Cardoso, F. H. (2013). *Pensadores que inventaram o Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 1ª ed.
Coutinho, A. (2003). *Modernismo no Brasil*. Revista Acadêmica de Cinema Digitagrama.

- <http://www.estacio.br/graduacao/cinema/digitagrama/numero1/default.asp>. acesso: 19 de julho de 2013.
- Debs, S. (2010). *Cinema e literatura no Brasil – os mitos do sertão: emergência de uma identidade nacional*. Belo Horizonte: C/Arte.
- Freyre, G. (1967). *Manifesto Regionalista*. Recife: Instituto Joaquim Nabuco de Pesquisas Sociais, 4ª edição.
- Pierre, S. (1996). *Glauber Rocha: textos e entrevistas com Glauber Rocha*. Campinas, SP: Papyrus.
- Salles Gomes, P. E. (1980). *Cinema: trajetória no subdesenvolvimento*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Schwartz, J. (2002). *Las vanguardias latinoamericanas – textos programáticos y críticos*. México: Editora Fondo de Cultura Económica.
- Ramos, F. P. & Miranda, L. F. (2004). *Enciclopédia do cinema brasileiro*. São Paulo: Editora Senac, 2ª edição.
- Xavier, I. (2001). *O cinema brasileiro moderno*. São Paulo: Paz e Terra.

O Cinema Latino-Americano na Alta Modernidade

Sebastião Guilherme Albano⁶⁸⁶

Resumo: Relacionamos aqui uma série de noções que sinalizam a necessidade de revisão dos enunciados estáveis acerca da produção de audiovisual na América Latina. Imagens de consenso, poéticas da responsabilidade, cronotopia (utópica e distópica), entre outras, reconsideram as proposições relativas aos modelos de promoção política e econômica do cinema e seu desdobramento estético, em sentido amplo. Em vista da ausência de uma posição que tensione conjuntamente esses aspectos e que relegue o prisma meramente local da atividade, uma vez que abundam registros excludentes e sempre vinculados ao estado nacional, valoramos, mediante a classificação, o desempenho de filmes realizados na região em face da internacionalização das instituições e da imaginação social.

Palavras-chave: Audiovisual; América Latina, poéticas da responsabilidade; cronotopia.

Introdução

Poremos à prova nestas linhas a inteligência de algumas ideias heterodoxas, mas a intenção não é forjar pontos de inflexão. Almejamos um exercício de taxonomia que considere as condições de formação de algumas argumentações e suas implicações na imaginação e no que chamaremos pouco certamente de sensibilidades (*pathos*, sensação, afecção, emotividade) predominantes no cinema da América Latina, sendo que o recorte geográfico invoca sentidos que tão somente tangenciaremos aqui. Imagens de consenso e poéticas da responsabilidade são as *macronoções* axiomáticas que elaboramos com o intuito de dar conta dos estímulos estéticos e sociopolíticos que parecem atuar sobre o audiovisual da região. Esse par de noções pretende operar uma reconsideração de outras lógicas classificatórias, em efeito de *myse en abime*, tais como as que fixam as tendências expressivas, de conteúdo, de gêneros e a periodicidade da historiografia do *nosso* cinema. Seu fim é remoçar o olhar sobre os critérios para que divisem a miríade de intertextualidades e conjunturas políticas e econômicas, mas também se percebam as sensibilidades etc. Uma tal interação corrente no fluxo da vida, quando dispostas em uma discursividade como a do filme para cinema, parece advir em mero dado ético, estético ou comunicativo, separadamente, concretizando-se sempre o que podemos denominar de fetichização ampla (por parecer não passar de um sistema de citações fetiche). Nosso afã é sugerir o contrário por via de uma taxonomia.

Procederemos por mistura e acumulação: às séries maiores trataremos de etiquetar outras tipologias (o vertiginoso *mise en abyme*) concernentes às condições de uso da noção de cronotopias, em seus perfis utópicos e distópicos, enquadrando-as, na medida do possível, no traçado dos regimes de representação/apresentação, traçado, antecipamos, eles também com desinências taxonômicas. Muito embora já bem contestados, hoje os critérios de análise em parte das ciências sociais ainda se orientam por disjuntivas simples (estética/sociológica, cinema comercial/cinema de arte, Hollywood/*world cinema*, utopia/pragmatismo, mundo da vida/texto, ficção/realidade, tempo/espaco etc.) ou por fases quase estanques, a saber: 1) os primórdios, da acepção

⁶⁸⁶ Doutor em Comunicação – Audiovisual, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Departamento de Comunicação e Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia (PPgEM).

técnica à descoberta da potência discursiva ligada às artes e ao entretenimento, 2) os intentos de industrialização mais os Cinemas Novos, *Nuevos Cines* e, 3) a Retomada ou os *Nuevos Nuevos Cines* (Rodríguez, 2012).

Para afiançar as *macronoções* convém testar um vocabulário específico que logre diluir os limites anteriores e suas consequências classificatórias e rearranjar os sinais de modo que adquiram sentidos e significados isoladamente e no conjunto, dentro e fora da diégese. Para tanto, reabilitamos o conceito de cronotopia, com seus desdobramentos utópicos e distópicos, e sua incumbência será estabilizar, ou talvez desestabilizar (territorializar/desterritorializar, codificar/decodificar), as modalidades até então atribuídas aos filmes latino-americanos. Não por outra coisa que uma opção que imaginamos didática passearemos pelos temas e pelos filmes com uma lente metapolítica (Badiou, 2009), aquela que nos permite deslindar os termos decisivos, tingi-los com a coloração do seu tempo e observar como os filmes podem adquirir prismas inesperados.

As noções de imagens de consenso e de poéticas da responsabilidade, e suas renovadas implicações cronotópicas (utópicas/distópicas), visam a provocar as narrativas da crítica, da sociologia e da historiografia do cinema mediante uma denúncia aos modos em que séries filmicas representam ou mesmo apresentam, nos quadros da figuração ou da plasticidade, modelos de mundo cujo texto e subtexto, o intertexto e o paratexto, o dentro e o fora do campo (contexto?), não apenas aludem aos modos mais influentes de enunciação ou de sensibilidade de seus tempos como estão explicitamente integrados a eles, constituídos *por* e constituindo-se *como* deíticos culturais.

Imagens de consenso/poéticas da responsabilidade/cronotopias

Para circunscrever a noção de imagens de consenso ao viés distópico a consignamos ao regime de representação/apresentação de boa parte dos filmes do denominado período de industrialização e dos Cinemas Novos, *Nuevos Cines*. Imagens de consenso assinala a aderência aos modos de produção, bem como aos enunciados e esquemas iconográficos e miméticos hegemônicos do estado nacional (Balibar, 1996) e das teorias das ciências sociais e humanas, mas a rigor os filmes que as desenvolvem não estão cingidos a períodos, mas a *modos* de figuração. Nesse caso, sugerimos séries de periodicidade alargada, que sacolejem as diretrizes anteriores que uniam apenas as datas com a tipologia produtiva elementar (industrial, de autor) e lhe agregamos ainda o mote da distopia, por seu arranjo do mundo em desconformidade, primeiro alienado e depois alienante, ou vice versa.

Casos exemplares dessas séries são as películas da Revolução Mexicana. Filmes como *El prisionero 13* e *Allá en el rancho grande* (Fernando de Fuentes, 1933 e 1936), *Flor Silvestre*, *María Candelaria* (Emilio el Indio Fernández, 1942, 1944) capricham na gesticulação nacionalista, dos ícones aos idioletos, e seguem à risca uma cartilha nacionalista que, se bem nem sempre é tematicamente ufanista (como no caso do primeiro filme, que narra criticamente uma pequena atrocidade entre as grandes fatalidades que grassam nas guerras), mantém a cumplicidade iconográfica (Albano,

2011).

Boa parte das obras consideradas nesse rubrica dão a impressão de haver tentado produzir (reproduzir?) aqui os esquemas logísticos e os aspectos discursivos já testados em Hollywood e em cinematografias nacionais europeias importantes, facilitando que se distinga de chofre, sem prejuízo da complexidade, a divisão internacional do trabalho intelectual e o planejamento econômico (ideológico, para alguns, fruto de agenciamentos, para outros) dessa vertente da colonização do imaginário por um tipo de poder imperial (Sontag, 1999). A constante que congrega certa vertente filmica tem o intuito de reelaborar nos idiomas e nas tradições locais os sinais nacionalistas exibidos alhures, ressaltando o fenômeno de transnacionalização do nacionalismo discursivo moderno tal como conhecemos no sistema de estados nacionais. *Western-revolución*; musicais-comedias *rancheras-tangadas-chanchadas*; cinema soviético-Ozu-neorrealismo-cinemas novos, pertencem a uma corrente comum.

Como metáfora ainda, sob a égide de imagens de consenso de prisma distópico pode-se observar a transferência para o campo cinematográfico, inclusive para a diégese, do sistema de substituição de importações vigente na economia latino-americana. Esse modo de produção/figuração ocorre quase como uma estrutura de funcionamento nessa periodicidade alargada (entre 1930 e 1970?). Como referido, uma das peculiaridades internas está no fato de que nos primeiros vinte anos nos deparamos com gêneros bem marcados, musicais (comédias urbanas ou rurais), dramas (ou melodramas), filmes históricos, adaptações literárias, chanchadas, *filmes de cabareteras*, capitulado posteriormente em favor de linguagens documentais, de realismos engajados e em preto e branco, antecedentes do que hoje se conhece como *world cinema*, uma espécie de tomada de consciência do próprio cinema enquanto organismo vivo que visa a se preservar como discurso social influente.

Imagens de consenso evocam uma vontade romântica no que se refere às tentativas de organizar um sistema de produção (seja industrial em regiões de industrialização insipiente, seja socializado em regiões de tradição patriarcal) e também no que se refere à tentativa de construir um repertório diegético sempre bastante idealizado, com base em trocas simbólicas desiguais, obstaculizando o fluxo de tradições linguísticas e iconográficas que não se aclimatem aos formatos condicionados pelos meios (*filme de longa-metragem para cinema* e tudo que isso implica) e calcadas em circunstâncias de autoritarismo retórico típicas das relações internacionais entre estados-nação liberais. Essas marcas não estão explícitas em filmes contemporâneos (mesmo com as ubíquas proposições do multiculturalismo e da visibilidade das minorias étnicas, de gênero, de classe, das diásporas etc.), pois o tom de ensaio distópico, enraizado na cronotopia que se imaginava meramente vernacular, foi deixado para trás. Hoje o repertório referencial é de fato cosmopolita, ainda nos cineastas mais locais: Lucrecia Martel, Cláudio Assis, Lírio Ferreira, Gerado Naranjo, Amat Escalante etc.

Os filmes normalmente inseridos no ciclo dos Cinemas Novos são ainda subdivididos em três apartados pela crítica, que denotam regimes de representação/apresentação peculiares, procedendo um perfil político/ensaístico de um lado (*Historias de la Revolución*, Tomás Gutierrez Alea, 1960; *O desafio*, Paulo César

Saraceni, 1965; *Los guerrilleros*, Luca Demare, 1965; *La vispera*, Alejandro Pelayo, 1982), enquanto se estende outro de teor dramático/realista (*Araya*, Margot Benacerraf, 1959; *O padre e moça*, Joaquim Pedro de Andrade, 1965; *El camino hacia la muerte del viejo Reales*, Gerardo Vallejo, 1971; *La pasión según Berenice*, Jaime Humberto Hermosillo, 1975), ao mesmo tempo em que vicejam alegorias barrocas (*Terra em transe*, Glauber Rocha, 1967; *Macunaíma*, Joaquim Pedro de Andrade, 1969; *El castillo de la pueza*, Arturo Ripstein, 1972; *La última cena*, Tomás Gutierrez Alea, 1976) ao menos nos filmes produzidos até mais ou menos 1975. Registramos essa partição, mas não a levamos muito a sério.

Por seu turno, o termo poética da responsabilidade não reivindica uma ruptura com tais parâmetros e até insinua uma convivência cuja marca é uma atualização da problemática ao incorporar na reflexão a complexa rede de financiamento engendrada depois do Consenso de Washington, que tudo determina nos contornos estéticos e éticos da produção cultural institucionalizada, inclusive os modelos de incorporação das proposições consagradas pelas epistemes acadêmicas nos últimos 30 anos. A partir de então, muito embora não haja ocorrido um distanciamento completo do apoio dos estados nacionais em alguns países (bastante sólido nos anos entre 1950 e 1989), manobraram-se os termos jurídicos para que houvesse uma concentração do incentivo ao setor cinematográfico em parcerias público-privadas, encarnadas em coproduções ou submetidas a editais de instituições que promovem festivais de cinema e são a reserva *cultural* desse estágio do capitalismo. E esse detalhe jurídico-logístico foi decisivo. Expressão estética da capciosa lógica do politicamente correto contemporâneo, sua consequência foi desobrigar as novas gerações do gosto ou do dever representar/apresentar os estados nacionais por intermédio do nacionalismo e as doutrinou na língua franca dos festivais, o grande sujeito da enunciação de um certo tipo de filme que em termos gerais se pode incluir no chamado *world cinema*.

Dessa maneira, pela temeridade de se pensar uma teoria do audiovisual, propriamente do cinema, sem nos reportarmos a uma teoria do cinema como produção social, ideou-se denominar o resultado das forças políticas e econômicas nos quadros estéticos dos filmes regionais principalmente a partir de 1990 com uma corruptela provinda das categorias cunhadas por Max Weber e inspiradas em sua teoria sobre a atuação dos líderes em sociedades complexas, agregado de um inusitado marco utópico, uma nova flexão para os regimes de representação/apresentação recentemente disponíveis (Weber, 1982). Não é excessivo remarcar que ética da responsabilidade e ética da convicção reportam-se a um agente político que deveria ser levado a tomar decisões motivadas, no caso da segunda hipótese, por uma atitude ética relativa aos valores ou convicções. Já no caso da primeira, deveria mirar a eficácia e eficiência dos meios para alcançar seus fins, circunscritos a conjuturas e interesses episódicos.

Adaptamos com algum reparo os lineamentos da ética da responsabilidade a fim de sustentar nossa tese a respeito da impressão mais consistente que se tem dos resultados da racionalização excessiva da atividade cinematográfica contemporânea na América Latina a partir do Consenso de Washington, cujo corolário foi o conceito de poética da responsabilidade. Essa ponderação mercadológica que os atores envolvidos no processo de concepção de um filme adotam e o aspecto burocraticamente globalizado de sua

concreção (o fator utópico) estão patentes em filmes como *Mirolava* (Alejandro Pelayo, 1993), *Sexo, pudor y lágrimas* (Antonio Serrano, 1999), *Nueve reinas* (Fabián Bielinsky, 2001), *Vereda tropical*, (Javier Torre, 2004), *Se eu fosse você* (Daniel Filho, 2006), *Morir en domingo* (Daniel Gruener, 2006), *Kilómetro 31* (Rigoberto Castañeda, 2006), *Divã* (José Alvarenga Filho, 2009) e em menor escala porque *independentes* ou de cinematografias insipientes, mas com um regime de representação/apresentação infantilizado ou ambicioso, *La virgen de los sicarios* (Barbet Schroeder, 1999), *Zona Sur* (Juan Carlos Valdivia, 2009), *Hermano* (Marcel Rasquin, 2010) e *El cartel de los sapos* (Carlos Moreno, 2011), *7 cajas* (Juan Carlos Maneglia e Tana Schémbori, 2012), entre muitos outros.

Mise en abyme/axiologia/taxonomia

O desdobramento do elemento cronotópico e seu tergiversamento possibilita afinar a inteligibilidade deste estudo. As linguagens que o cinema desenvolve inscrevem dimensões representativas e *presentativas* (e tantas outras combinações) ao mesmo tempo em que incluem a expressão cinematográfica em um formato social que valoriza a narrativa (*pathos*, verossimilhança, mimese, espaço/tempo, alcances afetivos pré-determinados). Para desafiar as certezas, ativamos suas variantes distópicas e utópicas e lhes atribuímos um novo emprego nos filmes da região, situação que altera verdades erigidas pelos *experts* e pelo senso comum, inclusive acerca da inclusão ou exclusão do sujeito nacional, do sujeito colonial, do sujeito pós-colonial, do sujeito moderno, do sujeito pós-moderno, etc. no quadro de representação/apresentação. Em linhas gerais, tomamos a noção de cronotopia por referir-se à concorrência de indícios do mundo da vida (temporais e espaciais – históricos e geopolíticos) ou de outros modelos de discursividade nos meandros da diégesis literária e fílmica a fim de gerar um tipo específico de verossimilhança que parece encerrar elementos de dentro e de fora do campo da imagem cinematográfica, um modelo de imagem inorgânica (Bakhtin, 1998; Guattari & Deleuze, 1995). Cronotopia em suas variantes distópicas e utópicas poderia sugerir rearranjos mais depurados para um conjunto de filmes produzidos em condições um pouco semelhantes.

Antes de prosseguir, restam dois dados a esclarecer. Primeiro, subentende-se que lidamos com obras com um teor realista, noção que não problematizaremos aqui, mas que supõe um arranjo dos materiais fílmicos segundo postulados representativos/apresentativos. Segundo, quando nos remetemos a filmes anteriores a 1990, em geral estamos nos referindo a produções argentinas, brasileiras ou mexicanas, uma vez que aí se produziram cerca de 90 por cento das películas da região até então. Os motivos para a pouca ou nenhuma produção no restante dos países da América Latina revela tanto das circunstâncias históricas da região como aquele convidado de honra que brilha por sua ausência.

Como referido, a acepção de utopia e mesmo de distopia a que nos remetemos talvez destoe do seu emprego moderno e contemporâneo, mas se justifica pela evocação à etimologia dos termos e pela aderência ao fenômeno da cronotopia, figura vinculada com a mimese e a verossimilhança correntes no audiovisual latino-americano. Ao invés

de concebermos utopia como um projeto quimérico, idealista ou romântico apenas, prenhe do *principio esperanza* almejado por Ernest Bloch no século XIX e muito menos com o que o inca Guamán Poma Ayala no século XVII no vice-reino do Peru ideou como *el buen gobierno*, (Dussel; Mendieta; Bohórquez, 2009), empregamo-lo diretamente para aquele modo de representação/apresentação fílmica que abstrai a imagem, o som e o movimento da referencialidade mais ostensiva ao mundo já significado do lado de fora da diegese (até porque quase todos os elementos de um filme têm sentido, talvez todos).

Utopia para nós aqui evoca a indeterminação da referência cronotópica e configura assim uma espécie de não lugar ou de lugar inaugural, porquanto seu plano cronotópico é difuso e não segue a norma da imagem como reflexo ou analogia do real físico, mas como uma virtualidade. *La invención de cronos* (Guillermo del Toro, 1992), *Silvia Prieto* (Martín Rejtman, 1999), *La libertad* (Lisandro Alonso, 2001) e *Alegria* (Felipe Bragança e Marina Meliande, 2010) se reportam a essa categoria, vinculada então à promessa discursiva de criar mundos verossímeis sem o recurso aos *lugares comuns*, o que inclui o mobiliário nacionalista convencional. Tal característica é responsável pelos resultados estético-políticos dos filmes de diretores nascidos a partir dos anos 1960 na América Latina como Carlos Reygadas, Martín Rejtman, Lisandro Alonso, Julio Hernández Cordón, Claudia Llosa, Guillermo del Toro, Cláudio Assis, Kleber Mendonça Filho, Gerardo Naranjo.

A ideia de utopia, da imagem como uma virtualidade, pode ser atribuída a muitos filmes relativos às poéticas da responsabilidade, mas encontramos uma feliz culminância em um curta de Carlos Reygadas intitulado *Este es mi reino*, que compõe a peça coletiva *Revolución*, 2010. Encenando um documentário familiar, quase em primeira pessoa devido ao efeito da câmera ao ombro em boa parte do tempo, o filme relata/representa/apresenta uma reunião de pessoas com um idioma comum em uma espécie de festim dionisíaco ao ar livre e uma paisagem que remete ao campo mexicano, mais precisamente a Tepoztlán, no estado de Morelos (lugar em que o diretor do filme tem casa), palco de importantes embates liderados por Emiliano Zapata durante os anos de guerra civil no México, entre 1910 e 1917. No segundo plano do filme, um homem de tipo mediterrânico, vestido de *guayabera* branca, chapéu panamá e óculos escuros conversa com uma mulher de tipo latino-americano burguês, morena clara, com óculos escuros da moda e expressão interessada no que ele dizia acerca de ser aquela mesma paisagem que estão vendo, com as montanhas ao longe e a proximidade do *cerro del tepozteco*, a mesma que divisou Hernán Cortés quando chegou do que hoje é o estado Veracruz e granjeou apoio entre as sociedades locais, inimigas dos astecas, a quem conquistariam quando arribassem à Cidade do México, D.F.

A partir daí, o ritmo da câmera, os planos e os cortes começam a ser mais breves, rápidos e instáveis, acompanhando a chegada de uma variadíssima tipologia de convidados que em pouco tempo estão bêbados, montando a cavalo, destruindo um automóvel, orinando, discutindo. Essas marcas do filme são consoantes ao retrato que fez Mariano Azuela em *Las moscas* (1918) e Martín Luis Guzmán em *La sombra del caudillo* (1928) dos eventos da *Revolución*. Se formos contabilizar, as referências literárias são muito mais numerosas no filme de Reygadas do que as cinematográficas,

muito embora haja eco das ideias filmicas de Fernando de Fuentes. E o que foi considerado à época em seus filmes de inícios de 1930 como posições críticas ao evento e às vezes, a depender do leitor, até reacionárias, hoje são politicamente corretas. Tanto no filme de 2010 como nos filmes de Fernando de Fuentes o que predomina é a sensação de caos, os signos do descontrole a causarem medo, a desrazão. Não falamos em influência, mas talvez intertextualidades e consonância anímica entre as imagens (verbais, sonoras, visuais), muito embora haja fluxos e influxos de um padrão de afecções. Também os escritos cristãos parecem alimentar o filme, talvez os mesmos livros da Bíblia, que se incorporam no nome do filme, *Este es mi reino*, mais ainda se considerarmos a transformação ocorrida em nosso estado de espírito entre as bucólicas imagens iniciais de uma mula imóvel e as funestas chamas apresentadas no encerramento enquanto aparece o título. É notável como a mística judeo-cristã percorre a obra de Reygadas.

A multiplicidade de subtextos atualizados impossibilita uma posição representativa, anulando ainda qualquer tentativa de interpretação *ideológica* do filme. Sua disposição dos materiais dramáticos, plásticos, narrativos, líricos quase obstaculizam a possibilidade de se pensar no filme como um comentário da *Revolución*, quase. O desdobramento ético, comportamental, psicossocial exaustivamente prescrito pelas epistemes e pelo senso comum no que concerne aos legados da Revolução e os indicativos de classe que encerram a tonalidade da pele e o comportamento dos personagens do filmes, tão presentes nas representações mais clássicas da Revolução e que compõem de fato a sociedade mexicana, quando invocam a cronotopia pintoresca o fazem de maneira difusa, relativizando a coordenada geográfica e colocando o que se passa naquele mundo dentro de várias tradições discursivas, equiparando história, vida, sensibilidades, opinião.

O filme *O som ao redor* (Kleber Mendonça Filho, 2012) promete resultados semelhantes, sendo que paranoia e vingança são os motes mais evidentes na psicossomatização dos personagens. Mas a evocação cronotópica cuja leitura referencial em relação ao próprio Recife e à história de Pernambuco (incessantemente declarados pelas crítica e pelo próprio diretor) consegue ser virtualizada, desmaterializada nos esquemas técnicos e poéticos que permeiam sua performance expressiva até passada a metade do filme. Nas sequências finais, malgrado as alusões a certa tradição filmica (Truffaut, terror oriental e mesmo *Old Boy*, Park Chan-Wook, 2003, etc.), explicita-se a duvidosa dívida com os filmes ensaísticos latino-americanos.

O pensamento utópico de viés idealista orça uma extensa genealogia, talvez desde o Platão de *A república*. No eixo Europa-América alcançou um notável desempenho (das missões jesuíticas até Brasília, da obra de Simón Rodríguez até Darcy Ribeiro, do barroco de Góngora até José Lezama Lima), chegando a nossos dias, talvez, processado em denominações como hibridização, entrelugar, pensamento de fronteira etc. Essa variação quiçá tenha sido legada, inconscientemente, por autores socialistas (ou anarquistas) como Ernest Bloch e sua teoria dos *entremundos* (1977). Mas o primeiro registro do termo utopia parece haver sido mesmo na obra homônima de Thomas More, 1516, sendo o texto de Bloch um dos seus corolários nas áreas da filosofia e da política. A *Utopia* de More inclusive suscitou o florescimento de um gênero literário. Para Karl

Otto Apel (1986) por exemplo, tais obras literárias pertencentes ao gênero utópico costumam representar um antimundo hipotético. É precisamente esse fragmento da sua classificação que nos interessa, uma vez que o autor, antes de indicar esse aspecto hipotético ou imaginativo do termo utopia, prossegue na definição por uma acepção mais normatizada.

Essa vertente intuída pelos diretores nascidos a partir de 1960 na América Latina levou-os a adotarem a elipse como tropo importante, uma vez que permite não insistir em esclarecer o que já é significado fora do filme, e cujos resultados narrativos geram novos tropos (anáforas, catáforas, catacreses, sinédoques, alusões, oxímoros etc., como ocorre em *Este es mi reino*, por exemplo). A grande marca dos filmes encerrados na poética da responsabilidade e de vertente utópica não está apenas na desmaterialização/materialização do nacional, ou melhor deslocalização/relocalização das histórias, das locações e das formas de expressão, desnacionalizadas no sentido ostensivo e instrumental do termo. Nas obras há um recorte cosmopolita em que o factual se apresenta como a referencialidade simbólica mundializada, sem âncoras fortes ou raízes locais, a despeito de aludirem a certos arquétipos dos processos civilizadores da região (*La teta asustada*, Claudia Llosa, 2009; *Porfirio*, Alejandro Landes, 2011).

Outras constantes se apresentam, como a evocação da natureza (selvas, bosques, mares, montanhas, pradeiras) e seu valor significativo (em que cabem alegorias da redenção, da magia, do processo econômico etc.), sugerindo um gosto pelo lugar e pelo local (cidades pequenas, desoladas), sempre e quando se puder demonstrar a renovação dessas marcas românticas (*A ostra e o vento*, Walter Lima Jr. 1997; *La ciénaga*, Lucrecia Martel, 2001; *La libertad*, Lisandro Alonso, 2001; *La hamaca paraguaya*, Paz Encina, 2006; *Agua fría del mar*, Paz Fábrega, 2010; *Entre el día y la noche*, Bernardo Arellano, 2011; *Eu receberia as piores notícias dos seus lindos lábios*, Beto Brant, 2011; *Post Tenebras Lux*, Carlos Reygadas, 2012; *El premio*, Paula Markovitch, 2011; *Heli*, Amat Escalante, 2013. A novidade está em que as florestas tropicais, as selvas verdes e úmidas convivem com as planícies cinzas, às vezes invernais, bem como as motos e as bicicletas agora circulam por entre os carros e aviões de sempre. Por certo, os deslocamentos, as viagens etc. são parte desse sistema poético contemporâneo (Lopes, 2012, p. 19).

Esses traços estilísticos são compartilhados com cinematografias de regiões da Ásia, da África e da Europa (Tailândia, Vietnam, Romênia, Tunísia, Turquia) talvez coincidentemente com processos semelhantes de constituição de cinematografias nacionais, com problemas de urbanização agressiva, de racionalização da vida social e com aparência de estar em vias de homogeneização de certos hábitos (talvez tudo o que significa *Goodbye South, goodbye*, Hsiao-Hsien Hou, 1996, um marco nesse sentido). Nos filmes citados, por seu lado, os efeitos na direção de arte são notáveis, havendo a predominância de dois sistemas, um a inspirar-se no grau zero naturalista (*Octubre*, Daniel Vega Vidal, 2010; *La mujer sin cabeza*, Lucrecia Martel, 2008; *La vida útil*, Federico Veiroj, 2010) e o outro no que se conhece como *pop* (*Solo con tu pareja*, Alfonso Cuarón, 1991; *O cheiro do ralo*, Heitor Dhalia, 2006; *No*, Pablo Larraín, 2011), mas em todo caso caudatária de uma iconografia plástica, literária, fílmica, publicitária, inorgânica, fazendo que tudo ali pareça ser mesmo um simulacro, fomentando o

estranhamento. Em locações ou estúdios, urbanos ou campestres, anônimos ou ubíquos, essa combinação promove indefectivelmente a ocorrência de um mundo intermediário. Esse modo de contar/mostrar hoje parece obedecer a um código normatizado pelo sistema dos festivais.

De outro lado, o viés distópico tange precisamente àqueles filmes com lastro em tradições nacionalistas, regionalistas, de ordinário de contornos ensaísticos, que estão em desacordo moral com o mundo representado ou com os enunciados epistêmicos e sociais acerca do “tema” abordado no filme, e como consequência esse aponta para uma realidade extrafílmica igualmente rarefeita. Lançamos mão da categoria para indicar o desconforto apresentado na diégese pelo mundo representado/apresentado, sendo que esse mesmo mundo se manifesta como uma extensão dos conteúdos do mundo social.

As utopias negativas ou as antiutopias, também referidas por Appel, são aqui consideradas apenas como distopias, mas se observam pequenas variações entre suas ressonâncias na literatura e no cinema. Nos contos, novelas e romances de Jonathan Swift, Aldus Huxley, George Orwell, alguns textos de Jorge Luis Borges e Felisberto Hernandez, por comentar alguns, nos quadros de representação/apresentação plasmam-se mundos desfavoráveis, opressivos, os quais os personagens desejam modificar ou não. Ainda que sejam obras alegóricas, escritas por seus autores em circunstâncias sociais críticas, a imaginação se sobrepõe à cronotopia social ou até mesmo à intertextualidade, malgrado esse último elemento não seja uma regra. Se fôssemos utilizar os mesmos postulados lhes arrogaríamos a definição de utópicas, uma vez que desmaterializam o cronotopos social e recriam as coordenadas referenciais. Com uma estratégia de projeção de mundos que reputamos semelhantes aos dessa literatura estão filmes como *La invención de cronos* (Guillermo del Toro, 1992), *Los guantes mágicos* (Martín Rejtman, 2003), *Filmefobia* (Kiko Goifman, 2008), aqueles que já etiquetamos com o epíteto de utopia.

Em certo cinema regional do período de 1960 (*Historias de la Revolución*, Tomás Gutierrez Alea, 1960; *Los inundados*, Fernando Birri, 1961; *Os fuzis*, Ruy Guerra, 1964; *O desafio*, Paulo César Saraceni, 1965) se escamoteia o elemento discretamente alegórico operando uma espécie de reflexão teórica ou mesmo jornalística, mais que insinuando sua metalinguagem em relação aos conteúdos da sociedade e às epistemes, especialmente as ciências sociais. Ao invés de uma imaginação criadora que leva seu gênio à composição de mundos possíveis, tal como faziam há muito os escritores, os diretores (Glauber Rocha, Fernando Solanas, Felipe Cazals, Jorge Isaacs, Alejandro Pelayo, Jorge Sanjinés etc.) exprimiam o dissabor seguido de uma denúncia corrente nas ciências sociais do período, empenhando-se em refletir a circunstância nefasta por que passava a região (ditaduras, guerras civis, miséria, caos institucional) associando-se a uma espécie de movimento internacional de revolta, em que confluíam. Simplificando, projetavam nosso subdesenvolvimento no cinema sancionando a partilha difundida nas relações internacionais entre primeiro, segundo e terceiro mundos, criando mesmo manifestos político-estéticos, entre os quais *Por un cine nacional, realista y popular* (Fernando Birri, 1962), *Eztétyka da fome* (Glauber Rocha, 1965), *Hacia un tercer cine* (Fernando Solanas e Octavio Getino, 1969), e *Problemas de la forma y del contenido en el cine revolcuionario* (Jorge Sanjinés, 1978).

Ainda assim, tanto nas obras literárias como nas fílmicas de cunho distópico as bases materiais da vontade de mudança são tangíveis nos conteúdos sugeridos fora do campo e da diégese, sinalizando para o leitor ou espectador, no ato da fruição, traços para a identificação de referências mais ou menos claras no *mundo físico* ou *histórico*, que parece desejar-se mudar. Mas à diferença dos textos escritos, os filmes aos que neste trabalho imprimimos o epíteto de distópicos não se conformam como meramente alegóricos e nem visam à constituição de um novo mundo. Seu ponto de vista é tão somente crítico e seu discurso se reporta à economia argumentativa do ensaio nacionalista, trazendo para a superfície diegética apenas uma inconformidade com a conjuntura social de fora da diégese, sem desenhar alternativas.

Essa inversão da interpretação dos termos utopia e distopia aplicada ao cinema latino-americano está imbuída de uma energia de reconsideração dos critérios mais enraizados das axiomáticas correntes e da análise da representação/apresentação fílmica regional. Essa intenção renovadora visa a provocar os estatutos das teorias e críticas contemporâneas, que parecem estar estranhamente livres dentro de uma gaiola. A miríade de posições e de grupos sociais representados pela academia anuvia as tentativas de se considerar um escopo amplo, como o que nos propusemos aqui. Por isso, nossa tática foi a do acúmulo, da sobreposição, do excesso, resgatando categorias, reacomodando outras, tratando de controlar as intertextualidades (*mise en abyme*) e gerando novas listas taxonômicas.

Referências

- Albano, S.G. (2011). A imaginação revolucionária. Política, cinema e literatura no México. São Paulo: Annablume.
- Badiou, A. (2009) Compendio de metapolítica. Trad. Juan Manuel Spinelli. Buenos Aires: Prometeo.
- Bakhtin, M. (1988) Questões de literatura e de estética. A teoria do romance. Trad. Aurora Fornoni Bernardini et al. São Paulo: Huicitec.
- Dussel, E.; Mendieta, E.; Mendieta, C. (eds.) (2009). El pensamiento filosófico latino-americano, del Caribe y “latino” (1300-2000): Historia, corrientes, temas y filósofos. México: Siglo XXI.
- Lopes, D. “Gestos e afetos fugazes” (2012). In: Albano, S.G.; Lima, M.E.de O.; Reyes, A. Cronotopias. A renovação do audiovisual ibero-americano. Natal: EDUFRN, p.19-37.
- Miyoshi, M. (2010). “A Borderless World. From Colonialism to Transnational and the Decline of Nation-State”. In: Cazdyn, E. Trespasses. Selected Writings. Masao Miyoshi. Durham/Londres. P. 127-150.
- Morel, M. (2003). Palavra, imagem e poder: o surgimento da imprensa no Brasil do século XIX. Rio de Janeiro: DP&A.
- Nagib, L. (2005). “Towards a Positive Definition of World Cinema”. In: Hwee, S.; Dennison, S (orgs). Remapping World Cinema: Identity, Culture and Politics in Film. Londres: Wallflower Press.
- _____. (2011). World Cinema and the Ethics of Realism. Nova York/Londres: Continuum International Publishing Group.
- Negri, A. & Hardt, M. Empire (2000). Cambridge/Londres: Harvard University Press.
- Richard, N. (2002). Intervenções Críticas. Arte, Cultura, Gênero e Política. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- _____. (2010). Crítica de la memoria (1990-2010). Santiago: Universidad Diego Portales.
- Rodríguez, P. S. (2012). “After New Latin American Cinema”. In: Cinema Journal, Vol. 51, n.02, Winter, p 87-112.
- Sontag, S. (1999). “The Image-World”. In: Evans, J.; Hall, S. Visual Culture: The Reader. Londres/California/Nova Déli: Sage, p. 248-259.
- Weber, M. (1982). Ensaios de sociologia. Rio de Janeiro: Zahar Editores.

Representações do feminino em *Metrópolis* de Fritz Lang

Maristela Bizarro⁶⁸⁷

Resumo: *Metrópolis*, dirigido por Fritz Lang, é considerado ao lado de *Nosferatu* de Murnau como um dos títulos mais emblemáticos da cinematografia alemã e na filmatografia mundial é um dos filmes mais conhecidos da era silenciosa. Lançado em 1927, com forte influência expressionista, o filme de Lang permite pensar a construção de papéis de gênero por meio da relação entre tecnologia e feminilidade. Com base na teoria semiótica desenvolvida por Charles Sanders Peirce desenvolvemos uma reflexão sobre as representações do feminino, ao partirmos do pressuposto de que o conceito de semiose em Peirce permite um olhar que se debruça sobre as representações do feminino (sistema sóico) e parte em direção ao contexto histórico e social de sua produção (objeto dinâmico), ao mesmo tempo em que permite questionar qual é a mudança que este feminino engendra na narrativa.

Palavras-chave: Representações do feminino; Semiótica peirceana; *Metrópolis*.

Apresentação do filme

Metrópolis, dirigido por Fritz Lang em 1927, é considerado ao lado de *Nosferatu* de Murnau como um dos títulos mais emblemáticos da cinematografia alemã e na filmatografia mundial é um dos filmes mais conhecidos da era silenciosa. Recentes estudos sobre ficção científica tem destacado o fascínio que *Metrópolis* continua a exercer sobre as audiências ao representar o medo e a fascinação humanos acerca da tecnologia.

Com roteiro de Thea Von Harbou⁶⁸⁸, o filme de Lang recebeu críticas sobre uma possível apologia ao nazismo, em parte pela filiação de sua roteirista ao Partido Nazista em 1932, um ano após a ascensão de Hitler ao poder.

Metrópolis influenciou boa parte da filmografia de FC que o sucedeu, a exemplo de *Blade Runner* de Ridley Scott e sua discussão sobre o universo eletrônico e mais recentemente, *Matrix*, dos irmãos Wachowsky e sua representação de um mundo informacional.

Visões utópicas e distópicas acerca do desenvolvimento tecnológico são comuns nas críticas ao filme. A exemplo disto Andrea Huyssen em seu ensaio “The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's *Metropolis*” argumenta que o filme aborda duas escolas de arte e literatura na Alemanha de Weimar: a expressionista e seu caráter opositivo à tecnologia, e a Nova Objetividade e sua aposta no processo tecnológico e na emergência da máquina.

⁶⁸⁷ Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Coordenadora do Cinemulher. E-mail. maristelabizarro@gmail.com

⁶⁸⁸ Thea von Harbou anteriormente havia escrito em 1924 “Os nibelungos – A vingança de Kriemhild” e “Os Nibelungos – A morte de Siegfried”, e posteriormente roteirizou “M – O vampiro de Dusseldorf” em 1931 e “O testamento do Dr. Mabuse” em 1933.

Abordagens ambíguas acerca da tecnologia são comuns nos filmes de ficção científica em suas formas de representação do humano em sua interação com a máquina, ora ufanizada em seu caráter servil, ora demonizada em sua suposta ameaça à humanidade. Em ambas, a instrumentalização da tecnologia não permite aprofundar a discussão sobre o modo como o desenvolvimento tecnológico tem moldado nossas subjetividades, tema que acreditamos ser recorrente em *Metrópolis*.

Metrópolis começa com um epigrama: “the mediator between head and hands must be the heart”⁶⁸⁹. Mediação entre o cérebro que comanda e as mãos que obedecem. O coração deve ser o conciliador entre o operariado e o cérebro capitalista.

Depois do epigrama, um filme de animação com formas geométricas e linhas que se entrecruzam para formar o nome “*Metrópolis*”. Fluxo de sombras e movimento ritmado de pistões. Formas geométricas piramidais. Um túnel com corredores paralelos. Em fila indiana, operários uniformizados caminham mecanicamente. Cabeças curvadas para baixo e andar sincrônico. Primeiras décadas do século XX. No período do entre-guerras a circulação é uma função-chave da sociedade moderna e o fluxo humano ordenado assemelha-se à movimentação nas linhas de montagem cujo ritmo se estende a outras esferas da vida cotidiana: o andar do trabalhador que entra na fábrica é semelhante ao andar daquele que sai. O lado obscuro da tecnologia reduz o ser humano à servidão maquínica.

Metrópolis é um filme que narra a história de uma cidade que hierarquiza a relação entre o industrial e a classe trabalhadora. Na superfície, uma profusão de luzes destaca a cidade de arranha-céus, por entre os quais, aviões e helicópteros compõem um mosaico moderno, uma ode à emergência da máquina. No nível mais alto da cidade, os filhos da elite se divertem em um jardim para práticas culturais (Jardins do Éden) e em um estádio para práticas esportivas. Este complexo denominado Klub der Söhne (clube dos filhos) se opõe aos ambientes frequentados pelos trabalhadores – a fábrica e a cidade residencial.

A dualidade entre o mundo dionisíaco da elite e o mundo racional do operariado é intrínseca à estética moderna e sua nostalgia de um passado passível de ser extinto. No ambiente dionisíaco há o culto ao corpo e a prática esportiva remete ao ideal olímpico. Nele, a construção arquitetônica tem por referência as formas gregas e a pantomima de seus frequentadores reflete o ideal romântico de um mundo onírico em oposição ao mundo racional da cidade operária no subsolo.

Metrópolis é uma mescla de tecnologia, sexualidade, crítica social, espetáculo e melodrama. Esta obra cinematográfica é uma narrativa sobre a revolta dos trabalhadores que acontece a despeito das tentativas infrutíferas de sua contenção por parte de Fredersen, industrial e patriarca da cidade, e Rotwang, cientista que cria um robô, um híbrido mulher-máquina, uma ciborgue, com o objetivo de confundir os operários. A tentativa fracassada de Fredersen tem por objetivo conter a subversão de Maria, líder dos operários que profere sermões nas catacumbas da cidade.

⁶⁸⁹ “O mediador entre o cérebro e as mãos deve ser o coração!”. (*Metrópolis*, 1927, tradução nossa).

O filme de Lang é uma obra com forte influência expressionista que permite pensar a construção de papéis de gênero por meio da relação entre tecnologia e feminilidade. Esta relação compreende não somente a submissão e a opressão femininas ao poder patriarcal capitalista, como também o seu oposto, o potencial subversivo das personagens femininas na República de Weimar.

A nosso ver o texto “Alice doesn’t” (1982) de Teresa de Lauretis pode trazer alguma luz para pensarmos a narratividade em *Metrópolis*. Lauretis afirma que o trabalho da narratividade é o engajamento do sujeito em certas posicionalidades de significado e desejo. A autora argumenta que a visão narratológica trans-histórica debruça-se sobre as estruturas narrativas, não evidenciando a narrativa em relação ao sujeito e sua implicação na ordem social. Paradoxicalmente a despeito de uma mudança na análise da estrutura em direção à noção de processo, as análises acabam por não historicizar o sujeito ao universalizar o processo narrativo enquanto tal.

Qual seria então o engajamento das personagens femininas na narrativa de *Metrópolis*? De que modo é possível historicizar as personagens desta narrativa futurista?

Começemos com Maria, a primeira personagem feminina que promove a quebra da ordem de *Metrópolis*. Rodeada pelos filhos dos operários e por uma simbologia cristã, Maria é signo da mulher virginal, idealizada na iconografia medieval como personificação do amor e da pureza. Ela adentra os Jardins do Éden e sua incursão faz com que os filhos do operariado se deparem com um universo ao qual não pertencem. De modo similar, Freder, o filho do dono de *Metrópolis* ao segui-la, desce do “Olimpo” e adentra na sala das máquinas.

A incursão de Freder ao submundo revela uma realidade até então por ele ignorada: o assujeitamento a que são submetidos os operários. Freder se depara com a “Máquina-M”, a máquina principal de *Metrópolis* que gera energia para a cidade. Ocorre que *Metrópolis* está em colapso e Freder presencia uma série de explosões na Máquina-M, a principal da indústria de seu pai, Fredersen. Nós, espectadores, vemos pelos olhos de Freder a máquina transformar-se em Moloch e deverorar os operários, agora escravos. Moloch, também conhecido como Moloque ou Malcã é uma divindade originária das culturas moabita e amonita, que exigia sacrifícios humanos. Nestas culturas era costume sacrificar crianças que eram jogadas em uma cavidade da estátua de Moloch, onde havia fogo que consumia a criança viva. Este fogo era purificador e ao mesmo tempo destruidor. A aparência de Moloch era a de um corpo humano com cabeça de boi ou leão (Noguín, 1960).

A transformação da máquina reflete uma instrumentalização da tecnologia, e se por meio do fogo os operários são sacrificados na engenhoca capitalista, no final da narrativa, o fogo será a solução diegética para conter a rebeldia feminina, que começa com a personagem Maria e culmina com a construção de um híbrido mulher-máquina.

Na sequência das explosões o enquadramento fixo e a simetria na composição dos planos são alterados quando um operário é atingido por um jato de vapor. Lang adota um enquadramento diferenciado, como se as explosões tivessem afetado o

posicionamento da câmera de modo a desorganizar os elementos que até então compunham o quadro fílmico, uma metonímia da desordem que acometeria Metrópolis.

Maria é a enunciadora da estrutura hierárquica de Metrópolis: uma construção vertical que proclama o triunfo técnico da humanidade. Embora personifique paciência e conciliação, Maria é também aquela que subverte a ordem masculina estabelecida, permitindo-nos questionar qual seria o grau de liberdade desta personagem em sua relação com os eixos de poder na diegese do filme. A discussão pode ser ampliada ao questionarmos a concepção de gênero que permeia o filme. Neste sentido, para pensarmos a construção das personagens femininas em Metrópolis é necessário nos remetermos a um contexto cultural mais amplo, buscando de que modo a emergência de um mundo mecanizado implica novas tecnologias sociais e trocas simbólicas no processo de modernização da República de Weimar. A nosso ver, a teoria semiótica de Peirce pode contribuir para esta reflexão.

Semieiose nametrópolis moderna

A semiose em Peirce é processo que compreende fluxo de tempo e representações cada vez mais complexas. Em uma análise fílmica, a teoria semiótica permite analisar o objeto fílmico (signo) e relacioná-lo ao contexto que o mesmo representa (objeto dinâmico).

Para entender o processo de semiose, primeiramente é necessário debruçar-se sobre o estudo da experiência. Para Peirce todo pensamento se dá em signos, sendo portanto passível de interpretação. Este pensamento no entanto pode engendrar reações e moldar condutas. Temos desse modo uma abordagem pragmaticista, que concebe o efeito no real como parte de um processo sógnico, no qual a representação não está dissociada de uma ação, de uma consequência prática.

Todo o pensamento filosófico de Peirce tem como base a Fenomenologia, o modo como a realidade é experienciada, independente do que vemos corresponder à realidade ou não. Para por à provas as descobertas, três faculdades mentais são requeridas: “ver, atentar para e generalizar” (CP.184)⁶⁹⁰. No entanto, a generalização aqui é compreendida como o despir a observação de recursos especiais de cunho meditativo (Ibri, 1992).

Quando vemos algo sem qualquer tipo de julgamento, a primeira faculdade que predomina é uma Qualidade de Sentimento, sem fluxo de tempo e consciência do outro. Peirce demonima esta categoria de Primeiridade, o modo de ser daquilo que é tal como ele é, sem referência a qualquer outra coisa.

A segunda qualidade – Secundidade - compreende a existência de um outro. A faculdade de perceber aquilo que objeta, quando podemos tomar consciência do “eu” por meio de uma experiência com um “outro”.

⁶⁹⁰ O número das citações referem-se respectivamente aos volumes e parágrafos dos Collected Papers (CP). Ed eletrônica. Tradução nossa.

Por último, a terceira faculdade – Terceiridade - diz respeito à capacidade da mente de realizar uma generalização. Esta categoria é a da inteligência, da percepção, do fluxo de tempo. Nela, ocorrem mediação e aprendizado e conceitos são gerados. Entretanto como trata-se de um processo dinâmico, uma vez que o pensamento se dá em signos, os conceitos podem ser revistos e modificados no futuro.

No estudo do processo de representação, Peirce estabeleceu que o signo é o modo pelo qual a mente entra em contato com o mundo. Signo é mediação e está no lugar de seu objeto (dinâmico) para uma mente.

Nas diversas definições de signo desenvolvidas por Peirce, há propriedades formais para que o signo funcione como tal, que pode ser da natureza de uma qualidade, da natureza de um existente ou ainda da natureza de uma lei. Estas três divisões correspondem ao quali-signo, sin-signo e legi-signo e se referem respectivamente às três categorias mencionadas anteriormente. A análise do fundamento do signo compreende então três momentos: qualitativo, observacional e o que visa uma generalização.

A análise sónica constitui-se de diversos olhares. O primeiro olhar é o contemplativo. Nele as qualidades são apreendidas ainda que não seja possível nomeá-las. Temos então o quali-signo, uma possibilidade no seu caráter de imediaticidade qualitativa.

Compreender a apreensão dos quali-signos é importante para passarmos a um outro estágio, mais avançado do funcionamento de um signo: seu caráter existencial. Esta incursão ocorre porque a percepção das qualidades sem referência a qualquer outra coisa é um estado fugidivo. Nossa mente tende a comparar as qualidades. Percebemos as qualidades quando as mesmas ocorrem no tempo e no espaço, ou seja, quando há a existência de um sin-signo:

“Um sin-signo é um signo considerado especialmente no que diz respeito a uma relação diádica na qual ele se situa – sua ocorrência ou existência atual (seu ocorrer ou existir: uma propriedade segunda) – apenas na medida que isso é constitutivo de uma identidade sónica que ele carrega.”
(Ransdell, 1983, p. 54 apud Santaella, 2000, p. 100)

A percepção dos sin-signos permite que sejam estabelecidas quais características são essenciais, ou seja, aquilo que torna o signo um singular (sin), irrepetível, conforme observa Merrel (1995, p. 48): “ver como, em termos peirceanos, é a força (Secundidade) do mundo “real”, “lá fora” no sentido de algo. Ver como é separar algo e identificá-lo, e a identificação é o produto de eventos passados armazenados na memória.”

Começemos nossa análise de Metrópolis no seu aspecto qualitativo em direção aos demais aspectos, observacional e analítico, de modo a aprofundar a relação entre a estética moderna e expressionista e a construção das personagens femininas.

Em Metrópolis a qualidade de contrastes entre sombras profundas e luzes intensas, claro e escuro, confere ao filme uma atmosfera sombria que é apreendida mesmo que o espectador não possa nomeá-los em um primeiro contato. A iluminação também permite que percebamos o relevo e superfície dos elementos que compõe o quadro fílmico. Há profundidade de campo e predomínio de linhas retas, verticais e diagonais.

Lotte Eisner em seu livro “A Tela Demoníaca: As influências de Max Reinhardt e do Expressionismo”, salienta que a produção cinematográfica expressionista é marcada pela subjetividade, resultado de um processo no qual a adoção de uma postura contra o naturalismo e o antimimetismo.

“O pendor para contrastes violentos, que a literatura expressionista transpôs para fórmulas feitas a machado, bem como a nostalgia do claro e escuro e das sombras, inata dos alemães, evidentemente encontraram na arte cinematográfica, um modo de expressão ideal. As visões alimentadas por um estado de espírito vago e confuso não podiam encontrar modo de evocação mais adequado, ao mesmo tempo concreto e irreal.” (Eisner, 1985, p. 19)

A predominância de planos fixos e a simetria na composição dos mesmos estende-se aos intertítulos em alguns momentos. Se os planos fixos devem-se à impossibilidade de movimentação do pesado maquinário da época (exceto na sequência da explosão, na qual Lang experimenta um modelo de câmera mais leve), a predominância da simetria dialoga com a racionalidade moderna.

No que diz respeito aos sin-signos do filme, podemos pensar que o próprio filme é a concretização de algumas qualidades: do cinema mudo, da estética expressionista e até mesmo do estilo autoral de Lang. Na análise dos sin-signos que compõem o filme, passemos para a representação de Maria, signo das transformações culturais que relacionam-se ao surgimento das vanguardas artísticas no início do século XX, em especial o expressionismo, porta-vozes de um modelo de máquina que partia da organização do corpo humano em direção à organização do processo social.

A estética expressionista tinha como seu objeto dinâmico a representação todo um contexto político e social sob a emergência de um mundo cada vez mais mecânico e racionalista. A máquina se convertia em valor cultural fundamental e em um princípio espiritual de signo de transcendência. A exemplo disto, o arquiteto expressionista Erich Mendelson concebia o maquinismo como princípio espiritual e fator constituinte da cultura que influenciou fundamentalmente o desenvolvimento da cultura moderna.

Ocorre que o signo não representa totalmente seu objeto. Ele atualiza uma série de eventos, que pode ser um existente real, mas também uma criação pra a qual a cognição se dirige. O sistema signico Metrópolis, além da representação de uma sociedade mecanizada, representa também o contexto político e social da sociedade alemã pós 1ª Guerra Mundial.

Vários trabalhos foram realizados tendo como tema principal a sociedade alemã que neste período encontrava-se em forte recessão. Com a assinatura do Tratado de Versailles, a economia alemã tornou-se frágil devido ao pagamento de indenizações de guerra. “Foi o momento em que a Alemanha abdicou de um regime imperial monarquista em favor de um regime republicano, buscando contornar a crise gerada pela sua participação na I Guerra.” (Dutra, 1999, p. 43).

Além das altas taxas pagas pelo governo alemão, outro problema agravou ainda mais a economia alemã: o desemprego dos soldados que voltavam das frentes de batalha. Boa

parte deles estava sem condições de trabalhar e os poucos postos de trabalho exigiam uma qualificação que os ex-combatentes não tinham em uma sociedade em acelerado processo de industrialização.

As consequências da 1ª Guerra mundial influenciaram toda uma geração de escritores de ficção científica. Obras que tinham como foco a preocupação com o futuro da humanidade povoaram o imaginário de países diversos no período entre-guerras. Em “Metrópolis: Cinema, Cultura e Tecnologia na República de Weimar”, Dutra (1999) ressalta que o nacionalismo ganha o aspecto de religião ao idealizar o povo alemão como Povo Escolhido por desígnios divinos, sendo a derrota uma provação a ser superada. Neste contexto surge então a figura do salvador nacional que utilizaria dons divinos pra recolocar a Alemanha no lugar que julgavam ser o merecido.

No filme de Lang, além da existência de um herói (Freder) que apregoa a superioridade tecnológica alemã, há a justaposição do conhecido (Eu) ao estranho (o Outro, o maquínico). Nesta experiência, marcada pelo choque entre Ego e alteridade, quando “qualquer coisa particularmente inesperada força-se sobre nosso reconhecimento” (CP 1.332) há o predomínio da Secundidade, pois existe uma relação de individuais antagônicos que se opõem mutuamente. Este choque encontrou na estética expressionista a atualização de qualidades de um mundo em constante transformações nas primeiras décadas do século XX.

Na obra que analisamos, em oposição à identificação do “senhor de Metrópolis” com a racionalidade moderna, há uma crítica ao uso que este industrial faz da máquina e dos operários que trabalham no complexo industrial sob sua responsabilidade. Esta crítica compreende o modo como as personagens femininas são construídas e a relação que as mesmas estabelecem com as outras personagens no decorrer da narrativa.

O conceito de semiose de Peirce pode contribuir para uma análise feminista porque permite um olhar que se debruça sobre as representações do feminino (sistema sógnico) e parte em direção ao contexto histórico e social de sua produção (objeto dinâmico), ao mesmo tempo em que permite questionar qual é a mudança que este feminino engendra na narrativa, pela força de sua representação.

O caráter conciliador e ao mesmo tempo subversivo de Maria dá-nos uma pista do desejo desta personagem, e mais ainda, do desejo que move a narrativa. Maria é o elo entre os dois mundos de Metrópolis e seu papel de mediadora será uma constante. Esta personagem, quando posteriormente profere seu discurso de amor nas catacumbas da cidade representa a resistência feminina em contraste com as representações do industrial e seus signos de poder tecnológico.

A subversão feminina é um contraponto ao poder patriarcal do universo de Freder, universo de controle, a exemplo do aparato de “vídeo-conferência” que o permite se comunicar com os operários. Maria é a alteridade de Freder e a atualização das qualidades de uma sociedade em processo de mecanização e suas idiossincrasias. Maria é um sin-signo da Alemanha no período do entre-guerras.

“ (...) Onde há poder há resistência (...) resistências, no plural, que são casos únicos: possíveis,

necessárias, improváveis, espontâneas, selvagens, solitárias, planejadas, arrastadas, violentas, irreconciliáveis, prontas ao compromisso, interessadas ou fadadas ao sacrifício.” (Foucault ,2009, p. 105-106)

O espaço onde Maria profetisa é de liderança feminina. Permeado por símbolos cristãos, as catacumbas constituem um quarto lugar, diverso da cidade operária, dos jardins elevados e da esfera industrial. No primeiro, a presença feminina ocorre somente no momento da inundação da cidade provocada pelo colapso das máquinas e nos dois últimos a supremacia é masculina. Os espaços físicos onde controle e racionalidade são palavras de ordem, a masculinidade é predominante. “Este espaço feminizado existe distante da superfície da terra porque, em termos psicanalíticos, a sexualidade feminina foi profundamente reprimida na cidade de Metrópolis.” (Springer, 1996, p. 154).

A ameaça à dominância masculina pode ser exemplificada na sequência em que Rotwang e Fredersen observam a líder operária contar aos trabalhadores a história da Torre de Babel, uma metáfora do desfecho que ocorrerá na diegese de Lang. Ao terminar a narração da rebelião dos escravos, Maria repete a idéia contida no epigrama inicial do filme: “ entre o cérebro que planeja e as mãos que constróem deve haver um mediador.”

Mais do que o enunciado que ela prega, de paciência e conciliação, argumentamos que sua ameaça a Fredersen reside no fato de que ela é líder em um espaço que ele não controla. A solução encontrada por Fredersen é pedir ao cientista que crie um híbrido capaz de causar a confusão entre os trabalhadores e desse modo tornar ineficaz a liderança feminina.

O filme parte de uma concepção de gênero pautada na diferença sexual. Os papéis atribuídos a feminino e masculino são bem marcados, entretanto há um espaço para a resistência. Um interstício de resistência feminina.

A robotrix e a Metrópolis patriarcal

A construção das personagens femininas em Metrópolis é um sistema sógnico complexo. A aplicação do três modos de ver da teoria peirceana, permite-nos afirmar que na personagem Robotrix, suas formas femininas são a atualização de qualidades de uma estética expressionista e moderna. Seu corpo é um signo icônico da arquitetura de Metrópolis, pois nele predomina uma relação de semelhança: todo o seu ornamento é volumétrico. Seu objeto imediato é composto pelo metal e pelo aço, materiais em evidência em uma sociedade em acelerado processo de industrialização. A Robotrix é um sin-signo do ideal da máquina como o aperfeiçoamento das capacidades humanas, enfatizadas por seu inventor ao afirmar sua capacidade de trabalho sem descanso.

Ocorre que a capacidade de superar o humano na esfera do trabalho terá como contraponto, o medo da obsolescência e da incapacidade de controle, enfatizado na construção da ciborgue-mulher. Para Huyssen (1982) esta dualidade de visões do homem em relação à tecnologia encontra seu equivalente em relação às mulheres. A alteridade feminina estaria na iconografia da vamp, caracterizada na ciborgue e, em

oposição, na iconografia da virgem estereotipada em Maria, sendo ambas projeções masculinas do medo da castração.

Em nossa análise, entretanto, argumentamos que a representação feminina não se restringe a estes dois sistemas sógnicos. Entre a Maria e a ciborgue, há a Robotrix, um elemento intermediário, uma mulher de aço mecanizada.

A Robotrix aparece pela primeira vez quando Fredersen procura Rotwang e este resolve mostrar sua mais nova invenção. A Robotrix está sentada e assim que o cientista comanda, ela levanta-se e caminha em direção a seu inventor e ao industrial. Esta personagem reflete uma ambiguidade de visões, utópicas e distópicas, sobre a tecnologia.

A ficção científica, povoada de representações de nova formas de vida, ao discutir as consequências do avanço tecnológico, estabelece um diálogo com as narrativas gregas que representam o medo de superação do criador pela criatura. Leia-se que via de regra o criador é masculino. A ousadia da criatura, remete ao mito de Prometeu, à lenda judaica do Golem, a Fausto a inúmeras histórias nas quais é comum o encantamento do criador pela criatura e seu posterior não controle sobre a mesma.

Em Metrópolis o controle da Robotrix pelo cientista representa também um olhar masculino que legisla, controla e normatiza o corpo feminino. O olhar de Rotwang eca o discurso médico sobre o corpo feminino, o qual engendrou práticas autoritárias e misóginas, que tinham o propósito de excluir as mulheres da esfera pública, em seu caráter político, econômico e social, de modo a manter inalteradas as relações de gênero e consequentemente o poder patriarcal.

O corpo da Robotrix além da atualização expressionista, conta uma história de legitimação da estrutura dominante. É um corpo domesticado e silenciado sobre o qual recai o olhar masculino.

Acreditamos que uma análise feminista pode dar visibilidade às estas questões, como observa Rago (2008, p. 188):

“No caso dos estudos feministas, muitas pesquisas desvendaram as ardilosas estratégias de produção normativa da figura feminina pelos discursos médicos e jurídicos, extremamente moralistas e conservadores, assim como pela literatura e pela propaganda”.

Foucault (1999) ressalta que a partir do século XVII , o saber sobre o corpo se desenvolve com a Medicina e se estende a outros campos como a sexualidade, a psiquiatria e psicanálise. As práticas da medicina tiveram por foco o corpo feminino, uma alteridade que detinha segredos e de certo modo necessitava de uma especulação. Na modernidade o corpo feminino foi submetido a mecanismos disciplinares, que visavam torná-lo dócil, entendendo aqui a compreensão de que o corpo moderno poderia ser adequado ao universo de produção, respondendo ao desenvolvimento industrial e aos dispositivos de poder.

Os dispositivos de poder na diegese de Metrópolis compreendem o desejo de criação de uma personagem feminina que não pudesse se constituir como alteridade. Se a

criação do robô ocorre sem a necessidade de uma mãe (mulher), o feminino criado reforça a o desejo masculino de que a tecnologia, e por implicação o feminino, possa ser controlada. Aqui, não só o medo humano da obsolescência é revisitado, como também a constatação de que historicamente a mulher, enquanto sistema sócio-cultural foi socialmente inventada pelo homem, com o propósito de atender aos seus anseios.

A subversão feminina da ciborgue mulher

Na ciborgue⁶⁹¹ a capacidade de tomar decisões é predominante e em função disto, o risco implicado em sua subversão é muito maior do que em Maria. O híbrido, meio carne, meio metal, meio humano, meio robô, contradiz as fronteiras que delimitam natureza e cultura, orgânico e inorgânico, bem e mal. A ambiguidade inerente a um ser híbrido pode ser interpretada como signo de desordem e neste sentido há na sociedade de Metrópolis o desejo de extermínio do que causa desorganização do sistema estabelecido.

A natureza dual da ciborgue é evidente na sequência em que Rotwang começa o processo de fusão de Maria com o robô. Maria está deitada em uma maca, com um capacete de onde saem diversos fios conectados à cadeira onde encontra-se a Robotrix. A eletricidade será a condutora do processo de interação entre os dois pólos femininos que irão compor a ciborgue.

O uso de energia elétrica em substituição à mecânica na construção de seres autômatos é recorrente na ficção científica do final do século XIX e nas primeiras décadas do século XX. No contexto histórico e científico em que Metrópolis foi produzido, cientistas experimentavam a eletroterapia para excitar eletricamente os nervos humanos. A estimulação nervosa era utilizada no tratamento de cegueira, surdez, paralisia, afasias e convulsões.

Na sequência de transformação, o conceito de fusão também ocorre na montagem: Lang sobrepõe imagens de líquidos borbulhantes em recipientes diversos. O ritmo mecânico da sequência de abertura do filme repete-se aqui: há um sentido de urgência no encadeamento dos planos e o princípio mecânico de funcionamento do próprio aparato cinematográfico.

O primeiro músculo da ciborgue a ser animado é o coração, um reforço imagético do epigrama inicial. O processo de transformação compreende a transferência de características físicas de Maria para a Robotrix. Assim como na sequência subjetiva de Freder no momento da explosão da Máquina-M, que “dissolve-se” e faz com que surja Moloch, aqui a dissolução da imagem da Robotrix permite que vejamos a imagem de Maria. Se a alucinação de Freder é a atualização da qualidade demoníaca da máquina, a sobreposição das características de uma personagem feminina sobre outra, faz com que o maquínico se humanize e ao invés de partirmos do que é exposto para entrar em contato com a natureza do objeto, fazemos o inverso, partimos do que é oculto em

⁶⁹¹ Adotaremos o termo ciborgue com o artigo no feminino ao nos referirmos à personagem porque acreditamos que esta liberdade estilística contribui para a análise de gênero a que nos propomos.

direção ao que doravante irá representá-lo, como se partíssemos do objeto para o signo.

Podemos dizer que esta representação intenta demonstrar o que é essencial no signo, sua capacidade de representar um objeto.

“Um signo ou representamen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez, um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criando, denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa seu objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do representamen.” (CP. 2.228)

A fusão é como uma piscadela de Lang para o espectador, um flerte com a fotogenia, que segundo Morin (1983) é característica do processo fotográfico no qual a essência das coisas é transferida para uma representação. Cabe então questionar: como determinar o que foi de fato transferido e qual seria o limite entre os dois pólos que constituem este híbrido?

Se o híbrido assemelha-se fisicamente à Maria, seu comportamento futuro apresenta alguns pontos de intersecção, como também de estranhamento. A ciborgue lidera os trabalhadores, porém sua sedução causa a destruição de parte da cidade e seu discurso é de violência e não de paz.

A primeira aparição da ciborgue ocorre quando Fredersen resolve apresentá-la aos homens da elite da cidade, com o objetivo de testar sua similaridade com a líder operária. Neste sentido a ciborgue atualiza as qualidades de um dos pólos que a constitui, a mulher carnal. A semelhança é que torna possível a farsa, pois determinadas qualidades (primeiridade) de Maria passam a existir (secundidade) no robô, formando uma terceira personagem feminina, a ciborgue.

A semelhança entre signo e objeto é tão acentuada que tanto os trabalhadores quanto os homens da elite não conseguem perceber a diferença no gestual de Maria e do híbrido. Lang enfatiza a rapidez dos movimentos do ciborgue por meio da alternância de ações, enquadramentos diversos e aceleração do ritmo da montagem. À medida que a ciborgue dança e tira os véus de sua roupa (uma referência explícita ao universo de Folies-Bergère de Ziegfeld), em justaposição vemos uma miríade de olhos, uma construção imagética na qual a mulher é constituída pelo olhar masculino, como observa Laura Mulvey (1979) em seu estudo sobre a representação da mulher no cinema como objeto erótico.

Na ficção científica o híbrido é um ser que desorganiza o sistema e em Metrópolis, após darem-se conta de que a destruição das máquinas motivada pela ciborgue pode causar a morte de seus filhos, os operários resolvem queimar a ciborgue em praça pública. Surgem as esposas dos trabalhadores pela primeira vez, na medida em que se juntam aos operários na destruição das máquinas. Aqui há um paradoxo: a destruição da máquina tem uma conotação negativa, pois significa a destruição do futuro (a morte das crianças) e a destruição do híbrido significa o restabelecimento da ordem, porém um dos polos que compõem o híbrido é máquina e representa a promessa de extensão das capacidades humanas. A solução encontrada por Lang dialoga com as representações de

seres híbridos na ficção científica, contrários à ideia de mediação proposta pelo filme. Se a queima na fogueira como forma de punição à subversão feminina é algo muito violento e medieval, imolar o híbrido não agride com a mesma intensidade, pois a máscara de carne que se dissolve no fogo permite constatação da verdadeira natureza da ciborgue, uma robótrix de metal e aço.

A ciborgue não é apenas o estereótipo da “vamp”. Ela é uma mulher-máquina que rompe com os limites que confinam o feminino em um espaço de silêncio e invisibilidade. É um corpo não dócil, sexuado, embora tenha sido concebida com o propósito de servir à dominância patriarcal. É um feminino que deseja.

A fusão em Metrópolis tem uma conotação tecnológica, na concepção que Donna Haraway emprega ao termo em seu estudo “Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX” (2000).

O conceito de ciborgue defendido por Haraway inclui os avanços na tecnociência (uso de psicotrópicos), bem como qualquer conexão de um usuário com um aparato tecnológico. Para a autora, a figura do ciborgue consiste em um hibridismo de cunho sexual. O ciborgue, um organismo meio humano, meio maquínico, teria o potencial de libertar o Ocidente da hierarquia falocêntrica que tem predominado nos discursos sociais.

Haraway historiciza a emergência da figura do ciborgue, ao ressaltar três quebras de limites: o limite entre o humano e os demais animais, o limite entre orgânico e inorgânico e por último entre o físico e não físico. O primeiro abalo entre estas fronteiras ocorre com o questionamento sobre natureza e cultura. A autora defende a tese de que a existência de animais de laboratório e o movimento de defesa dos animais mostram ser enganosa a linha divisória entre o humano e as demais espécies. A noção de ciborgue implicaria então um acoplamento mais radical entre os mesmos.

A segunda quebra ocorre entre o humano e o maquínico, sendo o ciborgue dotado de partes orgânicas e inorgânicas. A simbiose entre estes dois pólos seria propiciada pela emergência de novas tecnologias. Este segundo momento engendraria uma quebra posterior, na qual ocorre a digitalização da informação, que reflete uma simbiose entre o físico e o não físico, dado que a relidade que nos cerca passa então a ser traduzida em *bits*.

O trabalho de Haraway tem influenciado pesquisadores das novas tecnologias que percebem na figura do ciborgue uma ferramenta política que permite questionar os preconceitos em relação às minorias. A nosso ver, também implica em uma nova concepção de gênero, pautada

“ (...) não apenas pela diferença sexual, e sim por meio de códigos linguísticos e representações culturais (...)”. Uma concepção de gênero que se opõe à ênfase no sexual, na 'diferença sexual', a diferença “ (...)entre a mulher e o homem, o feminino e o masculino; e mesmo os conceitos mais abstratos de 'diferenças sexuais' derivados não da biologia ou da socialização, mas da significação e de efeitos discursivos (e a ênfase aqui é menos no sexual e mais nas diferenças como “différance”) (...)” (Lauretis, 1994, p. 208)

A ciborgue de Metrópolis engendra uma reflexão sobre os papéis de gêneros ao inflamar os trabalhadores a romper com os limites que os confinam em um universo de exploração e miséria. Sua força subversiva é sexual e conduz à quebra de limites entre os estados racionais e emotivos da diegese, representados nos diferentes níveis hierárquicos da arquitetura da cidade. A quebra das dualidades propiciada pela ciborgue é uma metáfora de sua própria construção.

Haraway compreende a tecnologia como uma possibilidade de liberação de papéis de gênero tradicionais, ainda que críticas sejam feitas à emergência da figura do ciborgue como “filhos ilegítimos do militarismo e do capitalismo patriarcal, para não mencionar o socialismo de estado”, como a própria autora reconhece. Em contraponto Haraway argumenta que filhos ilegítimos são extremamente infíéis a suas origens.

A abordagem da tecnologia como propiciadora de um maior grau de liberdade também é defendida por Katheryne Hayles em “How we became posthuman” (1999). O uso da expressão pós-humano é resultado da convergência de diversos questionamentos da hibridização do ser humano com as tecnologias⁶⁹². Nossa intenção aqui não é aprofundar este conceito, apenas ilustrar que, para ambas autoras, as novas tecnologias permitem novas concepções de gênero.

Sequência final

Nos telhados da catedral gótica, após a queima da ciborgue, os operários presenciam Rotwang perseguir Freder. O confronto físico entre os dois faz com que Rotwang se desequilibre e caia. A “correta” utilização da tecnologia implica na eliminação de Rotwang, inventor que não exerce controle sobre sua criatura.

As noções de controle e simetria são retomadas nos fotogramas posteriores. Gradativamente vemos surgir a massa de operários que simetricamente sobem as escadas da catedral para presenciar o momento em que Grot (operário que lidera os trabalhadores no momento da destruição das máquinas) e o industrial entrarão em acordo. Essa massa forma uma figura piramidal. Liderados por Freder, Joh (assistente de Fredersen) e Maria, os trabalhadores fazem o mesmo movimento da sequência da Torre de Babel, mas aqui a função é outra. O andar volta a ser mecanizado e a simetria da massa de trabalhadores encontra seu similar no formato da porta da catedral, palco do desenlace. Grot surge no canto esquerdo da tela. No canto direito, Fredersen e no centro Freder, o mediador. GROT – FREDERSEN – FREDER. Uma sintaxe visual que repete o epigrama inicial: “entre as mãos que executam e o cérebro que pensa, o coração deve ser o mediador”.

Esta mediação coloca em lados distintos o industrial e o operário. Rotwang está morto. A ciborgue foi queimada, as mulheres dos trabalhadores, assim como Maria estão fora do teatro de poder capitalista e a ambiguidade da relação entre o homem e a máquina não foi resolvida. A mediação a que Metrópolis se propõe só é possível pelo

⁶⁹² Sobre o conceito de Pós-humano ver: Santaella, L. Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

sufocamento das resistências, agora invisíveis. Resta-nos pensar em que consiste a mediação proposta. Acreditamos que esta mediação pode ser pensada com base nos estudos sobre o interpretante, o terceiro elemento da tríade semiótica desenvolvida por Peirce.

Na teoria de Peirce o signo tem um potencialidade em si mesmo de ser interpretado. Não se trata da mente que fará a interpretação, tampouco do processo de interpretação propriamente dito. Trata-se de uma determinação do signo, assim como o signo é uma determinação do objeto. Ocorre que para a interpretação ocorrer é necessário que um mente interprete o signo.

O interpretante tem três níveis de realização: o imediato (primeiridade), o dinâmico (secundidade) e o final (terceiridade). Em nossa análise, acreditamos que o interpretante imediato de Metrópolis é constituído por uma gama de possibilidades que vão desde a qualidade da imagem, os efeitos de luz e sombra, bem como as qualidades de sentimento características da sociedade alemã dos anos 20: o medo da opressão tecnológica, o choque com o novo, a oposição do homem em relação à máquina e uma concepção de gênero que debruça-se sobre a relação entre tecnologia e femininidade.

O interpretante imediato pode pressupor um público-alvo, porém dado o grande número de ensaios, artigos, publicações e demais produções artísticas e intelectuais que fazem referência a esta obra é praticamente impossível especificar quem são os espectadores de Metrópolis. Soma-se a isto os espectadores que no futuro entrarão em contato com esta produção cinematográfica. Por ora, basta-nos pensar que o interpretante dinâmico é tudo o que o signo efetivamente produz. É a atualização do Interpretante imediato.

O primeiro efeito do interpretante dinâmico está na qualidade de sentimento que ele pode provocar (interpretante emocional). Na diegese do filme, quando a ciborgue é apresentada à elite de Metrópolis ou quando Freder se depara com a Máquina-M, o interpretante emocional seria o compósito de qualidades de sentimento que esta interpretação provoca. Mesmo quando há uma reação a algo, primeiramente houve, ainda que o intérprete não tenha tido consciência, a percepção de uma qualidade de sentimento.

Nós, enquanto espectadores do filme apreendemos uma atmosfera sombria, um sentimento de opressão e de certo modo, uma atmosfera claustrofóbica. O interpretante emocional está relacionado àquele primeiro momento em que estamos “desarmados” e nossa percepção apreende as qualidades. É o momento em que apreendemos o que é admirável.

O interpretante energético compreende um segundo momento, que demanda um esforço físico ou intelectual por parte do intérprete. Na diegese é o conflito e as mudanças na percepção sensorial do homem moderno.

No extra-filme, entendida aqui a nossa interpretação, este estágio permite estabelecer relações. No que se refere às personagens femininas, após a apreensão de sua forma física, vestimenta e gestual, em nosso recorte, em nosso processo de interpretação,

passamos a empreender uma análise sobre o papel que engendram na narrativa, a força da representação das mesmas e em que medida o feminino por elas representado permite-nos inferir uma determinada concepção de gênero.

A divisão dos interpretantes permite uma riqueza de análise porque ao conceber possibilidades engendradas no próprio signo, não reduz à interpretação à uma determinação, pois as possibilidades são inúmeras, dado que o próprio interpretante é da natureza de um signo, fazendo com que o processo de semiose seja cada vez mais complexo, tendendo ao infinito.

Esta ressalva é necessária porque embora a interpretação possa compreender um estágio no qual há uma regra interpretativa internalizada pelo intérprete (interpretante lógico), o processo interpretativo tende ao que Peirce denomina interpretante final, “ (...)o efeito semiótico pleno de um signo, se o seu propósito ou intenção viesse a ser atingido (...)” (Savan, 1976, pp. 48-9 apud Santaella, 2000, p. 75). Trata-se então de um interpretante ideal, o que nos leva a inferir que o todo da potencialidade nunca é atingido, pois tanto objeto quanto interpretante tendem ao infinito, o primeiro em uma semiose que regride e o segundo em uma semiose que progride. Esta cadeia semiótica permite construções cada vez mais complexas porque nosso contexto social, político e cultural é dinâmico e está sempre em transformação.

As relações de gênero, se pensadas enquanto sistema sótico refletem este dinamismo. O próprio conceito de ciborgue, embora só tenha sido cunhado na década de 60, permite que o empreguemos para analisar um filme anterior. Ocorre que as relações existem antes que nossa mente possa nomeá-las e é claro que o ato de nomear auxilia nossa compreensão dos fenômenos, não fosse assim, anos de crítica feminista não teriam contribuído para que pudéssemos analisar os papéis de gênero no contexto em que estamos inseridas, bem como o das gerações que nos antecederam.

Ainda que *Metrópolis* “resolva” as dualidades de sua diegese por meio de uma conciliação que anula a alteridade e nela o feminino, ironicamente a resistência feminina permanece para novas audiências graças a sua maestria imagética e a força de sua representação, em mais uma prova de que a obra, “uma vez no mundo” é independente do desejo de seu autor.

O mesmo desejamos para esta reflexão, que ela possa também contribuir para semioses futuras e para discussões sobre gênero cada vez mais dinâmicas, cada vez mais complexas.

Referências

- Dutra, R.A. (1999). *Metrópolis: Cinema, Cultura e Tecnologia na República de Weimar*. Dissertação de mestrado em História. PUC-São Paulo.
- Eisner.L. (1985). *A Tela Demoníaca: As influências de Max Reinhardt e do Expressionismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra/Instituto Goethe.
- Foucault, M. (2009a). *História da sexualidade: a vontade de saber*. Tradução: Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. 19. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2009a. v. 1.
- _____. (1999). *A Verdade e as Formas Jurídicas*, Rio de Janeiro, Nau.

- Haraway, D. (2000). “Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX. In: Silva, Tomaz Tadeu da. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte.
- Hayles, K. (1999). *How we became Post Human: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Huyssen, A. (1981-1982). The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis. *New German Critique*, No. 24/25, Special Double Issue on New German Cinema. (Autumn, 1981 - Winter, 1982), pp. 221-237.
- Ibri, I. A. (1992). *Kosmos noetos: a arquitetura metafísica de Charles Sanders Peirce*. São Paulo: Perspectiva/Hólon (coleção estudos; v. 130).
- Lauretis, T. (1994). Tecnologias do gênero. In: Hollanda, Heloisa Buarque de. (Org.) *Tendências e impasses - o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, Tendências.
- _____. (1982). *Alice doesn't*. Bloomington: Indiana University Press.
- Merrel, F. (1995). *Semiosis in the postmodern age*. Indiana: Purdue University Press.
- _____. (1987). *Technologies of gender*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Mulvey, L. Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, vol. 16, nº3, pp. 06-18.
- Noguín, J.G. (1960). *Mitologia Universal Ilustrada*. Buenos Aires, Joaquim Gil Editor.
- Peirce, C.S. *Collected Papers*. Ed. Eletrônica. (Aqui referido como CP; os números das citações referem-se respectivamente aos volumes e parágrafos).
- Rago, M. Novos modos de subjetivar: a experiência da organização Mujeres Libres na Revolução Espanhola. *Rev. Estud. Fem.*, Florianópolis, v. 16, n. 1, Apr. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104026X2008000100019&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 24 Dec.2011. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-026X2008000100019>.
- Santaella, L. (2000). *A Teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. 2ª ed. São Paulo: Pioneira.
- Springer, C. (1996). *Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. Austin: U Texas P.

FILME

- METRÓPOLIS. Fritz Lang. Universum Film S.A.Alemanha: 1927. São Paulo: Continental Vídeo, 2003. DVD. (100 min.), p&b.

O imaginário do publicitário no cinema

Fabiola Tarapanoff⁶⁹³ e Ricardo Costa⁶⁹⁴

Resumo: Seduzir e conquistar pelo olhar e pelo discurso. Cinema e publicidade têm linguagens e estratégias semelhantes de conquistar espectadores e consumidores. É natural, portanto, que o mundo publicitário fosse retratado em tantas obras da tela grande. Mas como o publicitário é apresentado? Como louco, gênio ou um profissional como os demais? O presente artigo procura apresentar respostas a essas questões, utilizando como fundamentação teórica autores como Edgar Morin, Cornelius Castoriadis, Rogério Covalski, Everardo Rocha, Eneus Trindade, Armando Sant’Anna, Ismael Rocha Júnior e Luiz Fernando Dabul Garcia.

Palavras-chave: cinema; publicitário; imaginário; representações; imagens.

Introdução

Paris, 1895. Assustados, homens, mulheres e crianças começaram a correr assim que veem um trem vindo em sua direção. Era real demais para não ser verdade. Mas era apenas uma imagem em movimento e que trazia um verdadeiro sopro de inovação a tudo o que tinha sido apresentado anteriormente na Cidade-Luz, a mais frenética do fim do século XIX. Nascia naquela pequena sala de cinema, criado pelos irmãos Aguste e Louis Lumière o cinema, uma invenção que marcaria o século XX. Manifestação artística das mais consumidas em todo o mundo, o cinema alimenta o imaginário coletivo, criando imagens verdadeiramente icônicas. Assim como a publicidade, que se desenvolveu principalmente com a Revolução Industrial e com a necessidade de aumentar a venda de produtos e serviços. Como explicam Armando Sant’Anna, Ismael Rocha Júnior e Luiz Fernando Dabul Garcia na obra *Propaganda: teoria, técnica e prática* (São Paulo: Cengage Learning, 2008) “ela não pode ser pensada como um fenômeno isolado, ela faz parte do panorama geral da comunicação e está em constante envolvimento com fenômenos paralelos, dos quais colhe subsídios” (2008, p.1).

⁶⁹³ Doutoranda em Comunicação - Área de Concentração: Processos Midiáticos - Linha de Pesquisa: Comunicação Midiática nas Interações Sociais na Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). Mestre em Comunicação - Área de Concentração: Produtos Midiáticos - Linha de Pesquisa: Jornalismo e Entretenimento pela Faculdade Cásper Líbero (FCL). Professora dos cursos de Comunicação Social - Habilitações: Jornalismo e Relações Públicas no FIAM-FAAM Centro Universitário (Faculdades Integradas Alcântara Machado e Faculdade de Artes Alcântara Machado). E-mail: fabiolapaes@uol.com.br.

⁶⁹⁴ Pós-Doutorando em Comunicação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Doutor em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), Mestre em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo. Possui graduação em Comunicação Social pelo FIAM-FAAM Centro Universitário. Atualmente é coordenador do curso de Comunicação Social - Habilitação: Publicidade e Propaganda do FIAM-FAAM Centro Universitário e Coordenador do Curso Técnico em Produção Publicitária do FIAM-FAAM Centro Universitário e das Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU). Colaborador no Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), atuando como avaliador de cursos. Professor titular do FIAM-FAAM Centro Universitário, Professor do Centro Universitário Ítalo-Brasileiro (UNIÍTALO), pesquisador da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e Coordenador do Grupo de Pesquisa em Comunicação Mercadológica do UNIÍTALO. E-mail: publicidade@fiamfaam.br.

De acordo com Diogo Rógora Kawano e Eneus Trindade no artigo “A Publicidade contemporânea e as Teorias de Comunicação de Massa”, publicado na revista *Anagrama*, do Grupo de Estudos de Linguagem: Práticas Midiáticas (MIDIATO) da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), a sociedade estaria submetida a um sistema organizado, no qual a cultura é observada como mercadoria, sendo comercializada para a sociedade. Como resultado desse processo há um declínio agudo da qualidade dos itens culturais:

“É justamente neste aspecto que a publicidade apresenta-se como um liame entre esse sistema e a sociedade. Sob esta perspectiva, nota-se um duplo papel da publicidade: um enquanto meio pelo qual o sistema produtivo capitalista catalisa seus interesses e outro enquanto pólo criador e emissor de mensagens cujo conteúdo dão maior coesão às práticas sociais.” (Kawano e Trindade, 2007, p.9)

Como explica Rogério Covaleski em *Cinema, publicidade, interfaces* (Curitiba, PR: Maxi Editora, 2009), justamente por fazer parte da comunicação em geral, ela busca inspiração em diversas fontes. E o cinema é uma dessas fontes. Diversos diretores já fizeram filmes publicitários como Federico Fellini, responsável por *A doce vida* e Jean-Pierre Jeunet, diretor de *O fabuloso destino de Amélie Poulain*:

“O cinema é claramente uma das expressões artísticas mais consumidas e cultuadas, alimentando o imaginário coletivo das pessoas ao redor do mundo, há mais de um século. Entre os públicos que mais tiram proveito dessa fonte de consulta e inspiração, na qual o cinema se constituiu, estão os publicitários.” (Covaleski, 2009, pp. 16 e 17)

No Brasil, grandes cineastas da atualidade como Fernando Meirelles (*Cidade de Deus*), Breno Silveira (*2 filhos de Francisco*) e Andrucha Waddington (*Casa de areia*) atuaram primeiro como diretores de comerciais publicitários antes de começarem a fazer filmes para a tela grande. É natural, portanto, que uma linguagem influencie a outra. Como explica Carlos Manga, diretor de famosas chanchadas da Atlântida como *Matar ou correr* (1954), que também atuou como publicitário, “a diferença entre o cinema e a propaganda é que no cinema conto uma história em 90 minutos, enquanto na propaganda tenho de fazer isso em 30 segundos”.

Muitos cineastas percorreram o caminho inverso e se aventuraram pelo meio publicitário, como se pode comprovar na campanha *The Hire*, da BMW, que mostrou uma série de oito curta-metragens dirigidos por cineastas como Ang Lee e Alejandro González Iñárritu. Os diretores tinham a liberdade de fazer o filme da forma que desejassem, desde que usassem carros da BMW como elemento importante da narrativa. Deu certo: os curtas foram vistos mais de 100 milhões de vezes e a campanha recebeu o *Grande Prêmio do Cannes Cyber Lion* em 2002 e passou a integrar a coleção permanente do Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA).

Outro comercial que ficou bastante conhecido foi *1984*, dirigido por ninguém menos que Ridley Scott, responsável por obras como *Blade Runner* e *O gladiador*. Exibido apenas uma vez na televisão, durante a final do *Super Bowl* em 1984, apresentava o lançamento do computador pessoal Macintosh da Apple e trazia claras referências ao livro homônimo de George Orwell.

Nos últimos anos, diversas referências cinematográficas estiveram presentes em

comerciais. Obras como *2001: uma odisséia* no espaço são constantemente citadas, assim como *Corra, Lola, Corra*, de Tom Tykwer (1998), com a atriz Franka Potente no papel principal e *Matrix*, dos Irmãos Warchowski. A clássica cena de *O pecado mora ao lado*

(*The seven year itch*, de Billy Wilder, 1955), em que o deslocamento do ar da passagem do metrô faz a saia de Marilyn Monroe levantar, assustando-a e chamando a atenção de seu vizinho, foi usada em campanhas como a da vodka Absolut, da Smirnoff, que vestiu uma garrafa com a saia esvoaçante de Marilyn. Em 2002, a marca de artigos esportivos Adidas, quando anunciou um novo modelo de tênis, usou a clássica cena, com a tenista russa Anna Kournikova no papel da atriz.

Assim como o ambiente publicitário por diversas vezes foi tema de obras cinematográficas como: *Crazy people - Muito loucos* (1990), *Como fazer carreira na publicidade* (1989), *Do que as mulheres gostam* (2000), *Doce novembro* (2001), *Se eu fosse você* (2006), entre outros.

O presente artigo busca justamente compreender essas relações entre publicidade e cinema, focando na forma como o profissional de publicidade é apresentado, influenciando sobre o imaginário a respeito da profissão. Serão apresentadas algumas imagens do publicitário ao longo da história do cinema e será feita uma análise mais detalhada de obras com aspectos interessantes da profissão: *Crazy people - Muito loucos*, *Do que as mulheres gostam*, *Lemonade* e *No*.

Parte I - Imaginário e cinema

Máquina miraculosa, que apresentava a vida de uma forma mágica. O cinema tem esse dom, segundo Edgar Morin no livro *O cinema ou o homem imaginário*. Para Morin, o cinema ganhou tanta popularidade, pois a imagem na tela grande não se contenta em mostrar a realidade, ela vai além:

“Entra-se no reino do imaginário no momento em que as aspirações, os desejos e os seus negativos, os receios e os terrores captam e modelam a imagem, com vista a ordenarem, segundo a sua lógica, os sonhos, os mitos, as religiões, as crenças, as literaturas, ou seja, precisamente todas as ficções. Mitos e crenças, sonhos e ficções são os rebentos da visão mágica do mundo. São eles que põem em ação o antropomorfismo e o duplo. O imaginário é a prática espontânea do espírito que sonha.” (Morin, 1970, p. 96)

Mesmo sendo herdeiro da fotografia, o cinema apresenta a realidade de forma singular. Como explica Ismail Xavier em *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*, o cinema foi celebrado justamente não só por apresentar a realidade como ela é, mas por permitir que as pessoas “mergulhem dentro da tela”, identificando-se com os personagens. Ele cita a obra de Morin, dizendo que a questão da identificação constitui a “alma do cinema”:

“A participação afetiva deve ser considerada como estado genético e como fundamento estrutural do cinema, ou seja, daquilo que é algo mais que o cinematógrafo (técnica de duplicação), sendo materialização daquilo que “a vida prática não pode satisfazer”. Portanto, nessa quase identidade (cinema= imaginário, lugar da ficção e do preenchimento do desejo), ele julga constatar um dado definidor da essência universal do cinema.” (Xavier, 2005, p. 23)

De acordo com Gilbert Durand, imaginário pode ser definido como o “conjunto de imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do *Homo sapiens*” e “ (...) a faculdade da simbolização de onde todos os medos, todas as esperanças e seus frutos culturais jorram continuamente desde os cerca de 1,5 milhão de anos que o *homo erectus* ficou em pé na face da Terra” (Durand, 1998, p. 17).

Para Cornelius Castoriadis, o imaginário pode ser definido como

“uma criação incessante e essencialmente indeterminada de figuras, formas, imagens, a partir das quais somente é possível falar-se de algo (...) desvendar o imaginário significa, pois, revelar o substrato simbólico das ações concretas dos atores sociais, tanto no tempo como no meio ambiente vivido. Isto é, a mediação essencial entre o mundo interior e exterior, entre o real e o imaginário, supõe a utilização de símbolos, signos e alegorias.” (Castoriadis, 1987, p.36)

De acordo com o autor, o homem só existe na e pela sociedade, que é histórica. E o que mantém coesa é a perpetuação do *status quo*:

“Somos todos, em primeiro lugar, fragmentos ambulantes da instituição de nossa sociedade – fragmentos complementares, suas partes totais (...). A instituição produz indivíduos conforme suas normas e esses indivíduos (...) não apenas são capazes de, mas obrigados a reproduzir a instituição. Há, portanto, uma unidade da instituição total da sociedade, tecido que chamo de magma das significações imaginárias sociais trazidas pela instituição da sociedade considerada, que nela se encarnam e, por assim dizer, a animam.” (Castoriadis, 1987, pp. 230-231)

Em uma sociedade cada vez mais complexa, globalizada, observa-se “o antigo que entra no novo com a significação que o novo lhe dá e não poderia entrar nele de outra maneira”. E uma das formas em que o novo se manifesta de forma significativa é por meio da criação, da obra de arte, como um filme.

Parte II - Publicitários no cinema

Diversos filmes têm apresentado a imagem do publicitário na história do cinema, influenciando na maneira como vemos esses profissionais. Um dos mais antigos é *Intriga internacional* (*North by Northwest*, EUA, 1959), de Alfred Hitchcock, em que Cary Grant faz um charmoso executivo de publicidade que atua em Nova York e é confundido com um agente do governo e acaba sendo perseguido por todo o país por um grupo de espiões internacionais.

Já no filme *Volta, meu amor* (*Lover Come Back*, EUA), de 1961, dirigido por Delbert Mann, o executivo Jerry Webster usa meios pouco usuais para conseguir contas, enquanto Carol Templeton, interpretada pela queridinha de Hollywood no momento, Doris Day, conquista seus clientes com seu charme. No entanto, quando ele rouba um cliente seu, ela procura se vingar, mostrando sua campanha ao misterioso cientista de produtos da companhia. Em *Kramer vs. Kramer*, de 1979, Dustin Hoffman interpreta o publicitário Ted Kramer, que precisa cuidar de seu filho e luta por sua guarda após o divórcio.

Nos anos 1980, um dos períodos em que as empresas mais investiram em publicidade em todo mundo, principalmente para a televisão, diversos filmes vão trazer

personagens que atuam em agências de propaganda ou na área de marketing. Em 1985, é lançado *Perdido na América (Lost in America - Relax*, EUA), de Albert Brooks, que mostra a história do publicitário David Howard, que perde a oportunidade que tanto desejava: ocupar a vice-presidência da companhia onde atua há anos. Contrariado, ele vende sua casa, compra um trailer e passa a viajar pelos EUA. Outro comediante irá fazer o papel de um publicitário: Steve Martin, que interpretará Neal Page em *Antes só do que mal acompanhado (Planes, trains and automobiles*, EUA), obra dirigida por John Hughes em 1987. Page é um publicitário que decide voltar para casa de avião no Dia de Ação de Graças. Mas uma tempestade de neve obriga que seu avião aterrisse em uma pequena cidade do Kansas e Neal começa uma verdadeira saga para voltar para casa, ao lado de um inconveniente viajante.

Dois anos depois, outra comédia abordará o mundo publicitário. Trata-se de *Como fazer carreira na publicidade (How to get ahead in Advertising*, EUA), dirigida por Bruce Robinson. No filme Richard E. Grant interpreta Dennis Bagley, que tenta de forma desesperada criar uma campanha para um creme contra acne. Nesse meio tempo ele enfrentará uma das maiores crises pessoais de sua vida. Quando passa a questionar a ética de sua profissão, perceberá que seu emprego está em perigo.

Em 1990, um grande comediante também dará vida a um publicitário: Dudley Moore, que fará o papel de Eemory Leeson em *Crazy people - Muito loucos (Crazy people*, EUA), dirigido por Tony Bill. Estressado com a pressão em seu trabalho, Leeson começa a “falar a verdade na propaganda” e acaba sendo internado em um manicômio. Mas com a ajuda dos novos companheiros, ele irá criar campanhas inovadoras e inusitadas que farão grande sucesso.

Em 1996, um filme aborda a questão do marketing esportivo: *Jerry Maguire (Jerry Maguire*, EUA), dirigido por Cameron Crowe. O filme mostra a história de Jerry Maguire (Tom Cruise), agente que cai em desgraça e acaba mantendo um só cliente, um famoso e problemático jogador de futebol, Rod Tidwell (Cuba Gooding Jr.). A obra discute como o esporte virou um grande negócio e os esportistas se preocupam só em ganhar dinheiro. Mostra a necessidade de se voltar a jogar por “prazer e com paixão”.

Uma comédia que aborda de forma crítica o mundo da propaganda é *Santo homem (Holy man*, EUA, 1998), com Eddie Murphy. Dirigido por Stephen Herek, mostra a história de Ricky (Jeff Goldblum) e Kate (Kelly Preston), que trabalham em um canal de vendas de produtos pela televisão que só tem prejuízo. Para evitar que o canal saia do ar, eles acabam encontrando sem querer “G” (Eddie Murphy), que busca a revelação religiosa e acaba tornando-se um “guru da propaganda”, aumentando os índices de audiência.

Em 2000, Mel Gibson dá vida ao publicitário Nick Marshall no filme *Do que as mulheres gostam (What women want*, EUA), dirigido por Nancy Meyers. Na obra, após tomar um choque elétrico em sua banheira enquanto experimentava os novos produtos para mulheres da agência em que trabalha, o publicitário machista Nick Marshall passa a poder ler os pensamentos das mulheres. No começo ele fica perturbado com o novo dom. Mas depois, começa a utilizá-lo a favor, para entender melhor as mulheres e sua chefe, Darcy Maguire (Helen Hunt).

Em 2001, dois filmes abordam o mundo publicitário: *Dove Novembro* (*Sweet November*, EUA) e *O comerciante* (*Advertising rules!*, EUA). No primeiro, Keanu Reeves interpreta um publicitário *workaholic*, Nelson Moss. Durante a renovação de sua carteira de motorista, ele atrapalha a jovem Sara (Charlize Theron), que perde sua licença. Como compensação, ele pede que Nelson more um mês com ela, para que ele aprenda como “curtir” melhor a vida, pois é completamente dedicado ao trabalho. E no mês de novembro nascerá uma forte paixão, que o racional Moss não irá conseguir controlar. A obra é um *remake* do filme homônimo de 1968, com Sandy Dennis e Anthony Newley como protagonistas.

No segundo, dirigido por Lars Kraum, Viktor Vogel (Alexander Scheer) vai procurar emprego em uma agência de publicidade e acaba entrando em uma reunião de negócios. Ele dá um palpite e acaba sendo descoberto por uma cliente que quer que ele trabalhe nos novos comerciais do carro Opel.

Em 2003, Matthew McCounaghey interpreta um publicitário mulherengo em *Como perder um homem em 10 dias* (*How to lose a guy in 10 days*, EUA), que faz uma aposta com seu chefe: caso ele faça uma mulher se apaixonar por ele em 10 dias, ganhará a conta de um dos maiores clientes da agência, uma empresa que produz diamantes. A “vítima” será a jornalista Andie Anderson (Katie Hudson), que resolve escrever uma reportagem sobre “Como perder um homem em 10 dias”. Ao se conhecerem em um bar, acham que encontraram a pessoa perfeita para seus planos. Só não esperavam que iriam se apaixonar.

Em 2005, um filme francês aborda o assunto: *99 francos* (*99 francs*, FRA). Dirigido por Jan Kounen, traz Jean Dujardin (premiado depois com o *Oscar de Melhor Ator por O artista*) como o publicitário Octave Parango. Bem-sucedido e mulherengo, ele muda de vida depois que tem o primeiro fracasso em sua vida, na campanha para um importante cliente e quando conhece Sophie.

Um documentário em 2009 procura mostrar o lado pouco glamuroso da profissão: *Lemonade*, dirigido por Marc Colucci. Baseado no livro autobiográfico de Michael Gates Gill, a obra parte das seguintes premissas: e se um criativo perde seu emprego? O que ele fará a seguir? Recentemente uma obra que abordou a publicidade foi *No*, que concorreu ao *Oscar de Melhor Filme Estrangeiro*. A obra mostra o papel do publicitário na formação da opinião pública em relação a um tema importante para o país: a continuidade de um presidente ou sua substituição.

Entre os filmes brasileiros sobre o tema, vale citar as comédias *Se eu fosse você*, *Se eu fosse você 2*, *De pernas para o Ar* e *De pernas para o ar 2*. Dirigidas por Daniel Filho em 2006 e 2009 respectivamente, as obras trazem Tony Ramos como Cláudio, um publicitário bem-sucedido casado com a professora Helena (Glória Pires). Sua vida vira do avesso quando ao discutirem, começam a falar as mesmas palavras. No dia seguinte, ao despertarem, percebem que estão em corpos trocados: Helena está no corpo de Cláudio e vice-versa.

Já *De pernas para o ar* (2010 - Direção: Roberto Santucci) mostra a vida de Alice (Ingrid Guimarães), empresária bem-sucedida que atua no departamento de marketing

de uma empresa de brinquedos. Ao sair do emprego, ela vê a oportunidade em uma sex-shop falida de uma vizinha, Marcela (Maria Paula). Com seu tino para negócios e para a comunicação, ela transforma a loja em uma sucedida empresa da internet, a Sex Delícia. No entanto, ela terá de aprender a dar mais atenção não só para o trabalho, mas para o marido (Bruno Garcia) e para o filho. Na obra de 2012, a *workaholic* inveterada Alice tem a oportunidade de abrir uma filial de sua loja em Nova York. Mas para não brigar com o marido, ela resolve fazer uma viagem com a família, enquanto se desdobra para participar de reuniões profissionais, sem que ninguém perceba.

Parte III - Análise das obras Crazy people, Do que as mulheres gostam, Lemonade e No

Com base no panorama de obras apresentadas, conseguimos identificar alguns pontos em comuns. A maior parte das obras apresenta de forma crítica e satírica o mundo publicitário, sendo muitos filmes comédias.

Apresentam ainda estereótipos em relação ao profissional, que é retratado como *workaholic* inveterado, estressado, louco e genial. O cinema, com sua grande influência na formação do imaginário contribui assim para a perpetuação desses estereótipos, contribuindo assim para a forma como os profissionais serão vistos pelo restante da população e por aqueles que desejam seguir a carreira. Uma análise mais profunda dessas obras auxilia na percepção desses estereótipos.

No livro *Magia e capitalismo: um estudo antropológico da publicidade* (São Paulo: Brasiliense, 2010), Everardo Rocha procura investigar quem é o publicitário e como ele é visto pelo restante da sociedade. Rocha comenta sobre a introdução da obra *A nova classe média*, de Wright Mills que traz o conceito de *white collars*. Nesse universo estariam profissionais como médicos, burocratas assalariados, engenheiros e gerentes e o publicitário é descrito como um vendedor “à distância.” Há cinco subdivisões nesse universo, sendo a primeira o “mundo administrativo”, formado por secretárias, administradores, contínuos e gerentes. Há o “mundo das antigas profissões”, constituído por profissionais como engenheiros, médicos, advogados e professores e “o mundo dos intelectuais”, formado por escritores, pensadores, críticos, poetas, romancistas e editores. Depois ele cita o “mundo dos escritórios”, com contadores, escriturários e datilógrafas. Por fim, Mills explica sobre o “mundo do magazine”, constituído por diferentes tipos de vendedores, como representantes de vendas, balconistas, pesquisadores de mercado e publicitários. Nesse “mundo do magazine”, os publicitários ocupariam uma posição de destaque. Como comenta Rocha:

“Os publicitários parecem ter consciência dessa posição, pois procuram marcar cuidadosamente os limites de sua identidade profissional. Buscam tanto se distinguir dos demais vendedores quanto controlar o acesso à sua identidade profissional (...) Diferenças conceituais como a venda de uma imagem e a venda física, pessoal e impessoal, individual e para a massa são as formas por meio do qual os publicitários marcam os espaços próprios a cada atividade. A diferença pode ser também vista quanto ao “grau” da venda. Uma espécie de habilidade de vender em alto grau, uma venda multiplicada, uma supervenda. Outra ideia é de que o publicitário irá dar os subsídios, a base para a atuação do vendedor, que dependeria dele para ser bem-sucedido em sua tarefa.” (Rocha, 2010, pp.48-49)

Em *Crazy People - Muito loucos* há uma ácida crítica ao mundo publicitário, relacionando que nesse meio há “enganação”, pois quem fala a verdade é taxado de louco. Isso ocorre com o personagem principal, interpretado por Dudley Moore, que acaba parando em um hospício por falar verdades sobre seus clientes. No entanto, na convivência com os internos, ele terá grandes “sacadas” que farão sucesso junto ao público, cansado dos anúncios convencionais. Um exemplo é mostrado na figura a seguir, em que ele cria um anúncio para a companhia de aviação United Airlines. O texto traz os seguintes dizeres: “Your fear of flying may be valid.” (“O seu medo por voar pode ter sentido”). E traz o incrível *slogan*: “United Airlines. Most of our passengers get there alive.” (“A maior parte dos nossos passageiros chega vivo até o seu destino”). Nesse filme o estereótipo que todo publicitário é “genial e meio louco”, é levado ao extremo e mostra o quanto genialidade e loucura podem estar próximos.

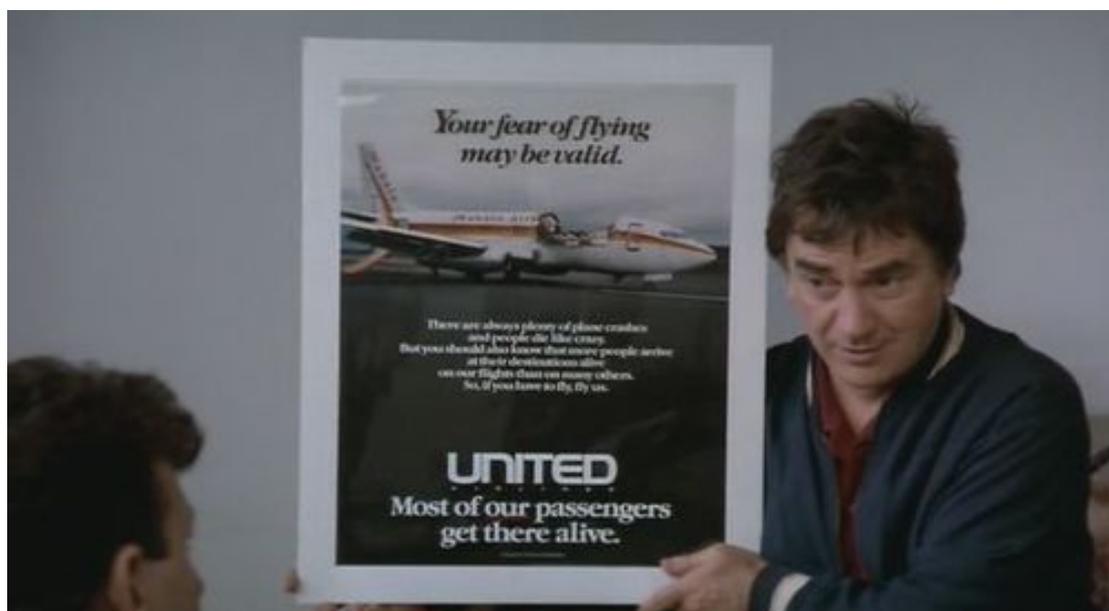


Figura 1: Cena do filme *Crazy people – Muito loucos* (*Crazy people*, EUA,1992 - Direção: Tony Bill), em que Emory Leeson (Dudley Moore) apresenta ao cliente o anúncio da companhia de aviação United Airlines.

Já o filme *Do que as mulheres gostam*, mostra um publicitário bem-sucedido, Nick Marshall, mas mulherengo, que não viu que o mundo mudou e as mulheres conquistaram espaço no mercado de trabalho. Buscando acompanhar as mudanças no mundo e que o maior público consumidor hoje é o feminino, seu chefe contrata Darcy Maguire (Helen Hunt). O filme traz cenas interessantes, como aquela em que Nick utiliza produtos femininos, como meia-calça, creme facial e tenta se depilar, para entender melhor o universo feminino. Pode-se relacionar isso a um entendimento melhor do público-alvo. É importante notar também a evolução do personagem, que só sabia fazer comerciais de cerveja com mulheres seminuas, em um homem mais sensível, que faz uma bela campanha para a Nike, buscando mostrar o que as mulheres querem. O texto, narrado por Mel Gibson, é o seguinte:

“You don’t stand in front of a mirror before a run and wonder what the road will think of your outfit. You don’t have to listen to its jokes and pretend they’re funny in order to run on it. It would not be easier to run if you dressed sexier. The road doesn’t notice if you’re not wearing lipstick,

does not care how old you are. You do not feel uncomfortable because you make more money that the road. And you can call on the road, whenever you feel like it, whether it has been a day or a couple of hours since your last date. The only thing the road cares about is that you pay it a visit once in a while. Nike, no games, just sports. (Você não fica em frente ao espelho antes de uma corrida e imagina o que a estrada irá pensar do seu figurino. Você não tem de ouvir suas piadas e fingir que elas são engraçadas para correr nela. Não seria mais fácil correr se você estivesse vestida de forma sexy. A estrada não liga se você está usando batom e qual é a sua idade. Você não se sente desconfortável porque você ganha mais dinheiro que a estrada. E você pode procurá-la, quando você quiser, mesmo se foi um dia ou apenas duas horas desde o seu último encontro. A única coisa com que a estrada se importa é que você a visite de vez em quando. Nike, sem jogos, apenas esportes.” (Meyers, Nancy. *Do que as mulheres gostam*, 2000)

Até o relacionamento com sua filha melhora nesse processo. No entanto, as duas obras destacam apenas a área da Criação, deixando de mostrar outros departamentos de uma agência publicitária, como o Atendimento, o Planejamento e a Mídia, igualmente importantes para uma campanha de sucesso.



Figura 2: Cena do filme *Do que as mulheres gostam* (*What women want*, EUA, 2000 - Direção: Nancy Meyers), em que os personagens de Mel Gibson e Helen Hunt fazem um *brainstorming* sobre a próxima campanha da Nike.

O recente documentário *Lemonade* vai além, porque não mostra a perspectiva glamourosa da profissão. Parte de outra premissa, que é quando o publicitário perde o emprego. Como sobreviver em um mundo em crise, com cada vez menos clientes e dinheiro? O filme busca respostas a essa questão de uma forma verdadeira, sem idealizações ou saídas mágicas. Dessa forma, mostra um lado mais verdadeiro da profissão, com muito *stress*, trabalho e que a criação é apenas a “cereja do bolo”. É preciso muita pesquisa sobre o público-alvo e planejamento para que uma campanha tenha sucesso.



Figura 3: Cena do anúncio da Nike apresentada no filme *Do que as mulheres gostam*.

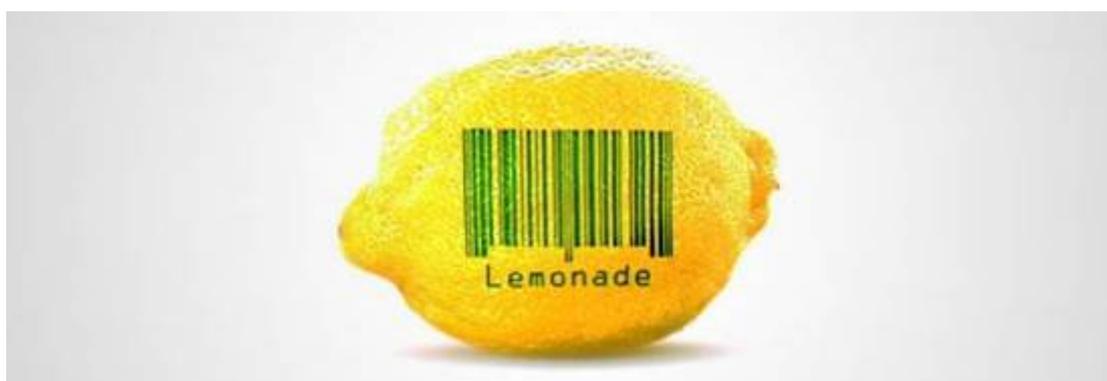


Figura 4: Pôster do documentário *Lemonade*, dirigido por Marc Colucci (*Lemonade*, EUA, 2009).

Por fim, *No* (*No*, Chile, 2012 - Direção: Pablo Llorraín) tem o mérito de mostrar um publicitário engajado não com a venda de um produto, mas de uma ideia: influenciar a opinião pública no Chile para que participe de um plebiscito que decidirá os rumos do país. Após 15 anos de ditadura militar, o povo é chamado para votar em um plebiscito se o General Augusto Pinochet deve continuar no poder.



Figura 5: Cena do filme *No* (No, Chile, 2012 - Direção: Pablo Llorraín), que mostra o publicitário René Saavedra (Gael García Bernal), engajado em uma campanha para que a população vote “Não” e o ditador Pinochet deixe o poder.

O publicitário René Saavedra (Gael García Bernal) trabalha com uma equipe que cria filmes promocionais para que a população vote “Não” (“No” em espanhol) e que deixe o poder. No entanto, seu chefe está empenhado para que o ditador continue governando o país. Escrito por Pedro Peirano, o filme recebeu o *Art Cinema Award* na *Quinzena dos Realizadores*, mostra paralela ao *Festival de Cinema de Cannes*, na França. Baseado na peça inédita *El Plebiscito*, de Antònio Skármeta, é interessante porque mostra o que deve ser feito do ponto de vista publicitário para que uma campanha tenha sucesso.

Considerações finais

Mais do que qualquer outra arte, o cinema traz um forte indício de realidade, o que faz com que as pessoas acreditem no que veem na tela. Que se vejam retratadas e se identifiquem. O ritual próprio de ver uma obra em um local específico, escuro, potencializa seus efeitos. Em um mundo em que o entretenimento tem uma grande força na determinação de valores e comportamentos, o cinema com sua popularidade e impacto, contribui para que possamos entender a vida e também como são determinadas profissões. São imagens que não só trazem representações de determinadas categorias profissionais, mas que também colaboram na formação do imaginário que as pessoas têm sobre determinada carreira.

A análise de obras de arte como filmes, portanto, possibilita uma rica fonte de informações sobre representações presentes em nossa sociedade sobre temas e categorias profissionais. Raymond Williams comenta sobre a importância da análise de elementos sociais em obras de arte em *Cultura* e como são percebidos pelo público, que

se reconhece nas imagens vistas:

“Em sua maior complexidade, a análise dos elementos sociais em obras de arte estende-se até o estudo das relações sociais. Isso se dá especialmente com a ideia de “reflexo” – segundo a qual as obras de arte incorporam diretamente material social preexistente – é modificada ou substituída pela ideia de “mediação”. A mediação pode se referir primordialmente aos processos de composição necessários, em um determinado meio; como tal, indica as relações práticas entre formas sociais e artísticas. Em seus usos mais comuns, porém, refere-se a um modo indireto de relação entre a experiência e a sua composição.” (Williams, 2000, p.23)

No entanto, podem também reforçar estereótipos sobre a profissão. Conforme explica Walter Lippmann em *Opinião pública*: “Os estereótipos estão, portanto, altamente carregados com os sentidos que estão presos a eles. São as fortalezas de nossa tradição e atrás de nossas defesas podemos continuar a sentir-nos seguros na posição que ocupamos” (Lippmann, 2008, p.97).

O panorama apresentado mostra que a propaganda é vista de forma bastante crítica no cinema, sendo que a maior parte das obras são comédias, que satirizam aspectos da profissão, como a venda de produtos sem sentido, o gasto excessivo em algumas campanhas e a utilização de informações inverídicas na divulgação de produtos e serviços. Ressalta-se ainda que o publicitário é um *workaholic* inveterado, estressado por prazos e pelos clientes e que muitas vezes passa em cima da ética para obter o que deseja. Ou que é egocêntrico, como Nick Marshall, do filme *Do que as mulheres gostam* ou genial e que essa genialidade pode acabar levando à loucura, como em *Crazy people - Muito loucos*.

Por isso filmes mais recentes como *Lemonade* e *No* se destacam: ao invés de perpetuar esses estereótipos, mostrando o lado glamuroso da profissão, apresentam profissionais reais, que trabalham muito, mas que também sofrem decepções. *Lemonade* reforça esse aspecto verossímil: nem sempre os publicitários ganham “rios de dinheiro” e para uma campanha ter sucesso, não basta ser genial: é preciso “99% de transpiração e 1% de inspiração”, como dizia o famoso inventor Thomas Edison. O filme *No* é interessante, pois mostra uma perspectiva latino-americana e a propaganda sendo utilizada não para divulgar produtos e serviços, mas sim uma causa: um plebiscito que irá mudar os rumos do país, possibilitando que ele seja mais democrático. Espera-se que as recentes obras contribuam para mudar o imaginário da população sobre o publicitário, trazendo novas nuances sobre o profissional: que ele é um ser humano como outro qualquer, que não vive como milionário e que a propaganda sim, pode ser utilizada não só para vender produtos e serviços, mas para causas importantes.

Referências

- Castoriadis, C. *As encruzilhadas do labirinto. Domínios do Homem*. v. II. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- Covaleski, R. *Cinema, Publicidade, Interfaces*. Curitiba: Maxi, 2009.
- Cunha, M. “Da imagem, à imaginação e ao imaginário: elementos-chave para os estudos em comunicação e cultura.” pp. 33-48. In: BARROS, Laan Mendes de (Org.) Diversos autores. *Discursos midiáticos: representações e apropriações culturais*. São Bernardo do Campo (SP): Editora da Universidade Metodista de São Paulo (UMESP), 2011.

- Durand, G. *O imaginário*. São Paulo: Difel, 1998.
- _____. *A imaginação simbólica*. São Paulo : Cultrix, 1988.
- Kawano, D. K e Trindade, E. (2007). “A Publicidade contemporânea e as Teorias de Comunicação de Massa.” In: Revista *Anagrama*. Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. MIDIATO - Grupo de Estudos de Linguagem: Práticas Midiáticas (ECA-USP). Ano 1. Ed. 1. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), setembro/novembro de 2007.
- Lippmann, W. *Opinião pública*. Petrópolis (RJ): Vozes, 2008.
- Rocha, E. *Magia e capitalismo: um estudo antropológico da publicidade*. 4ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2010.
- Sant’Anna, A., Garcia, L., Rocha JR., I. *Propaganda: teoria, técnica e prática*. 7ª ed. São Paulo: Pioneira, 2008.
- Xavier, I. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- Williams, R. *Cultura*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

Sites consultados (Filmes):

- Adoro Cinema - www.adorocinema.com.br
IMDB - www.imdb.com
Lemonade Movie - <http://www.lemonademovie.com/press.php>
Wikipedia - <http://pt.wikipedia.org>

Artigos em sites:

- “7 filmes que todo publicitário deve ver.” In: Acervo Publicitário - <http://www.acervopublicitario.com.br/2013/02/7-filmes-que-todo-publicitario-deve.html> Acesso: 25/6/2013
- “10 filmes que todo publicitário precisa ver.” In: Exame - <http://exame.abril.com.br/carreira/noticias/10-filmes-que-todo-publicitario-precisa-ver> Acesso: 25/6/2013
- “Dia do publicitário - Os publicitários do cinema” In: Película Criativa: <<http://peliculacriativa.blogspot.com.br/2012/02/dia-do-publicitario-os-publicitarios-do.html>> Acesso: 25/6/2013
- Endereço eletrônico: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/view/6238/5659> Acesso: 15/7/2013.
- Crédito das imagens*
- Crazy people* (Figura 1)
IMPDB: http://impdb.org/index.php?title=Crazy_People
- Do que as mulheres gostam* (Figuras 2 e 3)
Senses of cinema: <http://sensesofcinema.com/2012/feature-articles/ernst-lubitsch-and-nancy-meyers-a-study-on-movie-love-in-the-classic-and-post-modernist-traditions/>
- Cinema e dintorni: <http://nonsonsofilm.altervista.org/what-women-want-quello-che-le-donne-vogliono/>
- Lemonade* (Figura 4): Brainstorm 9: <http://www.brainstorm9.com.br/24746/guest9/guest9-meu-norte-e-a-publicidade/>
- No* (Figura 5): Substantivo Plural: <http://www.substantivoplural.com.br/author/gustavo-de-castro/page/2/>

Os adolescentes e os rituais de passagem: uma análise de aspectos regionais e das representações de conflitos geracionais no cinema nacional (2008-2011)

Paulo Roberto Ferreira da Cunha⁶⁹⁵

Resumo: A indústria do entretenimento compreendeu, há muito tempo, que jovens são consumidores importantes de suas produções, assim como percebeu que a ideia de juventude é uma construção, posto que há muitos perfis e grupos compreendidos como *jovens*. Para estabelecer um diálogo mais efetivo com este público, diversas estratégias foram implementadas, como a naturalização dos rituais de passagem da transição para e da adolescência, aqui entendidos como a descoberta do amor, a iniciação sexual, a constituição de identidades, a conquista de espaço social e a inserção em grupos de referência. Com base nos filmes *As melhores coisas do mundo*, *Antes que o mundo acabe* e *Desenrola*, serão analisadas a midiaticização dos momentos e situações de transição na vida dos adolescentes, sob a ótica do feminino que conecta as três diretoras destas produções e dos regionalismos neles implícitos.

Palavras-chave: Cinema brasileiro; Rituais de passagem; Regionalismo; Adolescência; Análise filmica.

Introdução

Não é de hoje que a indústria cinematográfica descobriu os jovens como consumidores importantes para seus filmes. E, neste sentido, não poupou esforços para sensibilizar, dialogar e estimular o número cada vez maior de espectadores para que comprem ingressos, DVDs, CDs e produtos derivados deste tipo de produção. Sob esta ótica, “apesar de muitos dos filmes para adolescentes terem certamente méritos artísticos e de apresentarem uma mensagem social, eles são produzidos com o objetivo primário de gerar lucro” (Tropiano, 2006:13). É possível perceber que uma das estratégias adotadas para tal intento foi a de caracterizar, ou melhor, estereotipar, modelos do que seriam estes jovens, para assim estabelecer identificação afinada com características geracionais ou com aspectos aspiracionais e projetivos que permeiam este universo – como quando são traduzidos sob a forma de questionamentos, quebra de limites, busca por liberdade, afetos, sexo, dentre outros, ou personificados em ícones imagéticos como Elvis Presley, James Dean, Roberto Carlos ou John Travolta, ou ainda em filmes como *High School Musical* (2006). Se “a juventude é a fase da vida mais marcada por ambivalências, pela convivência contraditória dos elementos de emancipação e de subordinação, sempre em choque e negociação” (Novaes, 2004:12), tem o potencial de oferecer oportunos enredos para o cinema de demais produtos midiáticos.

⁶⁹⁵ Doutorando em *Comunicação e Práticas de Consumo*, do programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo (PPGCOM) da Escola Superior de Propaganda e Marketing – ESPM-SP. Supervisor da Área de *Comunicação Integrada* e Professor da disciplina *Planejamento Estratégico* do curso de graduação em Comunicação Social da ESPM-SP.

Portanto, a proposta de estudar representações de juventude transita necessariamente pela observação dos rituais de passagem, ou melhor, da *romantização* deste processo de transição para e da adolescência, aqui entendidos pela exposição de questões cruciais para o jovem, como a descoberta do amor, a iniciação sexual, a conquista de espaço social, inserção e grupos de referência, posto que “a riqueza dos rituais de passagem (...) é um forte ingrediente para os roteiros dedicados a esta faixa etária até hoje, os quais funcionam como um aceno de que a vida tem solução e que pode melhorar.” (Cunha, 2012:129) Cabe ressaltar que “na sociedade pautada pela indústria cultural, as identificações se constituem por meio de imagens industrializadas” (Kehl, 2004:93) ou, poder-se-ia dizer, *mediatizadas*, gerando um *moto contínuo* de expor representações que geram, por sua vez, identificações e sentidos, ao entender que “os consumidores, por seu lado, apropriam-se dos textos, convertem-nos em espaços de representação própria, constituem-nos em diálogo com os objetos no momento em que os inserem em suas próprias representações, valores e identidades.” (González, 2008:72)

A partir da premissa de que *juventude* é uma ideia construída culturalmente e que existem e coexistem diferentes perfis e modelos de adolescentes, “é impossível desconhecer que em cada tempo e lugar são muitas as juventudes e entre elas sempre há territórios de resistências por força da criatividade (...).” (Novaes, 2004:11) Assim como é possível delimitar campos de investigação acerca dos contextos específicos que permitiram emergir estes modelos enquanto obras e representações, além de verificar – como citado acima – algumas estratégias adotadas para dialogar com os públicos aos quais estes filmes são direcionados. O cuidado residiria na escolha das representações que, dependendo do filme, gerem identificações com grupos de jovens – seja em caráter mais amplo, ou em foco mais restrito. Ao se tomar como análise o mercado brasileiro, este diálogo pode adotar tons mais específicos e particulares, como no caso de três produções recentes, às quais serão aqui analisadas: *As melhores coisas do mundo* (2010) – de Lais Bodanzky, *Antes que o mundo acabe* (2008) – dirigido por Ana Luisa Azevedo – e *Desenrola* (2010) – dirigido por Rosane Svartman, os quais refletem tanto momentos de transição – e seus respectivos elementos comuns aos adolescentes –, como referências e repertórios locais oriundos das cidades onde as narrativas acontecem, a entender, respectivamente, de São Paulo, de Tarja Grande – no Rio Grande do Sul – e do Rio de Janeiro. Ou, ainda, aquilo que poderia se traduzir pelo olhar feminino das três diretoras nas referidas obras.

Portanto, o objetivo deste trabalho será estudar como são apresentadas e contextualizadas as representações dos rituais de passagem de adolescentes no cinema brasileiro recente, através dos filmes citados anteriormente para investigar o potencial destas representações na geração de experiências capazes de fazer emergir sentidos que falem diretamente com os jovens, oportunizando o consumo destas produções. Entende-se que a exposição reiterada de aspectos e abordagens referentes aos rituais de passagem podem delinear estilos, orientações e até modismos, uma vez apoderados estéticamente e contextualmente – e devidamente difundidos como padrões –, sugerindo para este fenômeno a apropriação do termo *mediatização*. Reserva-se, assim, a premissa de que “a cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecnocapitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global.” (Kellner, 2001:9) Para tanto, também será realizada

a análise fílmica, baseada na proposta de David Bordwell para uma *pesquisa de nível médio* (2005).⁶⁹⁶

A vida que segue em três filmes brasileiros recentes

Cada momento da vida tem seu peculiar sabor e sua especial rispidez. A transição que representa a adolescência é, sobremaneira, impactante sob a ótica da mudança que ocorre na vida do sujeito, capaz de perpetuar uma idílica lembrança quando os tempos se tornam outros, no futuro. Independente dos aspectos particulares de cada indivíduo ou das características referenciais de cada grupo social, existem fatos que agem como sinalizadores desta etapa, seja em fato, seja em visão romantizada deles.

Assim, o efeito gerado pelas transformações no corpo, nos afetos, nas decisões a serem tomadas e na gestão da liberdade pouco a pouco conquistada estabelece a sensação de movimento e de crescimento, do qual é possível “obter metáforas para este progresso, como evolução e sucesso (...)” (Cunha, 2012:101) Metáforas que convocam o espectador a sonhar amparado em sua própria experiência, posto que “cinema e sonho encontram, na referência ao campo do imaginário, um parentesco irrecusável, que tem sido bastante explorado (...)” (Sampaio, 2000:47) pelo ambiente midiático.

Por sua vez, a valorização da ideia de juventude na sociedade contemporânea e as transformações vividas durante a adolescência oferecem vasto e importante material para a geração de experiências em espectadores. Que, uma vez caracterizado, cumpre um papel ritualístico e, por vezes, *pasteurizado*, das emoções intrínsecas a este momento de vida. Ainda que alegoricamente trazendo a identificação aos igualmente jovens – ou um sopro de vida na recordação ofertada a corações mais distantes desta idade – “o cinema torna-se, então, a partir de certo momento, tanto expressão de um imaginário coletivo quanto elemento constitutivo dele.” (Sampaio, 2000:48) Reside aqui um papel de autor e de retrato – ativo e passivo – em cujo enredo a transição, o ritual e a perspectiva movem e lembram a possibilidade de algo, de uma promessa de vida. A representação, enfim, corrobora para a manutenção de um sentido ou por sua busca.

Nos três filmes analisados, podem ser observados diversos usos de referências e de estereótipos capazes de estabelecer o diálogo com este espectador. São elementos que sinalizam mudanças e que podem assumir contornos atemporais ou pontuais, generalistas ou regionais, portadores de fatos que desencadeiam rituais de passagem. As representações neles inseridas se apresentam tematizadas em torno de amor, virgindade, identidade, família e futuro, questões que assumem um papel ou que servem de contexto para o ritual do amadurecimento dos jovens. Por exemplo, em *As melhores coisas do mundo* a adolescência é inserida na metrópole de São Paulo, trazendo para a discussão uma nova família, o aspecto reacionário do próprio jovem e o *bullying*; em *Antes que o mundo acabe*, um grupo de amigos – tendo como pano de fundo uma bucólica vida e

⁶⁹⁶ David Bordwell (2005:64) defende a validade de uma pesquisa denominada de “nível-médio”, que “propõe questões com implicações tanto empíricas quanto teóricas”, cujas áreas representativas são “estudos empíricos de diretores, de gêneros cinematográficos e de cinemas nacionais.”

cidade do interior gaúcho – mergulha no dilema de seus futuros fora dali, das relações entre eles, da ética, enquanto há o resgate da figura paterna do protagonista; e, em *Desenrola*, o imaginário da vida carioca – em meio à praia e ao sol – apresenta uma visão descomplicada dos conflitos adolescentes, na perspectiva de uma garota que quer, mais que tudo, se encontrar nas suas decisões. Em suma, a questão que se coloca é “como ser jovem no tempo em que vivemos, no Brasil de hoje, considerando (...) a sua diversidade de estilos e identidades.” (Novaes, 2004:9)

Um olhar sobre as narrativas destes filmes pode perceber escolhas de alguns elementos temáticos, por sua vez recorrentes, tais como: (1) o colégio, importante espaço de socialização e de constituição de identidade a partir da referencialização e do pertencimento; (2) a figura do amigo e o contraponto à própria verdade que ele oferece; (3) a descoberta do amor e do sexo, incluindo o advento da perda da virgindade; (4) o enfrentamento com a discriminação e a modelagem da visão crítica e da ética, incluindo aqui o *bullying*; e (5) os problemas nunca antes enfrentados pelos adolescentes e decorrentes do processo de amadurecimento, tais como as relações incômodas, homossexualismo, gravidez e suicídio. Tratam-se, pois, de estruturas que possibilitam a emergência de sentidos para as respectivas obras (Gumbrecht, 1998:147), base para o diálogo a que se propõem estabelecer com seus espectadores, com o eixo em torno da constituição deste sujeito em transição e de sua identidade, como será analisado a seguir.

A identidade paterna em *Antes que o mundo acabe*

Daniel é um típico menino do interior, em seus quinze anos. Sua família é composta pela mãe – moderna em ideias, que preferiu ter o filho sozinha e que possui tatuagem nas costas –, pelo padrasto – de bom coração, amigo, tranquilo, que expressa amor na cozinha, diferente do imaginário que afere machismo a qualquer representante masculino daquela região – e pela irmã caçula. Brinca no rio, pedala sua bicicleta, preocupa-se com o interesse da namoradina por seu melhor amigo. Despreza as cartas de seu pai, fotógrafo que mora na Tailândia, a quem não conhece. Ao longo do filme, enquanto se depara com o rompimento de seu namoro, com a acusação falsa de roubo sobre seu amigo e com o não saber o que fazer ao término do Ensino Médio, permite o contato com seu pai, que passa a ocupar o espaço referencial do garoto e a sinalizar uma possibilidade de futuro através de novas lentes sobre sua vida e de novas habilidades, como no caso a fotografia.

Na proposta da diretora Ana Luisa Azevedo, Daniel já possui fortes vínculos com a imagem paterna, através da boa relação que tem com seu padrasto, como a base fecunda por onde aflora sua constituição masculina. O resgate de seu pai assume o papel de encontro com novos caminhos, com o futuro, que não cabe mais naquela cidade pequena, pois obriga seus jovens a buscar estudo na capital. O padrasto é a base sólida onde se estruturou e, o pai, um futuro a ser construído. Como ele mesmo explica: “Tô no lucro, tinha um pai, ganhei dois.” A convergência das duas figuras é, de longe, a maior sensibilidade na abordagem voltada a esta faixa etária.

Portanto, o ritual de passagem de Daniel é marcado pela inclusão paterna e pelo aprendizado de olhar a realidade – o amigo que rouba, a namorada que *fica* com o amigo, o colégio que mente, o pai biológico que precisa ser aceito sem romper com a família. O ápice da transformação de Daniel acontece com as decepções frente à autoridade simbólica do colégio e a afetiva com seu melhor amigo, com o encontro de respostas e com a viagem para conhecer o pai. A narrativa é costurada pelos fatos e pelas cartas do pai distante, que trazem fotos que dão formas aos sentimentos do garoto, delimitando o tempo da estória, datada pela chegada de cada nova correspondência e pelos fatos do colégio, culminando na formatura do Ensino Médio.

A nova identidade familiar em *As melhores coisas do mundo*

Mano, quinze anos, tem um irmão descolado, uma amiga legal e pais intelectuais. No começo do filme, ele tenta em vão perder a virgindade em um prostíbulo e vê o casamento dos pais ruir frente a um grande paradigma – seu pai assume uma relação homossexual. Enquanto ele digere esta nova realidade, o foco deixa de ser a vida do pai para ser a dele, que sofre *bullying* quando o colégio onde estuda sabe da intimidade de sua família.

Cosmopolita, contemporâneo e classe média, a proposta da diretora Lais Bodanzki embute na transição da adolescência um retrato que corrobora para agravar a crise existencial do adolescente. Se a virgindade aparece como uma questão, sustentar a masculinidade fora do escopo sexual torna-se o maior desafio para Mano na trama. A atitude civilizada de seus pais amplia a silenciosa dúvida sobre como abraçar o que não é de sua alçada, mas que o atropela. Uma cena simbólica, em que ele ajuda a mãe a descarregar a raiva jogando ovos na parede, sinaliza o momento em que o expurgo abre espaço para um posicionamento. O filme insere, como novidade, a ideia da construção de relações menos ortodoxas, do *bullying* eletrônico – sob a figura de uma blogueira histórica e de mensagens pelo celular – e de um novo modelo de pai. O aspecto regional pode ser percebido na metrópole que serve de pano de fundo e na idealização de atitudes civilizadas.

Ao longo da narrativa, revelam-se elementos de transformação de Mano: a maturidade para lidar com as escolhas familiares, com a perseguição no colégio e com o aprendizado para entender os outros – que culmina na descoberta do amor, na pessoa de sua melhor amiga. O ápice desta mudança acontece com a aceitação do pai, com a tentativa de suicídio do irmão e com o futuro que advirá na possibilidade de um amor do seu jeito. O tempo é marcado pela sucessão de fatos que fornecem respostas por si só, como contingência de algo maior – como o amadurecimento e a vida passando pelos personagens –, e explicado pelo protagonista da seguinte forma: “Já pensou que a gente morre um pouquinho a cada segundo?”

A identidade feminina em *Desenrola*

Para Priscila, cair no mar e perder a virgindade estavam no mesmo patamar de

objetivos e desafios. Aos dezesseis anos, toma a decisão de fazer sexo e corre atrás de seu intento, aproveitando uma prolongada viagem de sua mãe – com quem mora, que se preocupa com a garota e confia nela. Em seu universo familiar, conta com outro apoio, a madrasta, que segura os excessos de proteção – sugerido como *careta* – de seu pai. A ponto de acontecer a seguinte confidência: ela diz – “pai, eu não sou mais virgem”; ele reage – “Mas... foi por amor?”; e a madrasta cai na gargalhada. Compõem seu mundo um grande amigo que vai se revelando gay, o colégio, sua agenda e a atração por um surfista – que foge numa primeira investida, por saber que ela era inexperiente.

Praia e colégio dividem-se como palco para os personagens, nitidamente cariocas na imagem idealizada da ousadia e da forma de ser. A diretora Rosane Svartman opta por apresentar a discussão da virgindade feminina através da decisão de Priscila em ir além na sua sexualidade, da figura da amiga que engravida e que pede conselhos e apoio, e de uma pesquisa realizada pelos alunos do colégio como tarefa pedagógica. Enquanto afetos são projetados no ambiente feminino, o masculino sugere lugares comuns e estereotipados, como: (1) personagem menino mais velho e consciente, *apesar de* conquistador, (2) um futuro jovem pai pegado de surpresa depois de uma *transa* sem preservativos, (3) uma busca por prostitutas que termina por envolver risco de vida; e (4) até por uma tia distante e ferosa que *se diverte* com o sobrinho quase imberbe. O novo, então, é a ênfase no universo feminino, incluindo o direito de idealizar a perda da virgindade em uma praia com o cara escolhido por ela. Tudo anotado na agenda da garota.

Assim, observa-se que os elementos de transformação de Priscila aparecem não apenas na sua primeira vez, mas na decisão de como ela foi arquitetada e de como será a segunda. E também da reflexão gerada pela gravidez da colega, que oportuniza seu papel de amiga madura. Culmina com sua decisão pelo que quer. Simbolicamente perde o medo do mar, ao compará-lo com a vida, ao que explica: “sabe quando você sonha que está se afogando? Na vida real é bem pior...” E se encontra como mulher ao descobrir como sua mãe experienciou sua adolescência – através de fitas datadas dos anos 1980, que ela ouve com sensível resgate e expressa isto no bilhete que deixa para ela, que chega de viagem e surpreende a filha dormindo com o novo namorado – “Mãe, você já teve dezesseis anos!”

Hormônios regionais

Antes que o mundo acabe traz à cena a adolescência mais *moleca* do interior gaúcho, que entremeia o amor com atirar jabuticabas em barcos que cortam um rio. Discute a liberdade num cenário em que a ausência de uma acachapante violência urbana permite um ir e vir mais solto de seus habitantes. Bicicletas são os carros, enquanto ônibus intermunicipais ligam os sonhos de fazer uma faculdade fora, fato corriqueiro em comunidades satélites. De certo modo, a liberdade chegaria de qualquer jeito com o ensino superior e, com ele, um tempo mais livre, sem angústias. Entretanto, para fugir à ideia estereotipada de um interior mais tradicional, o filme adota representações próximas a um imaginário urbano mais *modernoso*, tais como o padrasto que trabalha em casa e que cozinha o tempo todo, a mãe com discurso *careta* e tatuagem nas costas, o

pai que tem profissão *cool* e mora em país exótico – não improváveis, mas pouco prováveis na profusão dialética em que se apresentam.

Por sua vez, *Desenrola* ocupa o espaço urbano tropical, com acampamentos ao entardecer e o surfe. No toque do imaginário que envolve o sol e a atitude descontraída que se projeta sobre o carioca – suas gírias e trejeitos –, todos precisam ser descolados, a vida precisa acontecer fora das paredes, incluindo-se, aí, as declarações de amor e o primeiro beijo dentro de um ônibus. O espírito da cidade se revela também em detalhes, como uma prostituta bacana e um motorista que ajuda o apaixonado personagem Boka a conquistar sua eleita durante o trajeto do coletivo. Praia, corpo e sensualidade demonstram vitalidade para emoldurar a transformação de Priscila, ao construir a analogia entre a perda da virgindade e enfrentar o medo do mar.

Na mesma linha de contextualizar as vidas que se transformam, o espaço urbano cosmopolita é um palco para *As melhores coisas do mundo*. São Paulo ajuda a delimitar os ambientes grupais e individuais, e corrobora para a introspecção dos personagens na oferta de uma aquarela de ruas, de tons cinzas e de carros que constroem uma linguagem particular séria, enquanto Mano dribla distâncias com sua bicicleta e que sinalizam, também, a existência de espaços internos, de vidas que acontecem entre quatro paredes. Como se a cada pedalada ele tivesse que salvar a si mesmo antes de salvar os outros – como a seu irmão, que tenta o suicídio no final do filme.

Portanto, pode-se inferir que a inclusão de elementos que localizam espacialmente a trama carrega também a responsabilidade de traduzir, em contextos, o que o ambiente revela da vida dos personagens. Haverá a liberdade, haverá o amor, haverá a decepção e o encontro – enfim, o ritual acontecerá. Mas este empréstimo de elementos que oferecem uma cor e uma leitura particular e direcionada, em muito auxilia na construção e na geração de uma experiência, seja ela própria, seja ela idealizada e projetiva a partir do cenário proposto. Somente pede o cuidado para não forçar a mão e para ela não se tornar mais importante que os fatos que serão contados a partir do local.

Um possível olhar feminino

Um diretor tem opções à sua frente. O contar uma estória oferece o dilema das alternativas, nunca única. Não à toa, Ana Luiza Azevedo, Rosane Svartman e Lais Bodanzky optam pelo direito a interpretar os rituais de passagem sob uma sutil ótica feminina. Longe do panfletário, próximo das delicadezas que, por sua vez, também se transformam em elementos experienciais.

Tome-se o exemplo do bucólico interior. Em *Antes que o mundo acabe*, não se menciona a temática sexual nem a perda da virgindade. Não que fossem obrigatórios, mas permeiam profundamente o universo adolescente, portanto, habitual em contextos fílmicos como este, permanecendo no campo dos afetos e dos encontros, como também na delicadeza dos personagens masculinos – nos contatos feitos pelo pai e no agir do padrasto – e na força implícita da mãe e da namoradinha, Mim. O romântico prevalece sobre o sexual.

O olhar feminino pode ser percebido em *As melhores coisas do mundo*, através da ética e da civilidade expressa pelas personagens da mãe de Mano e de Carol, a amiga, onde há maturidade e equilíbrio. Além disso, a virgindade é meio que induzida para a melhor solução – perder com uma amiga ou namorada, evitando o clichê da prostituta, algo mais afeito ao universo repertorial masculino.

Em *Desenrola*, a perspectiva da identidade, da virgindade e dos afetos é feminista. Priscila, a protagonista, se encontra com a história da mãe para ter coragem de viver a sua. O romântico esbarra com a atitude de correr atrás do que se quer. E ela não titubeia, inclusive, ao pegar carona no *bullying* para se mostrar mais experiente do que é. Mãe e madrasta complementam o quadro, modernas e bem vividas, um padrão de força. Um viés edulcorado, da cena da primeira vez dentro de um barco na areia, em noite de luar, com o *cara certo*. Nada demais, afinal, o mundo é delas. Meninos são bobos nas suas verdades. É sexo, não é *sacanagem*.

Considerações finais

Explorar referenciais e estabelecer padrões favorecem a identificação com espectadores e estimula o vínculo com propostas – leia-se, audiência. A adoção dos rituais de passagem em filmes tem demonstrado especial vitalidade ao suportar diferentes períodos da história do cinema e diferentes perfis e tribos juvenis que nestas narrativas possuem em comum, além de hormônios, a dor e a delícia de mudar e de se abrir para o mundo. Os três filmes analisados comprovam que, apesar de temáticas recorrentes, há a possibilidade de se inserir um novo olhar, uma sensibilidade que transforma o mesmo em sublime, em sentidos expostos na tela para indivíduos que ainda se descobrem frente a suas subjetividades – e, porque não, para aqueles que já passaram por esta fase, em doce nostalgia?

A relevância deste trabalho reside no contexto contemporâneo brasileiro em que o cinema é analisado, respaldado na sua responsabilidade de dialogar e de fidelizar espectadores jovens sob a égide da experiência e do consumo midiático, cujo maior risco residiria em banalizar e tornar estéril esta abordagem. Reflete, por sua vez, a compreensão das representações distintas e regionalizadas de uma mesma temática, do quanto de estereótipos estas representações carregam em si e da exploração midiática de momentos e de situações que trabalham na frequência de afetos, sentimentos e da vida que todos os sujeitos, de alguma forma, tiveram ou têm de lidar. Espaço onde o compartilhar de um mesmo mote, ainda que subjetivamente, legítima e avaliza, unifica e mostra que por mais solitário que seja este processo há eco, há futuro, há possibilidades. No espelho individual ou no espelhamento social. Cada qual com seu olhar. Cada qual com seu ritual. Cada qual com sua verdade. Pelo menos, até as luzes acenderem.

Referências

- Bordwell, D. (2005). “Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria.” In Ramos, Fernão Pessoa. *Teoria contemporânea do cinema*. Volume I. São Paulo: Ed. SENAC.
- Cunha, P. R. F. (2012). *O cinema musical norte-americano. Gênero, história e estratégias da indústria*

- do entretenimento*. São Paulo: Annablume.
- González, G. M. (2008). “El consumo juvenil em la sociedade mediática.” In *Comunicação, mídia e consumo – Comunicação e linguagens digitais*. Programa de Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo da Escola Superior de Propaganda e Marketing. São Paulo: ESPM.
- Gumbrecht, H. U. (1998). *Corpo e Forma*. Rio de Janeiro: Ed. UERJ.
- Kehl, M. R. (2004). “A juventude como sintoma da cultura.” In Novaes, Regina & Vanucchi, Paulo (org.). *Juventude e Sociedade. Trabalho, educação, cultura e participação*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo.
- Kellner, D. (2001). *A cultura da mídia*. Bauru/SP: EDUSC.
- Novaes, R. & Vanucchi, P. (2004). *Juventude e Sociedade. Trabalho, educação, cultura e participação*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo.
- Sampaio, C. P. (2000). In Bartucci, Giovanna. *Psicanálise, cinema e estéticas de subjetivação*. Rio de Janeiro: Imago.
- Thompson, K. & Bordwell, D. (2003). *Film history*. New York, USA: McGraw Hill.
- Tropiano, S. (2006). *Rebel & chicks – A history of the Hollywood teen movie*. New York, USA: Back Stage Books.
- www.imdb.com

A Velhice no Tempo do Capitalismo Emocional: uma questão delicada

Gisela G. S. Castro⁶⁹⁷

Resumo: Partindo da imbricação entre arte, comentários e reflexões teóricas, este trabalho discute a delicada questão da velhice na atualidade. A problemática proliferação das dinâmicas mercadológicas nas esferas afetivas marca a atual fase do capitalismo. As interações sociais são marcadas pela racionalidade mercantilista neoliberal do custo-benefício. A todo o momento e em qualquer idade, é imperativo projetar uma imagem de juventude e exibir performances cada vez mais ultra-humanas. Nesse contexto, o envelhecer é interpretado negativamente como entrada na obsolescência. A patologização da velhice; seu escamoteamento na cultura midiática; a dignidade possível do idoso; as formas de resistência; a morte como solução problemática são alguns dos temas abordados. A discussão aposta nas potências criativas da vida para apontar rotas alternativas para as subjetividades contemporâneas.

Palavras-chave: velhice; capitalismo emocional; sociabilidade; subjetividade; mercantilização.

Toda obra de arte contemporânea (...) contém como impulso subjacente (...) nosso imaginário mais profundo sobre a vida social, tanto do modo como a vivemos agora, como naquele que – sentimos em nosso íntimo – deveria ser. (Jameson, 1999, p.13)

"um problema com o ser-se velho é o de julgarem que ainda devemos aprender coisas, quando, na verdade, estamos a desaprendê-las, e faz todo o sentido que assim seja para (...) que a cabeça dos velhos se destitua da razão para que, tão de frente à morte, não entremos em pânico." (Mãe, em *A máquina de fazer espanhóis*).

Introdução

Este artigo apresenta uma imbricação entre obras de arte – notadamente o cinema e a literatura – reflexões e comentários sobre fatos que coincidem com o crescimento significativo do segmento de cidadãos idosos ou quase-idosos em todo o mundo, inclusive no Brasil. A discussão visa delinear possíveis pontas de lança para a delicada questão apresentada pelo envelhecimento em nossa contemporaneidade, apostando nas potências criativas da vida capazes de propor rotas alternativas para as subjetividades contemporâneas.

Amour

Como ponto de partida para a discussão aqui proposta, voltemos nossa atenção para o contundente filme *Amor* (*Amour*, Michael Haneke, França/Alemanha/Áustria, 2012).

⁶⁹⁷ Psicóloga, Doutora em Comunicação e Cultura (UFRJ), Docente e Pesquisadora do PPGCOM-ESPM, São Paulo, Editora da revista *Comunicação, Mídia e Consumo*, Conselheira ABCiber, coordena o GECCO (Grupo CNPq de Pesquisa em Entretenimento, Comunicação e Consumo) e o GT Comunicação, Consumo, Entretenimento e Cultura Digital do COMUNICON (Congresso Internacional Comunicação e Consumo).

Palma de Ouro em Cannes, esta película do bissexto diretor⁶⁹⁸ austríaco trata do perturbador tema da finitude, focalizando de modo extremamente respeitoso e comovedor a dignidade – esta desejável, porém rara e elusiva virtude – de um casal idoso diante do sofrimento incomensurável quando a saúde se esvai.

Os octogenários atores, Emmanuele Riva⁶⁹⁹ e Jean-Louis Trintignant⁷⁰⁰ são ícones de uma geração celebrada por sua emblemática resistência em favor da liberação dos *modus vivendi*. Desde a sua juventude, ambos têm contribuído nesta direção com a participação em obras primas da arte cinematográfica. Deve-se ressaltar a extrema coragem de terem aceitado encenar nesta produção a sua própria velhice profunda, assumindo agora seus novos papéis de modelos existenciais (*role-models*), tanto para a geração que os acompanha, foi influenciada por eles e envelheceu com eles quanto para as novas gerações que porventura venham a, desavisadamente, assistir ao filme.

Em desempenhos magistrais, os sóbrios e elegantes Riva e Trintignant vivem na tela um casal da alta classe média francesa cuja carinhosa e cordial convivência se desenrola em um confortável e espaçoso apartamento parisiense – palco e, de certa forma, também personagem do drama⁷⁰¹. Narrado em *flashback*, o dia a dia tranquilo e agradável dos veteranos professores de música transcorre de modo absolutamente corriqueiro até ser impiedosamente interrompido pelo inconcebível: um derrame acomete Anne em pleno café da manhã. Na cena seguinte, já de volta do hospital, um atônito Georges tenta explicar à filha única⁷⁰² que sua mãe fora vítima de complicações que, embora tidas como extremamente raras⁷⁰³ em cirurgias como a sua, deixaram-na parcialmente paralisada.

São cruamente dramatizados os temores e os pudores que os acometem, e ainda o dramático escalar das limitações e as difíceis adaptações que se fazem necessárias, enquanto se testemunha a fibra estoica de ambos diante da finitude incontornável. À medida que a situação da esposa se agudiza, esgarçando os limites do intolerável, Georges permanece fiel à promessa de não recorrer novamente aos hospitais e se ocupa em cuidar dela por tempo integral, alheando-se de si próprio e do resto do mundo, inclusive da própria filha, a quem caberá fazer sentido da tragédia final, cena com que o diretor inicia ao filme em uma opção pela edição cronologicamente não linear.

⁶⁹⁸ Autor do igualmente inquietante *A Fita Branca*, Palma de Ouro em 2009.

⁶⁹⁹ Musa de Alain Resnais em *Hiroshima, Meu Amor* (*Hiroshima, Mon Amour*, França, 1959), dentre outros trabalhos emblemáticos, aos 85 anos Riva é a mais velha candidata ao Oscar 2013 de melhor atriz.

⁷⁰⁰ Protagonista de Lelouch, Truffaut. Bertolucci, Costa-Gravas, Kieslowski, Ettore Scola, dentre outros, Trintignant estava há tempos afastado das telas até ser convencido por Haneke a atuar no papel que teria sido baseado em um acontecimento real na família do diretor, escrito especialmente este ator.

⁷⁰¹ De um aconchegante ninho em forma de lar, o imóvel se converte em enfermaria, labirinto de obstáculos, asilo, prisão e, ao final, um sinistro mausoléu.

⁷⁰² Interpretada pela excelente Isabelle Huppert, Eva não é propriamente uma filha ausente, porém fica clara a distância (não apenas física) que a mantém afastada na vida de seus pais. Mesmo ao se mostrar em desacordo com o que está ocorrendo com eles, não lhe é possível interceder para alterar o modo como vivem.

⁷⁰³ Em geral, o discurso médico tende a camuflar o pouco possível no pouco provável ao se valer de estatísticas para acessar riscos e efeitos colaterais.

Um relato exaustivo deste enredo não faz parte do escopo da reflexão que se pretende desenvolver sobre o estatuto da velhice e os modos de subjetivação e de sociabilidade em nossos dias. Entretanto, certos elementos da narrativa merecem ser destacados como parte das questões relativas a esse debate. Para começar, para além do envelhecimento, da doença e da finitude na vida do casal protagonista – temas por si só extremamente relevantes – o filme pode ser pensado ainda como uma metáfora do desaparecimento de todo um modo de ser e de viver: como casal, como franceses, como europeus, o que o torna ainda mais indispensável como produção simbólica de nossa conturbada época.

Nas cenas iniciais do *flashback*, ao voltarem para casa após terem assistido a um concerto para piano e orquestra, constatam consternados que a porta do apartamento havia sido forçada. Georges comenta que os arrombamentos estariam se tornando mais comuns e menciona um casal conhecido que teria sido assaltado desse modo recentemente. Nesse breve diálogo, é apontada a erosão de um modo de vida até então salvaguardado de ameaças desse tipo. O diretor começa a explicitar a insidiosa insegurança à espreita que, embora corriqueira nas megalópoles latino-americanas, começa a se estabelecer também no continente europeu. Haneke aprofunda esta sensação de pânico e pesadelo urbano generalizado, do desamparo da velhice e também a possibilidade de resiliente resistência quando coloca o personagem Georges para decidir que não haveria necessidade de incomodar o zelador àquela hora ou chamar a polícia. Em delicadas, porém marcantes nuances, o ator mascara seu estar aturdido com um deslocado *laisser-faire*.

Outro ponto significativo deste modo de vida em ocaso é a simplicidade quase frugal que marca a decoração, a indumentária e os hábitos mais cotidianos do casal. Apesar de seu status afluente, não há ostentação nem desperdício em luxos considerados desnecessários. Em cena candente, vê-se a incomunicabilidade que separa o casal de sua filha, quando ela discorre longamente sobre suas ansiedades com investimentos financeiros, sem perceber a angústia de sua mãe moribunda que já não consegue mais falar e praticamente estertora.

Na bagagem cultural de Georges e Anne, destaca-se a dedicação e a humilde entrega ao lento e laborioso rigor que caracteriza a formação de um músico solista. Este é um requinte que, na contramão da celeridade que caracteriza os tempos atuais, contribui para a pecha de elitista da música de concerto. Em contraste, a filha, o genro do casal e o antigo aluno de Anne, hoje concertista, parecem aprisionados em suas concorridas agendas internacionais marcadas pela frenética aceleração e as estressantes demandas decorrentes da mercantilização deste campo artístico.

Além da música, fica claro que o casal se dedica ao hábito da leitura. Este é outro elemento posto em contraposição à aceleração dos fluxos urbanos e digitais, sendo esta última uma dimensão à qual o filme deliberadamente não faz referência. Na sua condição financeira, poder-se-ia pensar que, se quisessem, eles poderiam ter em casa ao menos um computador e fazer uso dele em seu dia a dia. Poder-se-ia, ainda, argumentar que, ao não incorporarem o mundo virtual em suas rotinas, Anne e Georges deixam de tomar parte em uma das mais marcantes transformações de nossos tempos. Entretanto, o

cotidiano estabelecido pelos dois parece prescindir das seduções do consumo tecnológico vigente.

Enquanto a saúde de Anne se deteriora, torna-se um fardo dispensável tudo o que interfira na dedicação de Georges aos cuidados com ela, incluindo tarefas simples como atender ao telefone ou à porta. Ele deixa bem claro que já não é mais possível lidar com as demandas da filha, que insiste em ver a mãe e assomar-se da situação. Exausto, encurralado naquele apartamento e naquela situação além do limite do suportável e sentindo-se drasticamente impotente diante do inevitável, Georges toma para si a tarefa atroz de por fim ao sofrimento de Anne. Desamparado e só, resta a ele próprio a morte diante da incomensurável dor daquela perda, de toda aquela perda...

O tema do percurso em direção à velhice profunda e da contiguidade da morte é poetizado na obra do angolano valter hugo mãe⁷⁰⁴, citada na epígrafe deste trabalho. Em cáustica narrativa metafórica sobre o aniquilamento de Portugal no contexto econômico e sociocultural da União Europeia, o escritor esmiúça em seu âmago a alma de antonio silva, um homem simples que foi internado em um asilo para idosos após a morte da esposa. Diante da dor lancinante e da total perda das referências de toda uma vida, o barbeiro português reflete, com amarga sabedoria:

“a laura morreu, pegaram em mim e puseram-no no lar com dois sacos de roupa e um álbum de fotografias. foi o que fizeram. depois, nessa mesma tarde, levaram o álbum porque achavam que ia servir apenas para que eu cultivasse a dor de perder a minha mulher (...) foi como se me dissessem; senhor silva, vamos levar-lhe os braços e as pernas, vamos levar-lhes os olhos e perderá a voz, talvez lhe deixemos os pulmões, mas teremos de levar o coração, e lamentamos muito, mas não lhe será permitida qualquer felicidade de agora em diante”.

Em sua tocante simplicidade, o idoso desvela na perplexidade o aspecto desumano de ter que continuar a viver e amar apesar da dor da perda dupla – da pessoa e do objeto do amor: “com a morte, tudo o que respeita a quem morreu devia ser erradicado, para que aos vivos o fardo não se torne desumano. esse é o limite, a desumanidade de se perder quem não se pode perder”.

Como se faz para viver quando se perde alguém que se amou tanto? Por outro lado, se poderia perguntar: que tipo de amor é esse que rouba o sentido do estar só – e o da própria vida? Essas são algumas das questões que se colocam e que, naturalmente, não dizem respeito exclusivamente à velhice. É lícito pensar, no entanto, que a dor se faça ainda mais implacável na fragilidade da idade avançada. Seria então o caso, como o senhor silva em nossa epígrafe, de se vislumbrar como benfazeja a perda da razão?

Em seu abandono, Georges desconsidera a sensatez e transforma a morte dos dois em sinistro caso de saúde pública.

⁷⁰⁴ Em minúsculas, conforme grafia utilizada pelo autor.

O horror da morte

Evidentemente, nosso horror ontológico diante da morte e a problemática questão do direito de encerrar na velhice a própria existência são temas por demais complexos para serem esgotados nessas breves linhas. Ao longo da história humana, diferentes rituais e preceitos religiosos, morais e jurídicos foram criados pelas instâncias sociais de modo a mediar e regular nossa relação com a finitude. Dentre as transformações em andamento nesta fase atual da história, verifica-se a crescente autonomia do sujeito frente à mediação das instituições reguladoras. Desse modo, a morte – assim como a vida – passa a ser encarada nos termos de uma propriedade privada. O ideário neoliberal reforça esta privatização da vida e a lassidão dos valores institucionais regulatórios. Nesse contexto, o individual se sobrepõe ao coletivo e incumbência de cuidar da vida e zelar por ela – ou, no limite, de dar-lhe fim – recai sobre o próprio indivíduo ou de seus entes mais próximos.

O direito de terminar a própria vida foi um estandarte levantado, dentre outros notáveis, pelo militante anarquista Paul Lafargue, autor do importante manifesto que satiriza de modo irreverente a santificação do trabalho na ética protestante que embasou a emergência do capitalismo e elogia o ócio como força criativa. O casal Lafargue pôs fim à vida que já os estorvava, tendo exposto em carta-testamento as motivações subjacentes ao ato derradeiro. O gesto remete ao trágico passamento do filósofo Michel Gorz⁷⁰⁵, cujo corpo foi encontrado na cama lado a lado com o da esposa, vitimada por doença degenerativa terminal. Já se prenunciava um fim que ambos consideravam indigno. Uma injeção letal teria selado a opção pela morte diante do horror de um prolongado fenecimento e, sobretudo, da vida sem sentido após o desaparecimento da companheira de longa data. Em livro comovente, Gorz apresenta um apaixonado relato das décadas em que ele e Dorine formaram um casal vigoroso e afinado. *Carta a D* é seu testemunho e também uma declaração de amor à esposa e à vida que os dois haviam construído juntos. Vale transcrever aqui um fragmento da página final.

“Recentemente eu me apaixonei por você mais uma vez, e sinto em mim um vazio devorador, que só o seu corpo estreitado contra o meu pode preencher. À noite eu vejo, às vezes, a silhueta de um homem que, numa estrada vazia e numa paisagem deserta, anda atrás de um carro fúnebre. Eu sou esse homem. É você que esse carro leva. Não quero assistir à sua cremação; nem quero receber a urna com as suas cinzas. Ouço a voz de Kathleen Ferrier cantando: *Die Welt ist leer, Ich will nicht leben mehr*”⁷⁰⁶ (Gorz 2008, p. 52)

Para além das pungentes histórias de amor e morte protagonizadas pelos intelectuais mencionados acima, ressalta-se aqui o fato de ambos terem sido críticos ferrenhos dos descaminhos do ideário vigente em nossos dias. No posfácio da obra citada acima, exalta-se a contribuição de Michel Gorz – que se aplica igualmente a Lafargue – para pensar a sociedade atual ao apontarem a “irracionalidade da racionalidade capitalista” na “mercantilização das relações sociais” (p. 57).

Na comoção causada pelo suicídio recente do ator Walmor Chagas, os jornais anunciaram que em sua última entrevista ele teria deixado claro sentir-se pertencer a

⁷⁰⁵ Alias Gérard Horst ou Gerhart Hirsch, que também utilizou Michel Bosquet como *nomme de plume*.

⁷⁰⁶ Em alemão: “O mundo está vazio. Não quero mais viver”.

uma outra geração, no teatro e na vida. Devido à sua idade avançada, aos 82, o ator sentia que não fazia mais sentido no mundo atual. Curiosamente, foi em *Um Homem Indignado* que Walmor se despediu dos palcos do teatro em 2005. A peça tratava justamente do suicídio. Falando aos jornalistas da época sobre seu personagem, o ator gaúcho salientou que a indignação seria causada pela infantilização do pensamento numa época marcada pela excessiva produção de imagens televisivas, como os reality shows que apenas distraem e não promovem o conhecimento.

Foi no cinema que o ator esteve em cena pela última vez. Em *Cara ou Coroa* (Ugo Giorgetti, Brasil, 2012), Walmor interpreta um velho general da reserva que, em plena ditadura, vive com a neta em seu casarão, um pacato oásis urbano artificial na cidade de S. Paulo. Em certo momento da trama o general é instado por indignados oficiais da ativa a atuar como bastião de retidão e caráter no combate ao desvirtuamento da ética militar cometido pelos colegas de farda. Em clara alusão ao seu distanciamento atual dos meandros da vida de brioso combatente, o general recusa alegando que seu tempo de Exército já teria chegado ao fim. Tragicamente, assim como esses últimos personagens que encarnou em cena, Walmor Chagas se sentiu alijado do tempo presente. Esse estranho tempo presente que escamoteia a velhice obrigando-a a uma ridícula jovialidade cosmética *prêt-à-porter*, o risco da obsolescência impondo “as tiranias do upgrade” (Sibilia, 2012) e o imperativo da felicidade “compulsiva e compulsória” (Freire Filho, 2010) como fundamento e expressão da autoestima.

A indústria do entretenimento e a velhice escamoteada

Não é difícil a constatação de que, na pedagogia social desenvolvida pela cultura midiática, “a velhice é censurada como se fosse algo obscuro e vergonhoso, que deveria permanecer oculto, fora da cena” (Sibilia 2012, p.97). Como corolário, impõe-se a versão ideal da velhice *turbinada* para homens e mulheres dispostos a investir, com diligente constância, neste quesito tido como indispensável para a autoestima e a qualidade de vida. Inflada pelo aparente rejuvenescimento dos implantes de todo o tipo, a promessa de uma vida permanentemente jovem e desprovida de degeneração ou morte se insinua: um êxtase *ad infinitum* mantido por meio de fármacos, próteses e outras intervenções fáusticas da tecnociência contemporânea.

Na entrada em cena da tecnologia digital na TV brasileira, nossa principal emissora – que produz e exporta boa parte de sua programação – dedica especial atenção à estética de seu numeroso e estrelado *cast*, de modo a não serem revelados quaisquer deslizes nas cintilantes e assépticas imagens de alta definição.

Epítome da indústria midiática e do entretenimento ao redor do globo, Hollywood contribui sobremaneira para a propagação da velhice turbinada ideal ao perpetuar no ator protagonista o mito do herói indestrutível, o *duro de matar* vencido nem mesmo pelo implacável passar dos anos. Nesse afã, atores de idade já avançada como Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone e Bruce Willis prosseguem protagonizando as lucrativas franquias de incontáveis sequências (*sequels*) dos filmes de ação que os divulgaram junto ao grande público. Apesar da aparência altamente manipulada para

sugerir uma juventude impossível, meticulosamente maquiados embora já visivelmente envelhecidos, eles tentam vender o embuste mercadológico da retenção da passagem do tempo. Pastiche da condição juvenil em estagnação e índice, talvez, da perda do direito de ser velho na obtusa e implacável racionalidade mercantil contemporânea.

Na contramão dessa tendência hegemônica de escamoteação da velhice, vale acrescentar *Gran Torino*, sombria e violenta elegia realizada e estrelada por Clint Eastwood em 2008. A temática deste vencedor do prêmio Cesar de melhor filme estrangeiro envolve o sonho americano, sempre criticado pelo diretor e agora mostrado em espiral descendente rumo ao pesadelo. Neste filme, Eastwood talvez aponte para uma realidade bem mais dura do que o crepúsculo do herói americano.

O título refere-se a um modelo de carro, apresentado como um protótipo de elegância e robustez, produzido pela Ford nos anos 1970 e hoje encontrado apenas como um item de colecionador – extremamente bem conservado, ou melhor, sempre novo e jovem, fora do curso de ação de suas funções, mantido em suspensão de tempo – mais uma metáfora da possibilidade de estagnação de uma etapa de vida. O enredo se desenvolve numa decadente Detroit atual, antigo símbolo da próspera indústria automobilística, pedra angular do *American way of life*. No desfecho da trama iniciada com o roubo do carro que ele próprio havia ajudado a fabricar, Walt Kowalski sacrifica sua vida aparentemente para proteger uma família oriental que faz parte de uma volumosa caudal migratória que o filme – inicialmente na visão xenofóbica do velho metalúrgico – apresenta como invadindo as cidades norte-americanas. Talvez esta imolação seja bem mais complexa: ela se daria tendo o agora vetusto herói como emblemático da ideia de juventude que foi forjada para simbolizar e vender uma imagem positiva os EUA, agora já completamente envelhecida, devastada pela longa vida esvaída em guerras promovidas pelo complexo industrial armamentista, prestes a enfrentar uma morte decadente e irrelevante. Então o velho herói resolve abrir caminho para uma outra possível juventude norte-americana, mutante e híbrida – mesclada em outras raças, outras culturas – que começa agora a tornar-se maioria no país.

A despeito do inexorável ocaso muito bem encenado por um Eastwood octogenário, talvez a epicidade maior seja o sacrifício de um país ante uma dissolução ou morte ignóbil para dar origem a outro, transmutado. Não nos esqueçamos, porém, que no filme, a generosidade é devidamente caracterizada como sendo uma virtude da épica tipicamente norte-americana. Nesse sentido, mesmo ao destoar do viés ostensivamente auto-laudatório da maioria da produção hollywoodiana, toda a filmografia de Clint nem por isso deixa de reforçar – ainda que de modo paradoxal – o ideário propagado por essa poderosa indústria.

A vida como resistência - a resistência na vida

Outras culturas associavam à idade avançada a venerável sabedoria diante das incertezas da vida. Hoje pouco parece restar dessa tradição no Ocidente. Talvez esta concepção da velhice atual, se comparada à de outras épocas, seja um produto daquilo que Darcy Ribeiro qualificou como mão de obra carvão: o operário que é exaurido até

as últimas forças e então abruptamente descartado como um eletrodoméstico que não presta mais serviços. No entanto, talvez o paradigma da máquina já esteja datado. Afinal, como há algum tempo intuiu Donna Haraway, somos contemporâneos da era ciborgue. Para tornar o mito realidade temos os fármacos, implantes, próteses e a promessa da manipulação genética em seres humanos no infundável cardápio tecnocientífico atual.

Como bem analisa Paula Sibilía (2012), o fenômeno do culto ao corpo hiperativo e de aparência jovem propagado midiaticamente como condição por excelência de qualquer tipo de autoestima, enseja “tabus e pudores (que) converteram a velhice num estado corporal vergonhoso.” Não seria exagerado estendermos essa observação para o terreno mais intangível da própria subjetividade: a velhice experimentada como algo indesejável e embaraçoso em meio ao pressuroso fluxo elétrico-muscular que se propõe o nosso cotidiano.

Apesar de estarmos experimentando um inusitado aumento na expectativa de vida, o viver mais nem sempre é sinônimo de viver bem. Em muitos sentidos, apesar de todo o aprimoramento nas técnicas e cuidados dispensados aos que tem acesso a eles, ser velho segue sendo um desafio. Instado a integrar-se aos padrões da boa forma, sendo esta boa forma entendida em todos os sentidos, os ritmos (lentos) e hesitações do idoso diante da avalanche de transformações em curso se tornam motivo de incompreensão e, não raro, franca impaciência. É como se no ideário da qualidade de vida – para o qual o mercado comparece com um estoque sempre renovado de produtos e serviços – a velhice muitas vezes se tornasse um empecilho a ser ultrapassado diligentemente, custe o que custar.

Quando completou 80 anos, o taciturno poeta Carlos Drummond de Andrade ganhou dos netos as primeiras calças jeans e o primeiro par de sapatos de tênis. Não gostou muito dos jeans, mas lamentou não ter aderido antes ao conforto dos tênis. Em entrevista ao *Jornal do Brasil* pouco antes de Maria Julieta, sua filha única, ser vitimada pelo câncer, Drummond confessou com candura que “ficar velho tem lá as suas chateações” (Moraes Neto, 2007, p; 45), como a fragilidade do corpo e a privação “do uso completo das suas faculdades”. O próprio poeta iria falecer pouco tempo depois de haver concedido essa entrevista.

Na sua simplicidade, o poeta de Itabira declara que não havia feito nada grandioso em sua vida, à qual considerava “pouco interessante”. Falando sobre a solidão e a sensação de perda diante dos pais e de muitos dos melhores amigos, todos já falecidos, Drummond reconhece que “uma pessoa que tem hábitos intelectuais ou artísticos, (...), terá sempre a companhia imensa de todos os artistas, todos os escritores que ele ama, ao longo dos séculos.” Tal elogio à cultura letrada talvez não faça sentido para quem se habituou ao frenesi das múltiplas telas. Ferraz (2010, p. 131, 153) vincula o esgotamento cultural da referência letrada ao seu atrelamento “a uma temporalidade mais dilatada”. O imediatismo e a celeridade de nossos dias permitem que essa referência persista apenas nas formas diluídas e pasteurizadas que o mercado disponibiliza. O domínio da cultura letrada corresponde a um modelo de subjetivação em declínio na contemporaneidade e que privilegia uma compreensão psíquica, interiorizada dos fenômenos da vida. Segundo a autora, hoje estaríamos vivenciando “a

subordinação da cultura letrada à lógica da *cultura somática*⁷⁰⁷, que reduz o psíquico ao cerebral e que transforma o sujeito em “uma espécie de gerente e empresário de si”.

Máxima performance e qualidade de vida

No atual modelo antropológico de subjetividade, a autoestima do indivíduo está ancorada na performance e na autonomia. Segundo Birman (2011, p. 42), “a depressão evidencia o impasse do sujeito num mundo onde se valorizou a autonomia, a performance e a visibilidade do espetáculo, pelas quais é a cena da *exterioridade* que é sempre colocada em pauta”⁷⁰⁸.

A ferrenha competição do mercado impôs o declínio do homem público, tão bem descrito pelo sociólogo Richard Sennett (1977). Na década seguinte, Sennett (1988) iria descrever a ‘corrosão do caráter’ deste indivíduo lançado num mundo laboral que demanda sua transformação e adaptação constantes – e a conseqüente negligência da ética. Ao invés de se valorizar o caráter como essência estável da autenticidade do indivíduo, tem início a constituição do eu flexível, frequentemente rotulado como ‘pós-moderno’. Ainda como decorrência do ultracompetitivo e hostil espaço social regido pelos imperativos do mercado, torna-se disseminada a autopromoção permanente de cada indivíduo em detrimento do outro, tido como rival. Temos então a ascensão da cultura do narcisismo, hoje em vigor.

Em aguda reflexão Joel Birman (2011, p. 37, 41), destaca a conjugação do conceito de felicidade com a autonomia e a qualidade de vida. Nas suas palavras “a articulação entre a autonomia concedida ao indivíduo e o cultivo da qualidade de vida e da autoestima deste delineia o fundamento moral do projeto de produção de felicidade na contemporaneidade.” Como consequência dessa associação entre felicidade e autoestima, “a manutenção ou a diminuição da dita autoestima estariam diretamente vinculados à condição do indivíduo de ser *vencedor* ou de ser *perdedor*.”⁷⁰⁹

Tão cara à modernidade, a psique estaria em ocaso numa época onde o cérebro representa a quintessência do humano e toda a interioridade parece ser subsumida nos circuitos bioquímicos do corpo. Na gestão de si no ultracompetitivo mercado das subjetividades, o atleta representa o modelo desejável de determinação em direção aos níveis ótimos de desempenho. Neste modelo, que tem corpo físico como a representação máxima do que somos, “as atuais exigências de autenticidade e performance” (Sibilia 2012, p.113) desembocam na artificialidade do ultra-humano. Na esteira da dependência química deflagra-se o trágico colateral do terror fortuito da violência gratuita tantas vezes propelida pelo uso abusivo de esteroides e já amplamente conhecida como *roid rage* (fúria ou ira esteroidica).

Como oferecer resistência aos altíssimos índices de desempenho hoje exigidos nos mais diversos os âmbitos da vida? Como insistir na qualidade quando as avaliações se

⁷⁰⁷ Grifos no original.

⁷⁰⁸ Grifo no original.

⁷⁰⁹ Grifos no original.

fiam na mensuração e a quantidade é o que conta? Como fazer para resgatar a qualidade de vida do domínio mercadológico que a aprisiona no frenesi do consumismo? .

Considerações Finais

Na discussão acima esboçada a respeito do estatuto da velhice na atualidade, se procurou demonstrar que apesar de nunca tantos seres humanos conseguirem atingir a longevidade, “o próprio envelhecimento recebe, em nossos dias, uma interpretação negativa, aproximável do patológico.” (Ferraz, 2010, p. 167). Conforme se pode verificar ao longo da argumentação apresentada, esta acepção negativa resulta de certa configuração dos vetores em ação na cultura contemporânea, aos quais o idoso, talvez, teria mais dificuldade de opor resistência. Ainda mais que depois de se impor como modelo único, o capitalismo se volta agora para a produção de modos de ser e de viver atrelados aos implacáveis ditames do presenteísmo e do individualismo que caracterizam as dinâmicas socioculturais em que vivemos.

A socióloga Eva Illouz (2011, p.11), ao analisar as transformações em curso nas subjetividades contemporâneas e os desdobramentos dos modos de ser nos modos de estar junto, reflete que “a criação do capitalismo caminhou de mãos dadas com a criação de uma cultura afetiva intensamente especializada”. Nesse cenário em transformação, novas técnicas e sentidos foram acionados para cunhar novas subjetividades e novas formas de sociabilidade. A fase atual do capitalismo – que a autora denomina como ‘emocional’ – se caracteriza por uma generalização dos repertórios culturais baseados no mercado marcando as relações interpessoais e afetivas. Nesse cenário, as relações afetivas e sociais são perpassadas pelos discursos e lógicas econômicas.

Nesta mercantilização da esfera emocional, prolifera o pragmatismo dos cálculos de custo-benefício, tanto em relação aos investimentos em si próprio quanto na avaliação do outro. Quando a imagem do corpo é tomada como capital a ser investido na busca incessante do êxito social, os sinais de velhice são interpretados como sinais de obsolescência e deterioração do patrimônio individual, e por isso devem ser pronta e diligentemente repelidos e escamoteados.

Com “a crescente reificação dos corpos no âmbito do capitalismo turbinado”, estaria em evidência o “inchaço do eu”, com a concomitante “busca da satisfação imediata e destravada de qualquer empecilho, em um regime de vida cada vez mais centrado na ilusão de um gozo sem fim dos prazeres” (Ferraz, 2010, p. 162). Sem desconsiderar a “apropriação constante, cada vez mais evidente, que o capital opera de toda rebeldia” (Idem, p. 156), seria preciso resistir e rebelar-se investindo nas potências criativas da vida de modo a inventar outros modos de ser que se contraponham ao imperativo da gestão de si como marca e à inserção reducionista dos séculos ao competitivo mercado das aparências.

Como já demonstrado em trabalho anterior (Castro, 2012), na certeza da inserção “no próprio campo mercantilizado que se quer criticar” e “sem a intenção de moralizar o debate”, entende-se que de acordo com as prescrições mercadológicas da forma física protetizada e dos níveis de desempenho sobre-humanos como bases da autoestima –

condição *sine qua non* de aceitação e valorização social hoje – os sinais de velhice parecem apontar para uma pessoa esvaziada de atributos de qualidade. Dito de outro modo, ao se envelhecer é como se fosse ultrapassado o prazo aceitável de validade e assim sua experiência estaria desatualizada, obsoleta, incompatível. Levando ao paroxismo esse ambiente sociocultural hostil, poder-se-ia perguntar como envelhecerão as novas gerações? O que fará o jovem de hoje quando o espelho acusar que não há mais qualquer transplante, assepsia ou prótese o que rejuvenesça, pois todos já foram usados na cacofonia imagética que ele se tornou ao envelhecer?

Voltando ao título do filme que serviu de ponto de partida para essa reflexão, *Amour*, seria preciso por em questão a própria noção de autoestima em vigor para se aprender a amar. Talvez, conforme a bela formulação de Maria Cristina Ferraz (2010, p. 172), “no lugar da autoestima, reste propor (e efetuar) algo tão raro que sequer encontra expressão: a *alter-estima*, espécie de conversão da estima em direção ao outro”. Para que isso seja possível, seria necessário sair do insulamento existencial no qual se está crescentemente aprisionado e constatar, como o faz o sr silva ao final da narrativa, que o amor pode ser “outra coisa, como uma energia entre pessoas, indistintamente, um respeito e um cuidado pelas pessoas todas”, alheio à sua aparência, procedência, índice de produtividade ou faixa etária.

Referências

- Amor (Amour)*, dir. Michael Haneke, França/Alemanha/Áustria, drama 127 min., 2012.
- Birman, Joel. (2010). Muitas felicidades?! O imperativo de ser feliz na contemporaneidade. Em: Freire Filho, João. (Org.). *Ser feliz hoje: reflexões sobre o imperativo da felicidade*. Rio de Janeiro: Ed. FGV, p. 27 – 47.
- Cara ou Coroa*, direção Ugo Giorgetti, Brasil, drama 110 min., 2012.
- Castro, Gisela G. S. (2012). (In)Comunicação, Consumo e Sociabilidade nas Redes: breve reflexão a partir do cinema. Texto apresentado ao GT Comunicação, Consumo, Entretenimento e Cultura Digital do II COMUNICON.
- Ferraz, Maria Cristina Franco. (2010). *Homo deletabilis: corpo, percepção, esquecimento do século XIX ao XXI*. Rio de Janeiro: Garamond.
- Freire Filho, João. (Org.). (2010). *Ser feliz hoje: reflexões sobre o imperativo da felicidade*. Rio de Janeiro: Ed. FGV.
- Gran Torino (Gran Torino)*, direção Clint Eastwood, EUA, drama 116 min., 2008.
- Gorz, André. (2012). *Carta a D: uma história de amor*. São Paulo: Cosac Naify.
- Haraway, Donna. (2009). Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: _____; Kunzru, Hari e Tadeu, Tomáz (trad. e org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belho Horizonte: Autêntica, p. 33 – 118.
- Illouz, Eva. (2011). *O amor nos tempos do capitalismo*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Lafargue, Paul. (1983). *O direito à preguiça / A religião do capital*. São Paulo: Kairós.
- Mãe, Valter Hugo. (2011). *A máquina de fazer espanhóis*. São Paulo: Cosac Naify.
- Jameson, Frederic. (1999). *As marcas do visível*. Rio de Janeiro: Graal.
- Moraes Neto, Geneton. (2007). *O dossie Drumond*. Rio de Janeiro: Ed. Globo.
- Ribeiro, Darcy. (1986). Educação no Brasil. Artigo disponível em: <http://www.pdt.org.br/index.php/nossas-bandeiras/educacao/mais-sobre-os-cieps/-propostas/reforma/educacao-no-brasil-por-darcy-ribeiro>
- Sennett, Richard. (1992) [1977]. *The fall of the public man*. N. York: W. W. Norton & Co.
- _____. (1988). *A corrosão do caráter: consequências cruciais do trabalho no novo capitalismo*. Rio de Janeiro: Record.
- Sibilia, Paula. (2012). O corpo velho como uma imagem com falhas: a moral da pele lisa e a censura

midiática da velhice. *Comunicação, mídia e consumo*, vol. 9, nº 26, pg.83-114.

_____. (2011). A técnica contra o acaso: os corpos inter-hiperativos da contemporaneidade. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, vol. 18, nº 3, p. 638-656.

Neyrótika, o cinema *nãonarração* de Hélio Oiticica

Beatriz Morgado de Queiroz⁷¹⁰

Resumo: Neste artigo, discutiremos contribuições do artista brasileiro Hélio Oiticica para o campo híbrido do cinema e da arte. Iniciaremos nossas investigações esclarecendo qual é o cinema que Oiticica recusa, recorrendo ao conceito de Forma Cinema de André Parente, para perceber o cinema como um dispositivo que comporta múltiplos formatos. Em seguida, convidamos para uma análise do conceito de *nãonarração*, utilizado pelo artista para questionar a imagem cinematográfica padrão. Formulado e experimentado por ele, em 1973, durante o desenvolvimento da obra *Neyrótika*, este conceito funda sua recusa ao código narrativo dentro da tradição do cinema que embasará toda sua produção neste campo. A pesquisa foi realizada tendo como base o acervo do artista onde entre cartas, cadernos, apontamentos e outros manuscritos, pensava sua própria obra.

Palavras-chave: *nãonarração*; Hélio Oiticica; cinema; *Neyrótika*.

NÃO ACREDITO NO QUE É NARRAÇÃO
Hélio Oiticica

Introdução

Figura central da vanguarda brasileira dos anos 60, passista da Mangueira, notório inventor dos *parangolés*, figura chave do *Neoconcretismo*⁷¹¹ e da *Tropicália*, o artista plástico brasileiro Hélio Oiticica (1937-1980) jamais foi reconhecido em vida por suas experimentações com a linguagem-cinema, entendidas por ele como *quasi-cinemas*⁷¹². Até sua morte, em 1980, o artista não apresentou publicamente nenhum dos trabalhos desenvolvidos nesse campo.

Nos anos 60, envolvido com o grupo Neoconcreto, Oiticica desenvolveu inúmeras obras, como os *núcleos*, *bólides*, *parangolés* e *penetráveis* que deslocaram a pintura do quadro para o espaço tridimensional. Repetindo esta operação, na década de 1970, liberou o cinema da tela de projeção, confirmando a transformação do espectador em *participador*⁷¹³. Pode-se dizer que é em Nova Iorque, onde viveu entre 1971 e 1978, que incorporou definitivamente a imagem cinematográfica a seu *campus* experimental. Em

⁷¹⁰ Doutoranda em Comunicação e Cultura, na linha Tecnologias da Comunicação e Estéticas, pela ECO / UFRJ, com bolsa CNPQ. Mestre pela mesma instituição, com bolsa CAPES.

⁷¹¹ O Neoconcretismo foi o movimento formado por artistas plásticos cariocas, entre 1959 e 1961, que questionava o exacerbado racionalismo mecanicista dos postulados construtivistas, propondo uma renovação na linguagem geométrica ao tratar a obra como um organismo vivo. Pintores, escultores e poetas formavam o grupo Neoconcreto: Lygia Clark, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Ferreira Gullar, Franz Weissman, Amílcar de Castro, Aloísio Carvão, Décio Vieira, Willis de Castro, Hércules Barsotti, Osmar Dillon e Roberto Pontual.

⁷¹² O termo *quasi-cinema* aparece nos escritos de Oiticica por vezes com a letra *î* (quasi), e em outras com a letra *ę* (quase). Para efeito deste artigo, considerando que a grafia “quasi” é a mais utilizada pelo artista, decidimos manter o termo em questão com a letra *î*.

⁷¹³ *Participador* foi o termo criado por Oiticica para designar o “espectador” como parte inseparável da obra.

Manhattan, ele realizou *Brasil-Jorge* (1971), *Agripina é Roma-Manhattan* (1972); *Neyrótika* (1973); *Über-Coca* (1973); *Cosmococa - programa in progress* (1973), *Helena inventa Ângela Maria* (1975) e *Norma Inventa La Benguell* (1975).

Enquanto propõe essas experimentações, também produziu inúmeras reflexões acerca do cinema, entre cartas, escritos, anotações e críticas de filmes; formulou conceitos e elegeu seus cineastas prediletos, entre os quais podemos citar: Neville D’Almeida, Júlio Bressane, Ivan Cardoso, Jean-Luc Godard, Andy Warhol e Jack Smith. Vale lembrar que a montagem das *Cosmococas*⁷¹⁴, mesmo sem a presença de Oiticica, só foi possível devido às detalhadas instruções deixadas pelo artista em meio a suas notas e cadernos.

Ao expressar no plano da escrita suas ideias acerca do cinema, o artista cunhou conceitos como *quasi-cinema*, *nãonarração*, *momentos-frame*, *programa in progress* e *chance-operation*. Seus textos adicionam uma nova camada conceitual para a compreensão de sua obra sensorial. Apesar da necessidade quase compulsiva que tinha pela escrita (cf. Coelho, 2008), ele recusava constantemente o rótulo de “artista conceitual”. Como um “inventor” de conceitos, Oiticica não distinguia o artista do pensador. Seu trabalho teórico só era possível enquanto um campo de forças que fazia “erigir mundos” (Oiticica) em que o “pensamento vive pela ação” (Clark, 1968). Não constituía assim um *a priori* para pensar sua obra, mas era parte dela: “não existe ideia separada do objeto, só existe o grande mundo da invenção.” (Oiticica *in* Oiticica Filho e Vieira, 2009)

Neste artigo, discutiremos algumas contribuições do artista brasileiro Hélio Oiticica para o campo híbrido do cinema e da arte, através da análise do conceito de *nãonarração*, em que o artista questiona a imagem cinematográfica. Experimentado e formulado por ele durante o desenvolvimento da obra *Neyrótika*, este conceito funda sua recusa ao código narrativo e à ilusão criada pelo movimento dentro da tradição do cinema.

Vamos iniciar nossas investigações esclarecendo qual é o cinema que Oiticica recusa. Para tal, propomos uma breve genealogia da institucionalização da forma narrativa no fazer cinema, pensando este com um dispositivo a partir de conceito de *Forma Cinema* de André Parente.

⁷¹⁴ Apenas recentemente, museus e galerias ao redor do mundo puderam expor alguns de seus *quasi-cinema*. Em 1992, dois de seus *blocos de experiências em Cosmococas*: *CC1 Trashiscapes* e *CC3 Maileryn*, concebidos e desenvolvidos em parceria com o cineasta Neville D’Almeida⁷¹⁴ em 1973, foram apresentados pela primeira vez durante a exposição “Hélio Oiticica”, no Centro de Arte Contemporânea de Roterdã, que passou depois por Paris, Barcelona, Lisboa e Minneapolis. Somente em 2005 pode-se ver reunidas uma série de cinco *Cosmococas* em exposição no Centro de Artes Hélio Oiticica, no Rio de Janeiro, devido à montagem de *CC4 Nocagions*, em que o *participador* é convidado a entrar em uma piscina. Em 2010, o Instituto Inhotim de Arte Contemporânea, em Minas Gerais, inaugurou uma galeria permanente para abrigar exclusivamente parte desta série de experimentos.

Anotações sobre a multiplicidade do pensar-fazer cinema

O que é cinema? Sem dúvida, estabeleceu-se um lugar que incontestavelmente associamos ao cinema. As famosas salas escuras em que se paga para assistir sentado em uma poltrona filmes narrando uma história de aproximadamente 120 minutos por meio de imagens em movimento, por exemplo, são um desses lugares-comuns. Mas será que o cinema sempre foi assim? Haveria outros espaços, tempos e dispositivos que podemos considerar como cinema? Aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos devem ser considerados quando pensamos em uma situação-cinema. Foi deslocando e questionando estes aspectos que Oiticica se lançou a esse campo, negando a construção de narrativas, típicas da tradição, para experimentar um cinema não ilustrativo, que ele chamou de não narrativo.

Segundo André Parente (2009), o cinema como instituição levou mais de uma década após a sua invenção técnica para se cristalizar na forma como o conhecemos hoje. Muitas foram as possibilidades experimentadas de se fazer cinema nesse período, pois não havia um *a priori* estabelecendo regras a seguir. No “Cineorama” (Raul Grimoin-Sanson, 1889), por exemplo, as paredes de um imenso prédio circular serviam de tela para uma imagem formada com o auxílio de uma dezena de projetores fixados em uma cesta de balão suspensa. Já no “Hale’s Tour” (William Keefe, 1903), as salas de cinema tinham o formato de vagões de trem e os filmes eram projetados nas janelas. Havia também, entre muitos outros aparelhos, o Kinetoscópio (Thomas Edison, 1890), uma caixa em que o público podia visualizar através de uma lente, individualmente, pequenos filmes animados.

Em seus primeiros anos de vida, portanto, o cinema experimentou diversas configurações espaciais, temporais, discursivas, tecnológicas e espetatoriais. Concluimos assim, que o surgimento de uma tecnologia para filmar e projetar imagens não determinou o modelo que se tornou hegemônico no cinema. Apesar de dominante, não podemos cair na armadilha da “história” que naturaliza a “Forma Cinema” (conceito tecido por André Parente) como a única maneira existente para se pensar-fazer cinema. Lançar-se às variações e rupturas a esse modelo, pressupõe o entendimento do cinema como um dispositivo complexo que compreende uma multiplicidade de configurações possíveis. Foi exatamente esse entendimento que levou Oiticica a se interessar pelo cinema.

Para pensar cinema a partir da noção de dispositivo é necessário indagar: que “sujeito⁷¹⁵” produz e é produzido por cada dispositivo-cinema? Como sintetiza Parente (2009: 28):

“há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais) concorra para produzir um certo efeito de subjetivação no corpo social, seja ele de normalidade ou desvio (Foucault), de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), ou ainda de apaziguamento e de intensidade” (Jean-François Lyotard)

⁷¹⁵ É importante destacar que não acreditamos na existência de um mesmo sujeito que vê e percebe em qualquer formação histórica, sob qualquer forma de mediação. O olhar mediado, por exemplo, pela fotografia e pelo cinema desde o século XIX é, ao mesmo tempo, efeito e instrumento das transformações históricas das formas de ver, perceber e conhecer.

Como produtor de subjetividade, podemos afirmar que o dispositivo cinematográfico se formalizou como modelo de representação a partir da “invenção da vida moderna” entrelaçado, portanto, a um conjunto de fenômenos estéticos (englobando da pintura neoclássica ao *flâneur* de Baudelaire) que também ativaram novas sensibilidades à experiência subjetiva na modernidade. As transformações sociais, econômicas e culturais desse período também contribuíram para a fixação desse modelo de cinema em meio ao fortalecimento das indústrias das imagens e do espetáculo no século XX, aliadas às emergentes formas de disciplina e regulação do corpo.

Conscientes de que a *Forma Cinema* não dá conta dos diversos e infinitos arranjos com que podemos trabalhar as diferentes dimensões do cinema enquanto dispositivo, o cinema aqui será pesquisado como uma forma em aberto em que elementos heterogêneos postos em relação produzem diferentes tipos de subjetividades.

Afirmamos que Oiticica recusa o cinema porque ele nega a Forma Cinema instituída. Em seu programa ético-estético, esse artista transforma o cinema em um *instrumento* experimental, em que nada está definido previamente. Ele desloca as diferentes dimensões do cinema-dispositivo para afirmar que cinema não é uma “forma de arte” restrita à projeção de imagens fotograficamente belas, mas é “linguagem tão concreta quanto a sua forma concretizada”(Arquivo HO, nº de tomo 0189.73 – AHO 0189.73)⁷¹⁶.

É importante delinear que a *negação* é entendida por Oiticica como estratégia fundamental para identificar-banir as forças conservadoras que impedem o fluxo da vida, estabelecendo padrões, valores e narrações. A negação, conforme nos mostra, é portanto afirmativa – um exercício contínuo, “caminhante” e diário de construção e reconstrução de valores: “Se eu quero afirmar um determinado processo, quero na verdade fundar um MUNDO de percepções e valores em fluxo” (AHO 0210.71), explica. “Virar as costas ao acabado” é postura ética-estética permanente no programa-processo perseguido pelo artista: “implica numa imediata tensão entre o que se quer e o que nos rodeia; implica em assumir energias sustentadas por um labor diário e em posição NEGAR o que é a ele estranho.” (idem) Segundo Oiticica (idem),

“Listar portanto, os NÃOS não é se fechar em ceticismo cru (se bem que eu seja ceticista cru) mas criar confiança absoluta num fluxo constante de valores revalorizados renovadamente VALORES EM FLUXO (VALORES NASCENTES) fugindo a estagnação de valores interpretados NÃO ACREDITO, pois, NO MUNDO INTERPRETADO.”

Seu desejo de negar a *Forma Cinema* vem do desejo-necessidade de construir-lançar novas possibilidades ao cinema-instrumento. Contra a instituição de um padrão cinematográfico narrativo, inaugura novos modos de produção de subjetividade no

⁷¹⁶ Seguindo pesquisadores anteriores de Hélio Oiticica, como Paula Braga (2007), nos referiremos ao Arquivo HO pela sigla AHO, seguida do número do documento. O Arquivo HO desenvolvido pelo Projeto HO contém quase 8.000 documentos, incluindo fac-símiles dos manuscritos de Oiticica, recentemente compilados no Catálogo Raisonné disponibilizado em dvd a pesquisadores. Já ao arquivo online disponibilizado no site do Programa Helio Oiticica (http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/home/dsp_home.cfm), faremos referência como PHO, seguido do número de tomo. A numeração dos manuscritos é a mesma nos dois arquivos digitalizados, com raras exceções.

cinema que escapam ao modelo linear da representação. “NÃO ACREDITO NO QUE É NARRAÇÃO” (idem), garante.

Oiticica sabe que as insistentes e ininterruptas tentativas de fazer cinema com narrativa-ficção, que persiste inclusive nos dias atuais, nunca deixarão de existir - assim como “pintar-se-ão pinturas-representação para sempre” -, entretanto, acredita que “isso não significa que a importância como descoberta dessas formas estereotipadas subsista porque não importa que sejam feitos, mas permanecem no lixo deixado de formas saturadas de linguagem, etc.” (AHO 0189.73). Com fina ironia, ele sugere que insistir na *Forma Cinema* seria “como massagear o coração de um morto esclerosado para que este possa viver mais algumas horas, ou dias, ou mesmo anos” (idem).

A “descoberta” da NÃONARRAÇÃO

A formulação do conceito de *nãonarração* integra a experimentação dessa concepção em propostas vivenciadas pelo artista na realização de seus *quasi-cinema*. Oiticica cunhou o termo *quasi-cinema* para conceituar suas experiências no campo do cinema enquanto processos não acabados e não lineares. Ele pretendia criar uma nova linguagem onde o “cinema” entendido como instrumento de experimentação aberta não se reduziria a uma categoria de arte.

O conceito-designação *nãonarração*⁷¹⁷ aparece formulado pela primeira vez nos escritos de Oiticica, em 1973, quando desenvolve “Neyrótika” - slides com marcação de tempo e trilha sonora - para a Expo-projeção-73, organizada por Aracy Amaral. Para esta exposição, a curadora Aracy convidou diversos artistas para apresentarem trabalhos experimentais que utilizassem som, audio-visual, Super 8 ou 16mm como suporte. Integram a mostra, artistas como: Arthur Barrio, Anna Bella Geiger, Lygia Pape, Anna Maria Maiolino, Cildo Meireles, Carlos Vergara, Anrtonio Dias, Raymundo Colares e Yole de Freitas.

Os participantes da Expo-Projeção-73, partindo de posições diversas, propunham de um modo geral “uma abordagem cinematográfica da realidade diferente da já institucionalizada” (Canongia, 1981: 20), que poderia ser caracterizada pelo conceito de *nãonarração*, ainda que apenas Oiticica tenha utilizado o termo na época. Na ocasião, os artistas posicionavam-se:

“Contra o cinema comercial, contra o processo de montagem, do texto descritivo, do uso de diálogos convencionais, geralmente sustentados por uma narrativa de nítido respaldo literário, contra o lugar comum, a média do gosto popular e a bilheteria” (idem)

Desenvolvido nos *ninhos* - o espaço que Oiticica criou para viver em seu apartamento em Nova Iorque, o qual chamava de *Babylonest* (uma colagem de babilônia/babylon com ninhos/nests) -, Neyrótika apresentaria uma seleção de 80

⁷¹⁷ Ainda que Oiticica já houvesse utilizado o termo *nãonarração*, em 1972, para descrever seu Super 8 *Agripina é Roma-Manhattan* em texto sobre a estreia da amiga Cristiny no cinema americano. É apenas durante a concepção da obra *Neyrótika* que ele formula o termo conceitualmente. AHO 0472.72

imagens sedutoras dos “garotos de ouro de Babylonests” durante 45 minutos de projeção.

No texto enviado ao catálogo da mostra, Oiticica reforça que este trabalho deveria impreterivelmente ser chamado de *nãonarração* e jamais ser enquadrado na categoria áudio-visual, termo que considerava “odioso” e “detestável”. No Brasil, até a década de 1980, o termo áudio-visual remetia a um tipo específico de apresentação pública (hoje conhecido por diaporama ou *slide show*), que combinava a projeção de uma sequência de diapositivos (*slides*) com o som gravado em fita magnética e exibido em sincronia⁷¹⁸, fazendo lembrar a atual febre de apresentações didáticas de *power points* em *data shows*. Nesse período, o “áudio-visual” também foi utilizado por muitos artistas como suporte para desenvolverem suas obras, já que era muito mais acessível financeiramente do que um rolo de filme. Entretanto, Oiticica considerava esse termo desgastado, pois lembrava a ele antes uma aula do que qualquer outra coisa (AHO 1063.73). É dessa estrutura fechada e previsível de ilustração da vida que buscava se distanciar ao afirmar o conceito-designação *nãonarração*.

Oiticica é o único entre os participantes da Expo-projeção-73 a questionar o termo “áudio-visual”, como vemos no texto abaixo sobre a concepção de Neyrótika, encontrado no acervo do artista e publicado no catálogo da mostra. Neste texto, ele conceitua a *nãonarração*.

Lendo o documento acima, percebemos as possibilidades da *nãonarração* apontam para a insuficiência da imagem que não se fecha na representação e abre brechas para a subjetividade. Em Neyrótika, a narrativa cede lugar ao corpo-performance preocupado em se exibir e sensualizar para o espectador antes de contar qualquer história.

Com os belos garotos babilônicos Joãozinho, Dudu, Conell, Romero, Didi, Carl e Artur, que davam nome às séries, Oiticica produziu mais de 250 fotografias em sete sessões fotográficas de diferentes estilos. As cores, luzes e espaços escolhidos para fotografar cada “modelo” contribuíam para a criação de uma atmosfera única para cada série. Entretanto, a atuação dos garotos aparece marcada pela ausência de drama. As poses eleitas para os cliques não criavam personagens fechados em estereótipos, mas confundiam o espectador entre recortes de peitos cabeludos, cabelos longos e batom vermelho, na fronteira entre o viril e o feminino. O corpo nu se insinua em todas as séries, sempre através de um jogo entre vestir e despir o jovem retratado. Por vezes, todo o destaque era dado a partes do corpo, como torço, pés e pernas em foco, preenchendo todo o espaço da imagem. Os enquadramentos escolhidos por Oiticica não contribuíam para compor uma sequência entre as imagens. Os jovens, ora deitados ora em pé, de frente ou de perfil, podiam surgir encarando as lentes, mas também distraídos, com olhar vago. A discrepância entre os diferentes enquadramentos contribuíam para esvaziar a linearidade entre as imagens expostas.

⁷¹⁸ Vale lembrar ainda que a partir dos anos 1970, o mercado publicitário chamava de áudio-visual um subgênero de vídeos de propaganda destinados a estabelecer uma imagem favorável para uma instituição — hoje mais conhecidos como vídeo institucional.

HÉLIO OITICICA PARA EXPO-PROJEÇÃO-73

NEYRÓTIKA

NÃO NARRAÇÃO montada em NEW YORK abril/maio, 1973

80 slides com marcação de tempo e trilha sonora

garotos de ouro de Babylonests

41

nos ninhos ou fora
NÃO NARRAÇÃO porque
não é estorinha ou
imagens de fotografia pura
ou algo detestável como "audio-visual"
porque NARRAÇÃO seria o q já foi
e já não é mais há tempos:
tudo o q detesteticamente retrógrado existe
tende a reaver representação narrativa
(como pintores q querem 'salvar a pintura'
ou cineastas q pensam q cinema é ficção
narrativo-literária)
NÃO NARRAÇÃO é NÃO DISCURSO
NÃO FOTOGRAFIA "ARTÍSTICA"
NÃO "AUDIO-VISUAL": trilha de som
é continuidade pontuada de
interferência acidental improvisada
na estrutura gravada do rádio q é
juntada à sequencia projetada de slides
de modo acidental e não como sublinhamento da mesma
— é play-invenção

NEYRÓTIKA é NÃO SEXISTA

Uma noite sentei a Beleza sobre os meus joelhos.
— E achei-a amarga. — E praguejei contra ela.

NEYRÓTIKA é o q é pleasurable

Figura 1: Reprodução do original do texto NEYROTIKA de Hélio Oiticica - AHO 0480.73

Em entrevista a Ivana Bentes, João Carlos Rodrigues, o “Joãozinho”, descreve sua participação na sessão de fotos para Neyrótika, em 1972, que durou cerca de 5 horas:

“Conversamos durante uma hora sobre vários assuntos, entre eles música, Dalva de Oliveira e Yma Sumac. Hélio me mostrou outras séries de slides, já prontas, de um portoriquenho, de um

negro e de outro garoto que pode ser o Dudu. Como eu tinha trabalhado na peça Roda Viva, sugeri uma maquiagem branca para todo o rosto, como no teatro Nô. Ele mesmo me maquiou. As fotos foram feitas numa espécie de beliche [os “Ninhos” espalhados pelo apartamento], Hélio ficava rondando em volta e dizendo o que queria: posição das pernas, do corpo. Peguei uma revista pra ler e ele achou ótimo e incorporou. Havia música e rádio no ambiente.” (Bentes, 2002)

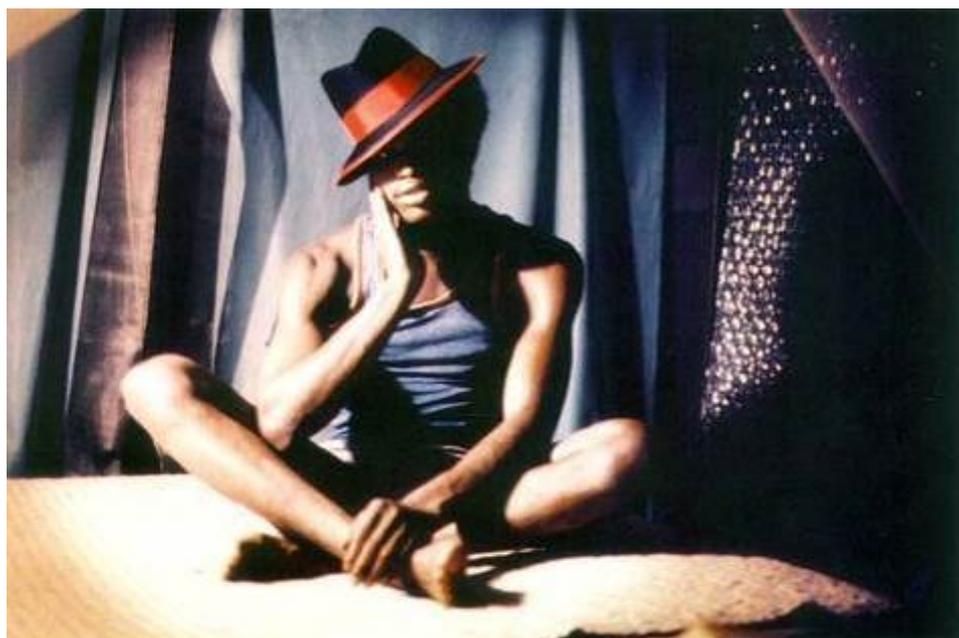
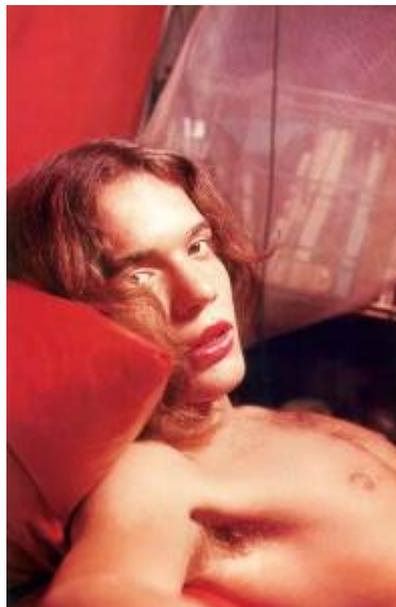
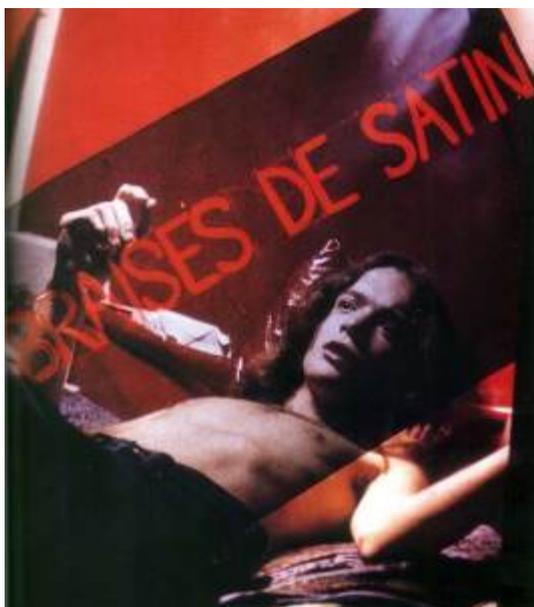
Em *Neyrótika*, o áudio era empregado de forma independente da parte visual, conferindo autonomia a ambas, que juntas produziam algo novo: o áudio desorientador das imagens levava a uma abertura na fruição-relação do espectador com a projeção-som-ambiente. “Trilha de som é continuidade pontuada de interferência acidental improvisada na estrutura gravada do rádio q é juntada à sequência projetada de slides de modo acidental e não como sublinhamento da mesma”, garante. Ele prepara para a ocasião trilha com gravação ininterrupta de uma estação de rádio nova-iorquina - incluindo músicas, como canções de Marvin Gave e Tito Puente, publicidade, locução, etc - embaralhada a sons acidentais improvisados que incluíam também a leitura de poemas de Arthur Rimbaud, que assumia como sua obsessão literária naquele momento. Esses sons, que em nada combinavam com a imagem-libido dos *neyrótikos* clicados, interrompem o sentido imediato das imagens. Esta mistura impura entre som e imagem vetava o olhar esteticista que prevê a fotografia como algo “artístico”.

Somados ao recurso sonoro, o ritmo descontínuo das projeções - cada *slide* continha uma duração própria programada por Oiticica e variável conforme o operador - e os diferentes enquadramentos das imagens eram estratégias utilizadas para negar a narração. Oiticica deixava claro que nenhum discurso interpretativo daria conta de sua proposta.

A própria estrutura fragmentada do texto escrito por Oiticica na ocasião já nos oferece pistas ao entendimento do sentido de *nãonarração*. Ele nega qualquer possibilidade de se determinar um fio condutor anterior para a compreensão do trabalho: “NÃONARRAÇÃO É NÃO DISCURSO”, “não é estorinha ou imagens de fotografia pura ou algo detestável como ‘audiovisual’”. Mesmo seu sugestivo título - “a palavra do título é modificação de NEYRÓTIKOS q é título de texto q venho fazendo desde o ano passado (não terminado ainda): montagem de NEW YORK/ERÓTIKOS/ q agora fica ainda mais interessante com ÓTICA/NEURÓTICA, etc.” (AHO 1063.73) – não aprisionaria o sentido do trabalho, sendo, ao mesmo tempo, referência à situação que instaura o processo-Neyrótika e uma abertura-provocação ao desejo do *participador*. Afinal “NEYRÓTIKA É NÃOSEXISTA”, “é o q é pleasurable”.

Dos cliques aos *tapes*, Oiticica viveu todo o processo-Neyrótika como “play-invenção”. O gozo era condição *sine qua non* da realização de suas invenções. Entretanto, é preciso destacar que ainda não estava afinado com essa tecnologia: “na realidade quando comecei NEYRÓTICA não previa que fosse tão complicado: principalmente porque teria q passar todo o tape para beepar para cartucho audio-visual, etc.!” (idem), explica para Aracy Amaral, justificando a impossibilidade de finalizar *Neyrótika* a tempo de enviar para a mostra. Cabe destacar que o conceito de *nãonarração* é formulado antes mesmo da concreção desse trabalho, demonstrando que, nesse caso, o conceito veio antes da experiência. Não à toa, o conceito de *nãonarração* abre-se a algo maior, tornando-se chave de compreensão de diferentes trabalhos

realizados antes e depois de sua concepção.



Figuras 2, 3 e 4 : imagens da não narração *NEYRÓTIKA*. (AHO 2884.98)

Apesar do texto escrito por Oiticica constar do catálogo da Expo-projeção-73, realizada em junho de 1973, em São Paulo, e ter sido citado inúmeras vezes por pesquisadores aos quais o mesmo exibiu este trabalho na ocasião (supõe-se que este teria sido o único trabalho de Oiticica no campo do cinema a ser exibido publicamente em vida), há duas cartas negando a participação dele. Na correspondência enviada à curadora Aracy Amaral em 14 de junho de 1973, Oiticica revela que não conseguirá concluir *Neyrótika* a tempo de enviar à exposição e sugere apresentar no lugar o *poema freudfalado ÜBER COCA*. “Coisas de trabalho criador não podem depender de

deadlines assim” (AHO 1062.73), explica, sugerindo que ela adiasse a apresentação para o último dia do programa.

O artista apresenta sua *ÜBER COCA*, em que lê fragmentos de textos pouco conhecidos de Freud sobre cocaína, como um “anti-áudio visual”:

“trata-se de fita gravada (cassete) de 15 mns de cada lado: ou é apresentado um lado ou o outro de fita de 30 mns., e durante essa gravação, isto é, durante o playing da fita, lá no local, a platéia permanece no escuro, a não ser durante uns 3 mns. Em que uma luz pura de projetor projeta na parede em branco: com fita deve seguir o papel com instrução, etc.” (idem)

Este trabalho o qual julga “bem mais simples e viável” de realizar do que *Neyrótika*, poderia ser ainda mais simples se enviado para a área de pesquisas com som da mostra, que ainda contemplava, além do áudio-visual, investigações em filmes super 8 e 16mm. Todavia, seu interesse era exatamente questionar e negar o áudio-visual, pervertendo o uso esperado e padrão desse dispositivo, pois o projetor ficaria ligado durante os três minutos do *poema* para iluminar a sala sem, no entanto, projetar qualquer imagem, e durante os outros doze minutos da apresentação o espaço permaneceria no escuro. Com essa proposta, expande o sentido de visual ao ambiental⁷¹⁹. Afinal, após aprender com John Cage que silêncio é música, porque não investigar a imagem no escuro?

Entretanto, este trabalho também não ficou pronto no tempo esperado e Oiticica, ao contrário do que se pensava até hoje, não participou da Expo-projeção-73. Ele conta em carta ao irmão César, em 25 de junho (AHO 1064.73), que a tal exposição “michou”: “disse, então, à infelizmente ARACY q enviaria o tal poema freudfalado em tape, mas só hoje o fiz em tape e já é tarde demais”.

Über Coca seguiria a linha *nãonarrativa*; a gravação do texto, estruturado como um poema concreto, é ambientada ao som-interferência de rádio de rock e TV ligada e explora proximidades sonoras e semânticas ao transpor letra-desenho-imagem em sons:

“efeitos gráficos do texto são traduzidos em som também: *sfum de cafunhada pela própria, papel manteiga de envelope q está colado transparente sobre certas letras e palavras, disposto como o quadrado branco sobre branco de MALEVITCH é traduzido por ruído provocado por minha mão*

⁷¹⁹ Cf. *Os Sonacirema*, de André Parente. 1979, 35mm, 12 minutos, Preto e Branco. Neste falso documentário no qual o objeto do filme é o próprio espectador. “O filme usa a tela de cinema para fazer “refletir”, literalmente, os espectadores em contra-campo, verdadeiros objetos do filme. Na verdade, o filme não possui imagens figurativas, apenas pontas pretas e transparentes, além de transições com fade-in/fade-out. Nele, não foi usado nem câmera nem moviola. O filme poderia ser comparado a uma tentativa de fazer uma imagem que viesse a espelhar a condição do espectador, como se este apenas alucinasse a sua posição/condição no dispositivo cinematográfico. Entretanto, o processo de ilusão que o cinema cria é tão forte, que o espectador não se reconhece nas imagens (sonoras) dele criadas. O filme *Os Sonacirema*, a exemplo das obras conceituais dos letristas, é ancorado na ideia de dispositivo, em sua acepção estruturalista. O filme se dá como o canto das sereias, puramente virtual, a partir do qual o espectador, em contra-campo, é convocado a imaginar o que seria essa cultura descrita, que é a sua própria, mas que ele, no entanto, não pode perceber, porque ela está sempre à distância, como o lugar a ser percorrido.” Parente, 2008: 61-62. É interessante notar que os artistas que investigam hoje as possibilidades da “linguagem audiovisual”, pouco questionam a primazia da imagem sobre o som nessas produções, havendo inúmeros trabalhos enquadrados nessa vertente que simplesmente não utilizam som (como grande parte dos “vjs” em “performance audiovisual”). O contrário - trabalhos audiovisuais com a imagem ausente – são extremamente raros.

amassando e desamassando um saquinho de plástico, flecha representada graficamente aparece como som de minha unha percorrendo uma extensão sobre o plástico q forra a superfície da mesa, etc.” (idem)

Esta gravação, que pertencia a uma série de coisas que ele organizaria em torno de textos de Freud - como as “*Cocaine Papers*” – obra “banida e relegada pra fora das obras completas freudianas por instituições q só de muito corruptas e indecentes poderiam cogitar tal censura” (AHO 0189.73-p109) - dentro de um bloco-seção de seu pretensioso projeto de publicação chamado por ele de “Newyorkaises” ou “Conglomerado”, é contaminada quase um mês depois, no final de julho de 1973, pela pesquisa que desenvolvia *simultaneamente* no campo do cinema, *Cosmococa-programa in progress. Über Coca* é repensada em uma versão de meia hora como “performance tape-visual” em que a abertura à participação do espectador geraria novos “resultados”.

Os diversos projetos que Oiticica desenvolveu nesse período, portanto, tinham a não-narração como base. Este conceito ultrapassou a sua instauração em *Neyrótika* para atingir o desejo deste artista de fazer-negar o cinema. A concreção do fluir *não-narrativo* vem do desejo de fragmentar o cinema como espetáculo e a pureza da fotografia artística, que se fundavam em um discurso a priori. Entre as estratégias não narrativas adotadas para concretizar a negação da *Forma Cinema*, podemos destacar: a desconexão entre som e imagem; o uso da fotografia como instrumento; a construção de personagens e imagens que não representam; o improvisado e a noção de blocos/séries organizados em fragmentos não lineares que surgem nos diversos trabalhos do artista.

Fios soltos (Considerações finais)

*Os fios soltos do experimental são energias que brotam para um número aberto de possibilidades.
Hélio Oiticica*

Muitos conceitos foram inventados nas últimas décadas para dar conta da recente produção de imagens e dispositivos de imagens na fronteira entre o cinema e arte. Estes cada vez mais ultrapassam as formas tradicionais de pensar-fazer o cinema. Transcineas (Katia Maciel), Entre-imagens (Raymond Bellour), Cinema de exposição (Philippe Dubois), Cinema Expandido (Gene Youngblood), Cinema do Dispositivo (André Parente) e muitos outros termos estão surgindo para dar conta das novas produções artísticas situadas nessas fronteiras.

Ao apresentar o conceito de *não-narração* proposto por Oiticica há tantos anos gostaríamos de enriquecer esta discussões e abrir novos caminhos à pesquisa e produção estética contemporânea. As “Cosmococas”, idealizadas pelo artista em parceria com o cineasta Neville D’Almeida, por exemplo, são hoje comumente associadas às noções contemporâneas de “instalação”. Mas porque não pensar Oiticica a partir de seus próprios conceitos, como a *não-narração e o quasi-cinema*? Convidamos também para pensar a *não-narracão* como problema não apenas nos trabalhos desenvolvidos por Oiticica, mas sua contribuição para complexificar o campo de estudos das narrativas audiovisuais, nos fornecendo novas chaves de leitura para trabalhos contemporâneos.

Referências

- Basualdo, C. (org). (2001). *Hélio Oiticica: Quasi-cinemas*. Kolnischer Kunstverein, New Museum of Contemporary Art, Wexner Center for the Arts, The Ohio State University.
- Bentes, I. (2009). *H.O and Cinema-Word in Hélio Oiticica Quasi-cinemas*. Basualdo, C. (ed.) Kolnischer Kunstverein. New Museum of Contemporary Art. Wexner Center for the Arts. Hatje Cantz Publishers. Germany/New York. 2002. p. 139-155 (texto original publicado em inglês). Disponível em: http://midiarte.blogspot.com/2009/10/ho-e-o-cinema-mundo_17.html
- Braga, P. (org.). (2008.). *Fios Soltos: A Arte de Hélio Oiticica*. Sao Paulo: Perspectiva.
- Canongia, L. (1981). “*Quase Cinema - Cinema de Artista no Brasil 1970/80*”. Rio de Janeiro: Ed. Funarte.
- Lagnado, L. *Que fazer com o audiovisual no museu?* Disponível em: <http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2384,1.shl>
- Maciel, K. (org.). *Transcinemas*. São Paulo, SP: Contracapa, 2009.
- _____. *O cinema "fora da moldura" e as narrativas mínimas*. Disponível em: http://www.katiamaciel.eco.ufrj.br/textos_cinemaForaDaMoldura.htm
- Oiticica Filho, C. & Vieira, I.(orgs.). (2009). *Encontros: Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro: Azougue.
- Parente, A. (2000). *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas: Papirus.
- _____. (2007). *Cinema do dispositivo*. IN: Penafria, M. e Martins I. M. *Estéticas do digital. Cinema e Tecnologia*. Covilhã: LABCOM.
- _____. (2008). “*Cinema de vanguarda, cinema experimental e cinema do dispositivo*”. In: Cocchiarale, F. *Filme de Artista 1965-1980*. Rio de Janeiro: Contra Capa.
- _____. & Carvalho, V. (2009). *Entre cinema e arte contemporânea*. Revista Galáxia, São Paulo, n. 17, p. 27-40, jun. 2009.
- Salomão, W. (2003). *Hélio Oiticica: Qual é o parangolé? e outros escritos*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- WEBSITE do Projeto Hélio Oiticica.
<http://www.heliooiticica.org.br>
- Programa Hélio Oiticica (PHO) / Itaú Cultural.
<http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho>
- Arquivo Hélio Oiticica (abreviado por AHO) - Catálogo Raisoné disponível em DVD.



GT 6: Produção Partilhada do Conhecimento

O grupo propõe explorar a temática da relação entre, de um lado, novas formas dialógicas de produção de conhecimento no âmbito acadêmico e, do outro lado, uma maior aproximação com comunidades e saberes orais tradicionais.

Descolonização, Comunicação e Conhecimento Partilhado entre os Bororo de Meruri - MT

Aivone Carvalho⁷²⁰ e Dulcília Silva⁷²¹

Resumo: Desenvolvido, a partir de 1999, na aldeia de Meruri, em Mato Grosso, região central do Brasil, o projeto de pesquisa “Museu na Aldeia” visava, a princípio, testar o potencial da documentação fotográfica da coleção bororo do Museo Missionario Etnologico Colle Don Bosco – Itália, quando colocada em contato com os remanescentes Bororo da região onde os objetos foram coletados. O resultado foi o surgimento do Museu Comunitário e Centro de Cultura Bororo de Meruri “Pe. Rodolfo Lunkenbein”, criado com a participação da comunidade⁷²² que, motivada pelo contato com as imagens da coleção, promoveu e participou de oficinas de produção de cultura e criou o acervo de seu próprio Museu. Este Museu passou a ser lugar de reflexão, estudo, ponto de encontro e reencontro, de criação e produção de conhecimento. O trabalho foi a base do desenvolvimento metodológico para a gestão partilhada de acervos musealizados durante o Projeto de Reestruturação do Museu das Culturas Dom Bosco em Campo Grande, de 2003 a 2009.

Palavras-chave: museu; comunidade; Bororo; partilha; conhecimento.

Introdução

Depois de tantas lutas enterradas pela história, e tendo mudado o panorama político que transformou em cidadãos os sujeitos do domínio colonial, vários conceitos, nos mais diversos setores que acompanham e registram o desenvolvimento humano, foram colocados em dúvida, entre os quais os que se referem à coleta e ao valor atribuído aos objetos musealizados. Assim, algumas populações indígenas das Américas passaram a questionar a posse e exposição de seus objetos e passaram a reclamar o direito de desenvolver o papel de protagonistas da interpretação, da representação e da divulgação de sua história e cultura, segundo os cânones da própria sociedade, respeitando as relações com as esferas do sagrado e o aprendizado da consciência. Fato ocorrido após as comemorações dos 500 anos de descobrimento da América, em 1992, em Washington, momento em que se começa a discutir a criação do National Museum of the American Indian.

A partir daí começa a ser desmantelada a centralidade do objeto estático e reificado em uma vitrine em nome do homem e de um contexto no qual não foi produzido e as etnias indígenas começam a se tornarem sujeitos e intérpretes de um novo cenário e, em muitos países das Américas, iniciam a fundação e gerenciamento de seus próprios museus, realizando pesquisas referentes à história oral e solicitando a devolução de material sagrado e dos restos humanos dos quais tomaram posse os museus ocidentais. Passaram a recolher material e a conservá-lo segundo os métodos de seus antepassados.

⁷²⁰ Aivone Carvalho Brandão. Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Pós-doutoranda da Escola de Comunicação e Artes – USP. Membro do CEDIPP - Centro de Estudos Digitais e Pesquisa Partilhada – ECA USP

⁷²¹ Dulcília Lúcia de Oliveira Silva. Doutora em Literatura Comparada pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Diretora Científica do Museu de História dos Salesianos no Brasil

⁷²² Viviam em Meruri, na época, cerca de 400 pessoas.

Adaptando-se às exigências modernas de sua própria condição modificada, algumas comunidades indígenas que produziram e usaram o material que se encontra nos museus, hoje possuem lugares nos quais podem interpretá-lo à luz do seu verdadeiro significado e nos quais seus valores e funções podem ser transmitidos para novas gerações de índios e brancos, favorecendo deste modo, a integração do próprio grupo na sociedade, o autossustento econômico e a afirmação da própria identidade cultural (Simpson, 1996).

Agora que os anciãos estão desaparecendo e que é sempre mais difícil recordar o passado, os objetos estão se tornando o ponto em torno do qual as populações indígenas se apoiam para fazer renascer o orgulho pela própria identidade, a consciência da própria história, a força para retomar o presente, a prova tangível da memória. Antigamente a transmissão dos códigos culturais acontecia automaticamente por meio da tradição oral: para recordar o passado não havia necessidade de conservar os objetos de uso cotidiano porque as mudanças eram graduais e as pessoas podiam adaptar-se lentamente.

As transformações culturais (entre as populações indígenas provocadas pela presença do não índio e pela ruptura com a tradição) exigem novas formas de transmissão de conhecimento que forneçam, entre outras coisas, respostas criativas diante das transformações do presente. Visto que estas sociedades não são estáticas, fora da história, imutáveis e frias, mas submetidas a processos dinâmicos por contatos internos, pelos efeitos da aculturação e pelo dinamismo endógeno que permeia cada cultura, estas têm enorme necessidade de instrumentos que as façam compreender o mundo de hoje, para que não permaneçam isoladas na recuperação, aliás impossível, de um tempo que já se foi.

A consciência de que as sociedades indígenas necessitam que seus objetos étnicos sejam vistos não como bens passíveis de acumulação e classificação, mas como bens culturais carregados de sacralidade e significação apontam, assim, para uma perspectiva que clama pelo direito próprio de interpretação, representação e divulgação da história que emerge do contexto que deu origem a cada um de seus objetos. Este fato obriga os museus modernos a criarem novas formas de construção, partilha e transmissão de conhecimentos capazes de responder, criativamente, às transformações do presente e de devolver à cultura tangível e intangível dos povos o papel sagrado que os caracterizou no passado, uma contextualização mais profunda, capaz de explicitar no objeto ou grupo de objetos não somente a matéria - prima, a técnica de manufatura, os modos de uso, mas também as ideias, rituais e comportamentos a eles associados.

Museu Comunitário Bororo de Meruri - descolonização, tecnologia e conhecimento partilhado

Dentro de uma perspectiva descolonizadora desenvolvemos, a partir de 1999, na aldeia de Meruri, em Mato Grosso, região central do Brasil, um projeto de pesquisa para testar o potencial da documentação fotográfica da coleção bororo existente no Museu Missionario Etnologico Colle Don Bosco – Itália, quando colocada em contato com os

remanescentes Bororo da região em que os objetos foram coletados no passado. O resultado foi o surgimento, com a participação da comunidade de um Centro de Pesquisa e Valorização da Cultura Bororo, hoje denominado Museu Comunitário e Centro de Cultura Bororo de Meruri “Pe. Rodolfo Lunkenbein”.

O primeiro fato observado foi o questionamento por parte de um grupo de estudantes da comunidade que discutem o fato de os Bororo estarem entre os índios mais estudados do mundo e que, apesar disso, o acervo de pesquisas realizadas na própria aldeia de Meruri serviu apenas para dar títulos acadêmicos aos não índios, enriquecendo as teorias antropológicas e as bibliotecas das Universidades e que nada retornou a Meruri para o enriquecimento intelectual deles próprios.⁷²³ Conforme cita Carvalho (2006) segue o comentário de Felix Rondon Adugo Enawu:

“(...) a gente não tem conhecimento de muita coisa que foi registrada sobre nosso povo. Esse material sempre serviu para enriquecer o conhecimento dos brancos. Nós queremos conhecer melhor a nossa história. Por isso é que é importante a formação desse Centro para pesquisa de nossa cultura, aqui no Meruri e, é por isso, também, que a gente vai pedir aos pesquisadores que façam a doação de uma cópia de seus trabalhos para nós. Apesar de que é uma coisa nossa mesmo, mas a gente pede com todo o respeito.

Meu avô falou bem assim... que o lobo uiva atrás de comida antes da chegada da primavera e, que depois que ela chega ele tem que esperar para obter os frutos. Ele fica magrinho de tanto uivar atrás da chuva, atrás da primavera... meu avô disse que a flor anseia pelo orvalho e quando ela está quase murchando as pétalas o orvalho cai. Ele falou que nós somos como o lobo, como a flor.”

O segundo fato foi a descoberta por parte do mesmo grupo de que o acervo cultural bororo pertencente a alguns museus na Europa era exposto sem o cuidado necessário com a sua significação.⁷²⁴

Esse grupo de estudantes bororo, então, juntamente com algumas pessoas da comunidade, sob nossa assessoria, passou a reivindicar o direito de conhecer o acervo de sua cultura material espalhado pelos museus da Europa e das Américas. Essa atitude, gerada pela chance que tiveram de descobrir, por meio de fotografias, a coleção de objetos coletados em sua região entre os anos de 1910 a 1925 e que hoje se encontra no Museu italiano, levou-os a conseguir obras escritas, fotografadas ou filmadas para fazerem parte do acervo que compõe o arquivo, a biblioteca e a sala de vídeo pertencentes ao museu. A primeira pesquisadora a compreender e apoiar o projeto foi a

⁷²³ Naquele ano, dezoito Bororo incluindo os de outras aldeias haviam passado no vestibular para cursar na Universidade Federal de Mato Grosso – Campus de Barra do Bugres o curso de Pedagogia. Outros três haviam entrado no curso de Matemática, Letras e Biologia da Universidade Católica Dom Bosco em Campo Grande – MS.

⁷²⁴ Os objetos da cultura material bororo em sua maioria são rituais e fora deste contexto perdem seu verdadeiro significado, como por exemplo, o objeto powari aroe exposto, na época, no antigo *Musée de l'Homme* em Paris com a simples indicação “clarineta”. O objeto é um dos mais sagrados da cultura bororo. É um instrumento de sopro construído durante os funerais de um morto e serve para chamar a sua alma durante o funeral em um dos momentos mais solenes, quando lhe oferecem água doce e cigarros. Depois disto é guardada na casa da família enlutada, como o representante material do falecido e cada vez que acontece um funeral é novamente utilizada para, com seu som particular, chamar o seu dono a participar do mesmo banquete. Anos depois, exatamente o mesmo objeto foi transferido para o moderníssimo Musée du Quay Branly com o mesmo erro contextual.

antropóloga profa. Dra. Renate Viertler que entregou pessoalmente toda sua obra aos Bororo em Meruri.

Associado a estes espaços, criou-se uma Sala de Expressão de Cultura, para abrigar o acervo da cultura material reconstruído, tomando como modelo os registros visuais que lhes foram apresentados em 1999. Faltava ainda um laboratório de imagem e som para que os próprios Bororo pudessem registrar suas festas e rituais. Os registros seriam agrupados no arquivo e serviriam não só a eles, mas a todos os pesquisadores, propiciando uma participação mais ativa e crítica por parte dos índios nos trabalhos a serem publicados sobre sua cultura. O laboratório também foi montado e, em 2008, neste local, Paulinho Ecerae Kadojeba pôde produzir seu primeiro DVD “Boe Ero”.

Paralelamente a este fato, foi repatriada do já mencionado Museo Missionario Etnológico Colle Don Bosco uma pequena coleção de objetos que faz parte do último rito do ciclo fúnebre,⁷²⁵ o *mori*. A repatriação material, no entanto, não nos pareceu tão importante para os Bororo, quanto aquela realizada por meio de imagens. Os Bororo possuem uma relação muito complexa com a morte, fato que demonstram ao longo do ritual fúnebre. Assim, o contato com os objetos que pertenceram aos antepassados é sempre motivo de muito choro e tristeza. Com os registros visuais não aconteceu o mesmo. Quando levados até a aldeia são observados com curiosidade, admiração e até uma certa dose de humor.

Assim, utilizando as fotografias dos objetos, realizamos em laboratórios didáticos e com a participação dos velhos, a reconstrução da coleção. Dessa forma, a Sala de Expressão de Cultura, que recuperou a estrutura circular e mítica da aldeia,⁷²⁶ possui hoje um riquíssimo acervo construído por meio de inúmeras oficinas de revitalização e conservação da técnica, nas quais a arte bororo foi exercitada e transformada em vários objetos de sua plumária, a mais bela se considerarmos todas as etnias do Brasil, em objetos de tecelagem em algodão, de cestaria, de adornos corporais em madrepérola, além dos utensílios e armas.

Partilhando conhecimento, restituindo história, construímos um museu diferente em que a comunidade utiliza os objetos. Qualquer objeto pode ser retirado e usado pelos seus possuidores clânicos⁷²⁷ e depois devolvidos para que seja curado e assim tenha uma vida longa. Infelizmente hoje não há matéria-prima⁷²⁸ em abundância. O

⁷²⁵ O Mori quer dizer, entre outras acepções, presente, dádiva, reparação de danos causados, agrado, mimo. Cada um dos objeto repatriados está carregado de significação específica da função ritual do Mori que é retirar a aldeia do luto, depois da morte de algum membro da comunidade, devolver a alegria, maior equilíbrio e coesão social. (EB I, 1969 p. 803)

⁷²⁶ A Sala de Expressão de Cultura possui os oito clãs reproduzidos pelas fachadas das casas originais, um esteio central representativo da casa dos homens em redor do qual estão os objetos repatriados do Museo Missionário Etnológico Colle Don Bosco.

⁷²⁷ Claude Lévi-Strauss (1986, p. 219) ao estudar os Bororo na primeira metade do século já havia observado que a riqueza estatutária dos clãs é diferente da nossa. “Cada clã possui um capital de mitos, de tradições, de danças, de funções sociais e religiosas. Por sua vez os mitos fundam privilégios técnicos (...) que consistem na utilização de certas plumas ou cores de plumas, na maneira de talhar e chanfrar, na disposição de plumas de espécies e cores diferentes, na execução de certos trabalhos decorativos.”

⁷²⁸ Nas oficinas utilizamos matéria prima conseguida por meio de permuta com outras etnias na

desmatamento para a plantação de soja ou para as pastagens está acabando com a fauna de Mato Grosso. Os Bororo sempre se preocuparam em preservar a natureza, mas, infelizmente, o entorno de suas terras já foi todo devastado.

As oficinas de revitalização da técnica organizadas pelo museu comunitário reuniram jovens velhos e crianças munidos de um mesmo entusiasmo e parecem lhes devolver muito mais do que a técnica de construção de sua cultura material, mas a riqueza perdida a partir do momento em que foram assimiladas as necessidades materiais de outra cultura. De fato, cada um que ainda podia reconhecer ou que reaprendia a conhecer as insígnias de seu clã de origem estampadas nos objetos, exclamava orgulhoso: “este é meu; este é meu”!

Um objeto bororo remonta sempre um herói mítico que instituiu o modelo e ensinou como e quando utilizá-lo. Ao refazer o artefato este presentifica o herói e revive o mito. É um momento de profunda espiritualidade e com uma força capaz de revelar aspectos de muita importância para a cultura. A reutilização daquele artefato em um ritual, por outro lado, é a revivescência da cultura, é a cultura viva e operante.

Entretanto, uma das oficinas mais interessantes foi aquela que deu início ao manuseio e domínio das novas tecnologias de comunicação pelos Bororo, a de fotografia e vídeo, realizada em 2001. Nesta oficina os Bororo tiveram oportunidade de conhecer e manusear equipamentos que só tinham visto nas mãos de outros e de perceber que as imagens são captadas a partir do olho de quem está atrás da câmera e que, portanto, um registro de sua cultura seria muito mais verdadeiro se pudesse ser carregado de seu próprio saber e de seu próprio sentir. Deu-se início a um longo caminho de formação de alguns jovens que se tornaram competentíssimos na arte videográfica.

Podemos dizer que um novo tempo se iniciou em Meruri, tempo que desmente a visão de que a apropriação do uso das novas tecnologias pelos povos indígenas seria negativa, revelando que essas tecnologias podem contribuir muito para a revitalização da identidade cultural enfraquecida desses povos e torná-los assim apreciadores capazes de ressignificar aquilo que veem pelo que perceberam do olhar do outro, como em um jogo de espelhos, no qual o mundo que se revela ganha novos significados.

A produção audiovisual tem fornecido ao imaginário dos Bororo a compreensão de que sua cultura pode gerar bens culturais para o autoconsumo e para dialogar mais facilmente com outros setores da sociedade brasileira. Aliás, até agora, esta mesma sociedade não conseguiu resolver conceitual, legal ou culturalmente o que significa ser um “povo” dentro de outro “povo”. Insuficiência conceitual e prática que desnuda os limites, também estreitos, que a teoria reservou ao tema, exatamente, por atuar dentro dos parâmetros de uma democracia que condena esta parte de seus filhos à margem, sem lhes oferecer a sua necessidade suprema, o direito à terra.

Assim, se estabeleceu o projeto Museu na Aldeia como algo aberto, portador de todos os tempos, morada dos mitos, portanto, dos signos que reatualizam o ressurgir de

outros tempos. Concepção que não congela o tempo histórico da nação bororo, mas atíça levando consigo o imaginário comunitário e o projeto de um presente em que as tecnologias de comunicação e os saberes estão também ao seu serviço em uma verdadeira partilha.

O Museu Comunitário e Centro de Cultura Bororo de Meruri passou a ser lugar de reflexão, estudo, ponto de encontro e reencontro, de criação e produção de conhecimento. Abriu novas perspectivas pedagógicas para a Escola que está empenhada no propósito de que para educar não basta que se transfiram conhecimentos, mas que se criem possibilidades para sua construção. Tornou-se capaz de, por intermédio dos registros etnográficos audiovisuais feitos por eles próprios, envolver a comunidade em um processo de pesquisa constante que reaviva a memória e revitaliza a cultura.

A Morte, os Bororo e o Museu das Culturas Dom Bosco

Na tentativa de mudar a realidade dos museus etnográficos brasileiros que, na sua grande maioria, adotou o modelo europeu, iniciamos em 2003, em Campo Grande, no antigo Museu Dom Bosco, um projeto de reestruturação que contemplou o intercâmbio com as culturas indígenas, cujas coleções estão sob sua guarda.

A Seção Etnográfica deste museu conserva a maior e mais completa coleção do povo bororo, com quase dois mil objetos. A coleção instiga o interesse de leigos, estudiosos e especialistas, principalmente, pelo grupo de objetos que reconta passo a passo as diversas etapas do ritual fúnebre, cuja complexidade faz dos Bororo uma das etnias indígenas mais estudadas da América do Sul.

A cultura bororo sempre orientada pela sua profunda religiosidade e, significativamente, expressa por sua cultura material requeria uma expografia que pudesse efetivamente contextualizar a coleção. O grande desafio era tornar este lugar capaz de comunicar ao visitante essa estreita relação com o sagrado. Buscamos na singularidade do espaço original o modelo para o espaço museográfico procurando reestabelecer a ordem cósmica refletida na estrutura original que resume, “as relações entre homem e universo, entre a sociedade e o mundo sobrenatural, entre os vivos e os mortos” (Lévi-Strauss, 1986, p.224).

Assim, foi construído no coração da sala de exposição permanente um grande círculo dividido de norte a sul; leste a oeste; em duas metades, por meio de uma linha/vitrine. Em cada uma das metades foram fixados os quatro clãs-vitrines, representando também seus respectivos sub-clãs, para abrigar os objetos, escolhidos com a participação de um representante da comunidade e colocados segundo seu direito de primazia. A casa central foi representada por uma enorme abóboda/teto que também lembra a lua cheia tão significativa para a vida ritual desta população.

Os donos, entretanto, dessa estrutura possuem uma forma muito peculiar de vivenciar a morte e fazem isto com tamanha exuberância que seus funerais são vistos por alguns autores como um dos mais requintados do mundo, motivo que levou esta cultura a ser objeto de um sem número de pesquisas e uma infinidade de títulos bibliográficos.

As metas determinadas pela nova concepção que assumimos para o Museu das Culturas Dom Bosco iniciaram-se pelo desenvolvimento, por meio de estudos e pesquisas, de um projeto que viabilizasse a transferência de objetos extremamente delicados, mantidos intactos em vitrines durante anos, sem apresentarem danos irreversíveis. Para isso precisavam ser retirados, preparados, acondicionados adequadamente e recolocados de acordo com o planejamento expográfico definido para o novo espaço museal, caso dos ossos humanos coletados em grutas e lagoas da região por onde habitaram os Bororo no passado, ponto final dos rituais fúnebres da etnia Bororo, onde eram depositados para se transformarem em *aroe*, almas e seguirem definitivamente para as aldeias dos mortos no leste e oeste. Esses ossos humanos se encontravam expostos em vitrines no antigo museu

As cerimônias fúnebres são, portanto, o memorial de passagem dos que deixaram a vida e adquiriram um novo status social, o status que pertence à condição de morto. Essas formas simbólicas em que a morte se registra nos rituais e monumentos fúnebres permitem distinguir as principais figuras históricas da morte, cujo perfil singular foi traçado a partir das maneiras como diferentes sociedades assimilaram o fato bruto da morte, dando a esta uma significação cultural, e inscrevendo-a no sistema dos valores simbólicos que asseguram o funcionamento e a reprodução da ordem social. Segundo Vernant (1982),

“Para um grupo de homens, constituir-se um passado comum, elaborar uma memória coletiva, enraizar o presente de todos num ‘outrora’ desvanecido, mas do qual a rememoração se impõe, unanimemente partilhada, é também – é de início – conferir a certos personagens defuntos ou a certos aspectos desses personagens, graças a um ritual funerário apropriado, um estatuto social tal que eles permanecem, em sua condição de mortos, inscritos no coração da vida presente, que eles intervenham nela, enquanto mortos, que eles tomem a parte que lhes cabe na dominação das forças sociais de que dependem o equilíbrio da comunidade e a permanência de sua ordem. A morte não é a interrupção da vida, nem seu enfraquecimento ou sua sombra. Ela constitui o horizonte de sentido sem o qual o curso da existência, para pessoas e para os grupos, não teria nem direção, nem sentido, nem valor. Integrar o indivíduo na comunidade, assinalar-lhe seu lugar, seu papel, seu exato status, é fixar a ordem das etapas que aqui nesse mundo, permitem sair dele, liberar-se dele para reencontrar o absoluto.”

Seguindo a linha de pensamento formulada com base na Semiótica da Cultura, mais especificamente em leituras sobre Bystrina, destacamos que para os cristãos, a morte promove o acesso a outra dimensão da vida, seja de eterno sofrimento e expiação nos infernos, ou de bem aventurança no paraíso, do qual fomos expulsos pelo pecado original. É por escrúpulo e sentimento religioso, e em expectativa da ressurreição que, durante muito tempo até os dias de hoje, cultivamos o hábito social de sepultar solenemente os corpos de nossos mortos. Em decorrência disso, a tradição cristã estabeleceu que a morte é uma espécie de sono profundo, mediado pela expectativa da ressurreição, quando as almas voltariam a habitar os corpos. Essa ideia introduziu uma nova percepção e poupou gerações ao longo de séculos da ideia aterradora do fim definitivo.

Tais condições reconfiguram nossas antigas crenças e esperanças de imortalidade: indicam que, para nós, a arcaica representação da morte, assim como o sempre presente desejo de perpetuação da vida, adquire hoje um contorno inusitado, digno de ser

pensado em toda sua extensão e profundidade: não mais a sobrevivência heroica na memória popular, guardada para sempre pelo canto do poeta; não mais a sobrevida dos reis magníficos, ou das grandes personagens da história política dos povos, também não mais a fusão com o Absoluto, ou a eterna bem aventurança no Paraíso, mas a sobrevida como reprodução, virtualmente infinita, de artefatos técnicos do fazer humano.

Parafrazeando Bystrina, a morte não é um vazio semiótico, ao contrário, nutre a esfera simbólica com suas imagens, seus símbolos, suas metáforas. É a matéria prima das narrativas. É a zona cinzenta, nebulosa. A vida se alimenta da morte, a canibaliza. Eros transforma Thanatos em arte, experiência mais próxima que podemos ter com o mistério. A única forma de tangenciar o insondável. No terreno dos signos, da semiose, no domínio da semiosfera os conceitos se confundem. A morte ensina a vida seu preço. Os mortos redimensionam os valores dos vivos. Vida após a morte. O que haverá mais além? O duplo, o reflexo, a sombra reescrevem os textos, impulsionam as narrativas, acionam a vida. Dorian Gray sofre as agruras de trocar de lugar com seu duplo; Orfeu vai buscar Eurídice no inferno; Jekyll e Hide confundem o “eu” no jogo de espelhos. Narciso submerge no mais profundo de seus reflexos; Alice se aventura do outro lado de sua própria imagem refletida no espelho; Hamlet vive os tormentos do delírio, da loucura, do encontro com as sombras. Não há respostas. Os conteúdos se estetizam mostrando que não é a morte o grande mistério e, sim, a própria vida.

Dessa forma, recorreremos aos signos e fundamos uma nova realidade que aponta para uma região onde habitam o consolo, o afago, o descanso, a catarse, a eternidade, enfim a recompensa que apaga as dores advindas da realidade antecedente que Bystrina chamou Primeira Realidade, à qual segue obviamente a Segunda. Nesta Segunda Realidade situamos os ritos de passagem, como o Ritual Fúnebre Bororo, no qual vida e morte não se opõem, mas se interpenetram, almas de vivos conversam com as de mortos, resolvendo os problemas da vivência e da sobrevivência do homem, sem se preocupar exatamente a que lado pertencem as vozes, se ao lado da metade dos TUGAREGE ou ao lado da metade dos ECERAE, se ao lado dos vivos ou dos mortos. Os dois lados juntam-se após a separação para planejar mais uma façanha conjunta, integrando-se em um plano comum, tal como o faz os irmãos BAKORORO DOGE, "irmãos" pelo fato de partilharem de uma mesma estratégia de luta, de uma mesma metade ou "lado", contra inimigos comuns, o mais terrível deles a própria morte.

E, no plano psíquico, o Homem teme um inimigo especial, o caos, a desordem, a impossibilidade de se comunicar com o seu semelhante, com outros seres dotados de vida, com um sentido de vida. A comunicação envolve, muitas vezes, desafios profundos que, quando alcançada por meios criativos por alguns poucos indivíduos, dissolvem o pavor de Morte e o apego desmesurado à Vida já que, o que importa para tais Homens especiais, é menos aquilo que o torna transitório, mas aquilo que o insere na eternidade de um pantheon de ancestrais. Segundo os Bororo, o que importa a estes Homens não é que ele vá perder o seu corpo um dia, mas que ele seja apagado da memória dos seus se não tiver alguém que cuide de seus ossos da forma pela qual foram cuidados os ossos de seus ancestrais. Isto porque se ele chegar a brigar com o clã dos seus potenciais "substitutos", inviabilizará a cooperação destes para o seu funeral, esvaziando de sentido a vida pessoal.

Museu das Culturas Dom Bosco e Museu Comunitário de Meruri: reciprocidade e saberes partilhados

Sendo assim, a então curadora do Setor de Etnologia do Museu das Culturas Dom Bosco não poderia deixar de considerar que, para os Bororo, os mortos, representados pelos ossos e crânios enfeitados em exposição nas vitrines, transformaram-se em Aroe e circulam pelos três céus revisitando a aldeia, seus parentes, tanto para apoiar ou premiar quanto para castigar, uma vez que as metas fundamentais do Projeto de Reestruturação do Museu passaram a ser a promoção de uma abertura democrática à diversidade cultural humana (tanto no sentido do tratamento com seus objetos quanto no tratamento com os seus diferentes públicos) e a desconstrução dos discursos naturalizados sobre o mundo e a sociedade, buscando compreender e experienciar outras lógicas culturais de articulação de sentidos para a realidade

Foi então que o Museu convidou os Bororos de Meruri, região em que a maioria dos objetos da coleção bororo foi coletada, para participarem do plano de desmontagem, acondicionamento e transferência de alguns dos objetos sagrados contidos em seu acervo: três crânios humanos e uma infinidade de ossos pequenos enfeitados com plumas e penas de arara, como mandam as suas tradições a respeito do tratamento do corpo para o enterro definitivo.

Para a retirada dos ossos que se encontravam em exposição vieram ao Museu os Bororo: Lauro Pariko, Demetrio, Agostinho Eibajiwu, Paulinho Ecerae Kadojeba e, como manda a tradição, prepararam-se para a manipulação dos ossos, usando em seus corpos sumo de folhas de um vegetal próprio da região do cerrado, Kimao Uiorubo, denominado popularmente por eles de “algodãozinho”. Cantaram diante da vitrine aberta, retiraram e transportaram, gradativamente, os ossos nos baku (espécie de bandejas tecidas com folhas de buriti) depositando-os na mesa de higienização e restauro.

Ali, eles mesmos com a ajuda da curadora do Setor de Etnologia do Museu, começaram o trabalho de higienização e reconhecimento clânico dos ossos enfeitados. Agostinho Eibajiwu, curador do Museu Comunitário de Meruri, que já participado de um curso de conservação preventiva e restauro oferecido pelo museu anteriormente, usava as técnicas assimiladas, aspirando delicadamente as partículas de poeira dos crânios protegidos com um pedaço de filó. O silêncio e os olhares de compaixão diante dos ossos/almas formavam uma atmosfera de emoção e respeito, como em seus funerais. Quando terminaram, os objetos foram acondicionados em pequenas caixas individuais de etafóan e colocados em uma grande caixa de madeira, onde permaneceriam até o dia de serem transportados para as novas instalações do Museu das Culturas Dom Bosco.

De volta à aldeia, esses mesmos Bororo discutiram com os chefes cerimoniais o que fazer na segunda etapa do trabalho: a trasladação da caixa fúnebre e colocação dos ossos na vitrine definitiva, já que haviam concluído que um dos crânios era do clã dos Paiwoe e, portanto, as ações rituais deveriam ser conduzidas pelos Kie, seu recíproco.

Marcada a inauguração do Museu para 2009 e estando os Bororo convidados para uma apresentação cultural durante a cerimônia, decidimos fazer o ritual de trasladação dos ossos na mesma ocasião. Chegaram com dois dias de antecedência e a primeira providência dos chefes cerimoniais foi conhecer o material que seria transportado. A caixa foi aberta e eles examinaram cada crânio, cada ossinho, conversaram entre si na própria língua e decidiram transportar a caixa até a Reserva Técnica do novo Museu. Ali, os chefes cerimoniais, longe das vistas das mulheres, pediram três baku, espécie de bandejas tecidas com folhas de buriti, e colocaram apenas os crânios sobre elas. Conversaram e decidiram cobri-las com outros três dos mesmos objetos. Em cortejo conduziram as bandejas com os crânios encobertos até o saguão de entrada do museu onde lhes esperavam as mulheres. Colocaram as bandejas no centro e fizeram uma grande roda de homens.

Cada qual com seus bapo-doge, chocalhos grandes, iniciaram o canto Cibae Etawadu com a participação das mulheres e dançaram em círculo durante mais de uma hora. Neste momento solene do ritual os instrumentos soam acompanhando o canto como percussão. A emissão dos sons não se limita a representar os mortos, é o próprio morto. O bapo é uma espécie de ponte entre os mundos bororo, parte vital do aroe ekerioia: ao movimentar-se faz pulsar vivos e mortos, ao rodar, impregna de vida os objetos, animais, seres humanos, espíritos. Os bapo não são objetos, são sujeitos.

Depois cuidadosamente, em cortejo (desta vez com a participação das mulheres) conduziram os crânios para o pavilhão expositivo, entrando na área representativa de suas aldeias. Ali, os colocaram ao lado da vitrine construída no pavimento e iniciaram novamente o mesmo canto. A vitrine foi aberta por um técnico do museu e, ao silenciar do canto, os Bororo depositaram os crânios no lugar previamente preparado. Antes do fechamento da vitrine, um dos chefes cerimoniais ajoelhou-se no chão para alcançar o fundo da vitrine e, colocando suas mãos sob cada um deles, despediu-se em silêncio. Depois de fechada a vitrine, alguns Bororo comentaram que o museu, ao tentar retratar o caminho das almas, linha imaginária que corta a aldeia, dividindo-a em duas metades, acabou retratando o céu bororo. As cores dos pariko, enfileirados do Oeste para o Leste os fizeram lembrar o mito que descreve as aldeias habitadas pelos aroe-doge e chefiadas pelos irmãos Bakororo e Itubore, um lugar de extrema beleza, porque todo construído com penas das araras.

O Bororo Paulinho Ecerae Kadojeba registrou todo o processo. As imagens farão parte de um trabalho hipermidiático que será preparado por alguns membros do CEEDIP durante a formação de alguns Bororo em mais uma nova arte.

Considerações Finais

Viver por mais de uma década em contato com os Bororo de Meruri tinha um propósito que escapou dos limites teóricos até então discutidos pelas ciências sociais e fundou na aldeia de Meruri um novo tempo, tempo de descoberta que nortearam a busca da compreensão do “viver bororo” outrora inscrito em seus objetos que estiveram por tantos anos enjaulados nas vitrines de um museu europeu. Na ânsia de estimulá-los

esses objetos foram “repatriados” por meio de fotografias, depois virtualmente com a ajuda de computadores e, finalmente, de forma concreta, até a aldeia de Meruri, fundando um novo tempo em que a memória coletiva desperta os Bororo para seu “ser Cultural,” propiciando a reflexão sobre sua verdadeira riqueza, sobre sua vida carregada de hábitos e necessidades que não eram suas.

O que se pode dizer desta experiência é que dela submerge um segundo nível compreensível apenas se mediado pelo conhecimento real e sensível do verdadeiro sentido da ação comunicacional contemporânea no universo das comunidades indígenas. A produção partilhada do conhecimento envolvendo as novas tecnologias ou não (como algumas realizadas durante o intercâmbio entre Museus e aldeia), é capaz de interferir no “ser cultural” de cada indivíduo e de propor novas formas de problematização das questões da “identidade cultural” dos povos indígenas, hoje permeada por constante mutação.

Em se tratando do universo textual bororo registrado por eles mesmos e aquele estabelecido a partir da leitura do “outro” confrontamos dois registros diversos significando formas diversas de reprodução do ver. A importância disto está na possibilidade de focalizar o visual da comunicação centrado na multiplicidade, limite do poder e do conflito, do tradicional e do mutante, da experimentação e da lógica, do global e do local, do homologado e do sincrético. Lugar de onde brotam diversas subjetividades prontas a utilizarem quaisquer gêneros, quaisquer linguagens, não somente ocidentais (em sentido lato), mas aquelas próprias das populações nativas.

Deste contexto emerge um novo olhar etnográfico: o objeto passivo transforma-se em sujeito que à sua volta observa o observador, o modifica, o interpreta. O observador, sujeito único da observação, é também sujeito observado e sua interpretação é modificada pelo que percebe o observado. Não há mais estaticidade, não somos mais vistos e analisados de uma vez para sempre, mas somos revistos de acordo com um novo contexto daqueles que não toleram mais ser colonizados.

No que se refere à participação dos Bororo no Projeto de Reestruturação do Museu das Culturas Dom Bosco, “apaziguados os *aroe-doge*”, registra-se uma experiência muito válida para os Bororo que ainda procuram revitalizar suas tradições e afirmar sua identidade cultural; válida para muitos aspectos discutidos pela Antropologia da atualidade, segundo estudiosos presentes, como a Profa. Dra. Renate Viertler; válida também para a Antropologia Museal que, partilhando conhecimento e restituindo história, torna-se infinitamente mais humana, alterando a velha crença de que os objetos musealizados encontram-se irremediavelmente desenraizados quando deslocados, colocados e locados em um ambiente de guarda e mostra.

Referências

- Albisetti, C. & Venturelli, A. J. (1962, 1969, 1976 e 2003). *Enciclopédia Bororo*. Campo Grande: Editora UCDB.
- Bystrina, I. (1989) *Semiotik der Kultur*. Stauffenburg: Tubingen
- Baitello, N. Jr. (1997). *O Animal que parou os relógios*. São Paulo: ANNABLUME.

- Brandão, A.C.(2006). *O museu na aldeia: comunicação e transculturalismo no diálogo museu na aldeia*. Mato Grosso do Sul: ed. UCDB.
- Caiuby, N.S. *Tranças, cabaças e couros no funeral Bororo; a propósito de um processo de constituição de identidade*. In Martins, J. S.(org.) (1983) *A morte e os mortos na sociedade brasileira*. São Paulo: Hucitec.
- Lèvi-Strauss, C. (1986). *Tristes Trópicos*. Lisboa: Edições 70.
- Ribeiro, D. (1995). *O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Simpson M. (1996) *Making Representation. Museums in the post-colonial era*. London and New York: Routledge.
- Vernant, J.-P. & Naquet, P. V. (1988). *Mito e tragédia na Grécia antiga*. São Paulo: Brasiliense.

Documentários Etnográficos em Práticas Educativas

Ana Carolina Rios Gomes⁷²⁹

Resumo: O presente trabalho é parte das reflexões desenvolvidas em uma pesquisa mais ampla que busca compreender o potencial da educação patrimonial nos processos de empoderamento e emancipação social. Devido às dimensões do artigo, serão abordadas apenas questões relativas às práticas educativas, apresentando o documentário etnográfico como importante recurso para aproximar diferentes contextos culturais e promover relações de identidade e alteridade mediadas pelo recurso audiovisual – que por captar atenção e emoção, é capaz de favorecer a imersão dos espectadores no modo de vida, na realidade que se registra e se apresenta. A justificativa pela escolha desse tipo de documentário se dá por seu potencial de sensibilização, mostrando, em imagens e sons, outras formas de ser e de ver o mundo, enaltecendo a diversidade cultural. Trata-se de um essencial recurso pedagógico, em sentido lato, capaz de suscitar a difusão e valorização de bens culturais, interpretando culturas por meio do contato com “o outro” a partir da experiência audiovisual.

Palavras-chave: educação; documentário etnográfico; imagens; patrimônio.

Introdução

O interesse por produções audiovisuais de caráter etnográfico vem se ampliando na sociedade de forma diversificada, transitando por diferentes campos do conhecimento formal e não-formal, por meio de debates acadêmicos, festivais de cinema, canais de televisão, editais públicos de produção de documentários, dentre outros. São inúmeros os fatores que levam a essa configuração, dentre os quais destacam-se os processos de democratização do acesso às ferramentas de registro de imagens em movimento e a busca pela valorização do patrimônio cultural.

No presente trabalho pretende-se tecer considerações sobre a utilização dos documentários etnográficos em processos de ensino-aprendizagem, analisando imagens, patrimônio e suas articulações a partir das contribuições dos estudos em antropologia visual, das políticas patrimoniais do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), bem como da análise das potencialidades deste tipo de documentário, tomando-o como importante estratégia de registro e difusão de práticas culturais.

Assim, é proposta a reflexão sobre práticas educativas que perpassam pela formação audiovisual de comunidades – capacitação para captação de imagens, edição, produção, divulgação –, até a utilização desses vídeos em sala de aula, buscando trabalhar a diversidade dos povos e a interpretação de culturas por meio do contato com "o outro" a partir da experiência audiovisual, que por captar atenção e emoção favorece a imersão dos espectadores no modo de vida, na realidade que se registra e se apresenta, visando expandir a compreensão sobre a diversidade cultural e possibilitando o diálogo entre culturas e disciplinas.

⁷²⁹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Geografia pela UNESP – Campus de Rio Claro, sob a orientação da Profa. Dra. Bernadete Ap. Caprioglio de Castro. Bolsista CAPES. E-mail de contato: carol.rios@gmail.com

Imagens

Desde o surgimento das ciências sociais, registros visuais como a fotografia e o cinema foram amplamente utilizados. A antropologia visual tem sua origem em meados do século XIX com a proposta de documentar e preservar práticas culturais consideradas ameaçadas, procurando retratar de maneira fiel a realidade dos grupos estudados. Com as mudanças na sociedade, na ciência e na tecnologia, os usos das imagens em movimento foram ganhando diferentes contornos: ora como instrumental para a pesquisa de fenômenos culturais; ora como ferramenta para ilustrar e difundir pesquisas já realizadas (Piault, 1994). Ainda que distintas, essas formas contribuem para a valoração de bens culturais e para processos de análises culturais, considerando que a linguagem do movimento registra e apresenta qualidades de comportamento, modos de vida e paisagens associadas de maneira bastante peculiar.

O registro de nuances dos processos culturais, das sutilezas dos gestos e comportamentos, da emoção e de manifestações difíceis de serem captadas e transmitidas senão por imagens em movimento, confere especial valor aos registros audiovisuais e evidencia seu grande potencial científico. Esta peculiaridade dos registros audiovisuais permite a descoberta de traços culturais menos evidentes, ampliando e aprofundando análises.

Ao tomar como objeto de estudo documentários de caráter etnográfico, é necessário ter em mente que o filme etnográfico é um gênero de documentário que surgiu na França, nos anos 1960, praticado por cineastas independentes e por etnólogos que o aplicam na investigação, no domínio da antropologia visual, filmando determinados grupos das sociedades humanas, arcaicas ou modernas. Em outros termos, o filme etnográfico é uma imersão da cultura do "outro", registrando nuances fundamentais para uma análise interpretativa, proposta por Geertz (1989), e para a promoção do respeito à diversidade cultural.

Sobre a importância deste tipo de documentário, Claudine de France (1976) afirma:

“Podemos inicialmente afirmar que colocar em evidência os fatos que são impossíveis de estabelecer somente com a observação direta e descrever aqueles dificilmente restituídos pela linguagem constituem as duas funções principais do filme etnográfico.” (France, 1976, p. 140)

Assim, as imagens em movimento ultrapassam a observação clássica e a linguagem escrita permitindo outras formas de análise dos fenômenos culturais, no tocante do sensível, ampliando e aprofundando suas possibilidades e sendo de grande utilidade científica.

Freire & Lourdou (2010) esclarecem de forma sagaz o potencial do documentário etnográfico considerando-o como meio de expressão e descrição privilegiado do tempo, dos espaços e dos lugares, enfatizando aspectos da sociedade e do Homem que muitas vezes não são veiculados e trazendo-os para o campo do visível e do sensível a fim de promover a análise das representações e procedimentos utilizados nas atividades sociais, rituais e educativas.

Complementando o exposto acima, Clarice Peixoto (2000) afirma:

“ (...) As ciências sociais sempre manifestaram uma certa resistência em aceitar os documentos visuais como fonte de conhecimento. Muito ligados aos textos escritos e aos registros orais, os antropólogos mostravam dificuldade em perceber que a imagem pode trazer um outro tipo de informações que completa e ultrapassa a escrita e a fala. Colocando em sincronia o espaço, o ritmo e o movimento nas descrições dos rituais, das relações sociais e manifestações culturais... entre outras, a imagem é capaz de melhor acompanhar e fixar, sob um outro ângulo, as manifestações simbólicas.” (Peixoto, 2000, p. 4)

Convém enfatizar que a antropologia visual não pretende fixar o homem e suas práticas culturais em um registro audiovisual, mas registrar e condensar, por meio dessa técnica, expressões e comportamentos que não poderiam ser descritos de maneira tão contundente, pois:

“A imagem possui uma dinâmica própria: o poder da imagem é algo incontestável e passível de apreensão imediata. A imagem toca diretamente aos sentidos, é imediatamente captada não só pelo olhar, mas também pela emoção e pela razão. Ela sugere uma variedade de coisas que só com dificuldade uma outra forma de apreensão do real e do imaginário percebe e transmite, além de ter um grande poder de síntese. A imagem condensa uma série de elementos e diz muito sobre a percepção do real que a pessoa que a registrou ou a criou possui. (...) As imagens são formas privilegiadas de condensar e veicular representações sociais.” (Berger, 2012, p. 7-8)

Patrimônio

O estudo das iniciativas de valoração de bens culturais, considerando a memória, o simbolismo e os referenciais identitários de grupos sociais, são de fundamental importância para interpretações e entendimentos de processos culturais.

Castro e Fonseca (2008) expõem que a trajetória brasileira relativa às políticas patrimoniais de bens imateriais têm em seu início um duplo impulso: externamente, começam a existir estímulos por parte das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), criada no pós-guerra, em defesa da diversidade cultural, considerada como a maior riqueza humana; internamente, destacam-se as preocupações e aspirações dos Modernistas desde 1920, que fundamentaram realizações intelectuais e também institucionais.

Nesse processo de busca por amparo às questões patrimoniais, na forma da lei, o Brasil tem na Constituição Federal de 1988 o primeiro reconhecimento da imaterialidade do patrimônio cultural:

“Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I – as formas de expressão;

II – os modos de criar, fazer e viver;

III – as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV – as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

Parágrafo 1. O poder público, com a colaboração da comunidade, promoverá e protegerá o patrimônio cultural brasileiro por meio de registros, vigilâncias, tombamento e desapropriação, e de outras formas de acautelamento e preservação.” (BRASIL, 1998)

A imaterialidade do patrimônio é considerada de forma ainda mais específica na “Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial”. De acordo com esta Convenção, elaborada na Conferência Geral da UNESCO em Paris-FR, no ano de 2003, o conceito de patrimônio cultural imaterial é entendido como:

“ (...) práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados – que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. (...) Esse patrimônio cultural imaterial, transmitido de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função do seu meio, da sua interação com a natureza e da sua história, inculcando-lhes um sentimento de identidade e de continuidade, contribuindo, desse modo, para a promoção do respeito pela diversidade cultural e pela criatividade humana.” (IPHAN, 2006, p. 15)

Segundo o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), o patrimônio cultural imaterial se manifesta por meio de tradições, expressões orais, práticas sociais, rituais, eventos festivos, artesanato tradicional, entre outras formas. A fim de assegurar sua perpetuação, sua viabilidade, as estratégias de salvaguarda desse patrimônio contemplam “a identificação, documentação, pesquisa, preservação, proteção, promoção, valorização, transmissão, essencialmente através da educação formal e não formal, bem como a revitalização dos diferentes aspectos desse patrimônio” (IPHAN, 2006).

As políticas de salvaguarda do patrimônio cultural imaterial no Brasil são, atualmente, coordenadas pelo IPHAN e se estruturam em premissas e princípios de atuação, definindo conceitos e instrumentos que associe a história das iniciativas nessa área às novas reflexões sobre o tema (Vianna, 2008):

1) “Adesão e participação dos atores que mantêm e produzem esses bens culturais nos processos de identificação, valorização e gestão desse patrimônio, é condição *sine qua non* do processo de salvaguarda.”

Para que as ações de valorização, apoio e fomento possam, de fato, fortalecer a capacidade de continuidade de determinado bem é fundamental que seus realizadores tenham conhecimento detalhado sobre todos os processos de transmissão, produção e reprodução desse bem cultural.

2) “Descentralização e socialização dos métodos e procedimentos necessários à produção de conhecimento”.

Os atores sociais que produzem o patrimônio devem gozar de autonomia, tendo irrestrito acesso à instrução técnica de processos de reconhecimento patrimonial, ao uso de fontes de financiamento e ao conhecimento do funcionamento do Estado, na forma da lei. As atuais políticas federais de salvaguarda procuram considerar os produtores

dos bens imateriais como os principais protagonistas de sua salvaguarda.

3) “Articulação da política de reconhecimento e valorização do patrimônio cultural imaterial com outras políticas públicas”

Essas políticas de reconhecimento e valorização patrimonial devem ser associadas às políticas voltadas à educação, ao trabalho, ao turismo, ao desenvolvimento social e, também, à ciência, à produção do conhecimento formal. Busca-se, assim, considerar a cultura como ponto central na formulação e articulação das políticas públicas, promovendo o respeito à diversidade cultural do país.

4) “Visão abrangente da expressão cultural objeto de reconhecimento e salvaguarda, incluindo os atores que dela participam e o território em que se desenvolve”.

Este princípio de atuação permite que sejam identificados e analisados os fatores responsáveis pelo fortalecimento e pelo enfraquecimento de determinada expressão cultural em estudo com a intenção de intervir de forma estratégica, potencializando as condições que garantem a existência e permanência dos bens culturais imateriais e minimizando aquelas que contribuem para seu desaparecimento.

5) “Promoção e divulgação como modo de valorizar e ampliar a base social comprometida com a continuidade dos bens culturais imateriais.”

A política patrimonial brasileira busca constituir bases de dados que proporcionem o registro, a sistematização e a difusão de todo o conhecimento produzido sobre essas manifestações culturais, respeitando os direitos de propriedade intelectual coletiva definidos por lei.

6) “Valorização das pessoas que detêm e transmitem esse patrimônio durante todo o processo de salvaguarda.”

O último princípio de ação se pauta na valorização dos atores sociais protagonistas de seu patrimônio. A importância deste princípio é tamanha que deve estar incluso nas etapas de identificação, reconhecimento como patrimônio e desenvolvimento das ações de apoio e fomento às comunidades em questão.

Como orientações teóricas nas pesquisas relativas aos bens imateriais, são fundamentais os conceitos de sistemas sociais, processos históricos, identidade, trajetória e mediação social e cultural. Além disso, mais do que questão teórica e metodológica, a sensibilização e valorização dos segmentos sociais envolvidos se constitui em processo imprescindível para a construção das políticas de salvaguarda sustentáveis e favoráveis aos grupos e comunidades participantes. Segundo Vianna (2008) a pesquisa e implementação de políticas para o patrimônio imaterial só têm sentido se levadas a cabo pelo Estado e segmentos sociais, e incorporadas no cotidiano dos grupos em questão, não sendo impostas, mas propostas e incorporadas pelo coletivo.

O bem cultural imaterial pressupõe dinâmica e transformação. Assim, o fato cultural definido como patrimônio imaterial pode ser entendido como sistema de práticas

tradicionais reconhecidas e transmitidas de geração em geração, ao longo de um tempo, caracterizando identidades coletivas, entretanto, sua autenticidade está presente em cada recriação. As políticas para o patrimônio imaterial são, de forma ideal, potencialmente inclusivas e transformadoras, na medida em que objetiva não os produtos culturais em si, mas os seres humanos protagonistas e as condições e processos objetivos de produção e reprodução dos tais bens culturais patrimonializáveis.

Diante do exposto, é preciso reconhecer a importância da instauração dos processos de Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial, instituído pelo Decreto nº 3.551/2000. Trata-se de um expressivo avanço no que diz respeito às políticas patrimoniais brasileiras, pois, segundo Lima e Alves (2008) reconhece os bens culturais como processuais e dinâmicos, arraigados no cotidiano e representativos de diferentes grupos sociais, aos quais o tombamento não se aplicava. De acordo com a autora, ao tornar viável a inclusão de bens culturais que referenciam a identidade, a ação e a memória de camadas sociais até então alheias a esse processo, o Registro contribui no sentido de democratizar a política pública de construção e reconhecimento do patrimônio cultural.

Além disso, o objetivo primordial do processo de Registro oficial de um bem cultural é compilar e sistematizar o mais completo conhecimento e documentação sobre o bem cultural que se quer reconhecer como Patrimônio Cultural do Brasil, com a finalidade de incentivar a transmissão dos saberes e propiciar sua ampla difusão e valorização social.

Práticas Educativas

Articulando as ideias já apresentadas sobre imagens e patrimônio, temos por um lado o evidente potencial dos documentários etnográficos no que tange o registro e divulgação de práticas culturais em imagens em movimento, possibilitando experiências de contato com outras culturas por meio de recursos audiovisuais; por outro, são claros os princípios orientadores das ações patrimoniais, primando pela efetiva participação dos grupos nos processos de valoração de seu patrimônio, em uma perspectiva de empoderamento e emancipação. Neste sentido, a formação audiovisual tem se mostrado como uma importante estratégia de valoração de bens culturais, no processo de identificação, registro e divulgação do patrimônio de uma comunidade por ela própria.

Singular exemplo de produção partilhada de conhecimento é o projeto Vídeo nas Aldeias (VNA). Criado em 1987, o VNA é precursor na área de produção audiovisual indígena no Brasil. Seu objetivo foi, desde o início, apoiar as lutas dos povos indígenas para fortalecer suas identidades e seus patrimônios territoriais e culturais, por meio de recursos audiovisuais e de uma produção compartilhada com os povos indígenas com os quais trabalha.

Este projeto foi se tornando cada vez mais um centro de produção de vídeos e uma escola de formação audiovisual para povos indígenas. Em suas atividades, o VNA fornece suporte técnico e financeiro a fim de tornar possível a produção audiovisual indígena, além de sua difusão entre os povos indígenas, bem como no circuito de mídias – em âmbito nacional e internacional. O projeto se debruça sobre três linhas de atuação

– formação, produção e divulgação – procurando, assim, incluir a comunidade em todas as etapas do processo, a partir da capacitação audiovisual por meio de oficinas de roteiro, captação de imagens, análise crítica do material captado e edição, produção final e divulgação dos filmes, exibindo-os em festivais, aparelhos do sistema educacional, televisões públicas, etc. Além disso, é preciso ressaltar o estabelecimento de contratos de direitos autorais e de imagem com os realizadores e suas comunidades, o que garante, legalmente, o respeito ao uso de sua imagem e às suas obras audiovisuais.

Iniciativas como esta, exemplificada acima, que tem como princípio a participação efetiva de comunidades, devem ser fonte de inspiração para outras ações que buscam, mais que respeitar, enaltecer a diversidade cultural, priorizando o envolvimento dos grupos sociais nos processos de identificação, valoração e divulgação de seus bens culturais especialmente por meio de recursos audiovisuais, na produção de documentários etnográficos, apresentando suas práticas culturais a partir de seu próprio olhar. Trata-se de ações que visam o empoderamento e a emancipação desses grupos, por meio de atividades educativas voltadas à seu patrimônio e que fomentam a constituição de acervo documental, registrando as práticas culturais da atualidade que servirão também como referência para as futuras gerações.

Além dessa perspectiva, temos que o aumento do número das produções de documentários etnográficos deve ser investigado. Por ora, entendemos que o slogan do programa DOC TV – Programa de Fomento à Produção e Teledifusão do Documentário Brasileiro, da Secretaria do Audiovisual – é capaz de sintetizar a demanda por esta linguagem videográfica: “Quando a realidade parece ficção, é hora de fazer documentários”.

Há uma produção vasta e de grande qualidade em todo o mundo e especificamente no Brasil. Por conseqüência, os festivais de filmes etnográficos também crescem quantitativa e qualitativamente. No caso brasileiro, programas como o ETNODOC e o DOC TV são iniciativas que só vêm a contribuir para a compreensão da diversidade cultural no Brasil – e a partir daí, no Mundo. Ambos os programas tem como objetivo difundir o documentário produzido por meio da exibição em TVs públicas. Ainda que isto esteja garantido pelo Edital, o número de expectadores fica muito restrito, pois as exibições são feitas em horários que dificultam a audiência. Novos locais e maneiras de exibição devem ser propostos.

É possível trabalhar com os documentários em ambiente escolar. Diante da impossibilidade de levar os alunos para conhecer modos de vida culturalmente diferentes *in loco*, a alternativa que se apresenta mais interessante e viável é levar essa diversidade cultural para dentro da sala de aula, fazendo uso desse recurso tão interessante e potencialmente transformador que é o audiovisual.

Dessa maneira, promove-se, por meio de práticas educativas associadas aos documentários etnográficos, o contato dos participantes com a experiência do trabalho de campo para que sejam motivados a desenvolver o pensamento crítico e investigativo, vivenciando as três principais etapas do trabalho do pesquisador, defendidas pelo antropólogo Roberto Cardoso de Oliveira (2006): o olhar, o ouvir e o escrever, cada

qual com suas especificidades.

No que diz respeito ao olhar, de acordo com o autor, quando o pesquisador se julga preparado para partir para a investigação científica empírica – em campo – o objeto de estudo já foi modificado pela forma com que é visto. Isto é, o objeto é analisado e compreendido segundo o esquema conceitual que desenvolveu a maneira do pesquisador ver a realidade, segundo o lugar de onde ele vê – o lugar social do pesquisador na estrutura de classes. Os processos de observação são fundamentais para as pesquisas, pois a partir desta etapa surgem questionamentos que impulsionam o desenvolvimento do trabalho. Mas a pura descrição do que é observado a partir do olhar, por si só, não é suficiente; faz-se necessário associar o olhar ao ouvir. O ouvir e o olhar são complementares e compartilham as mesmas pré-condições, o que significa dizer que “a teoria social pré-estrutura o nosso olhar e sofisticada a nossa capacidade de observação” (Oliveira, 2006, p. 27). É nesta etapa, a de ouvir, que se compreende as estruturas das relações sociais e o sentido daquilo para o grupo social estudado.

Recorrendo ao antropólogo Clifford Geertz (1989), Oliveira (2006) fala sobre duas etapas básicas da pesquisa: “being there” – trabalho em campo, na qual se pratica o olhar e o ouvir; “being here” – o escrever no ambiente acadêmico. O ato de escrever, de acordo com suas contribuições, se constitui no momento em que a produção do conhecimento científico se torna mais crítica, pois é quando se dá o processo de textualização de todos os fenômenos sociais e culturais vistos e ouvidos em campo. Textualizar a cultura, isto é, transformar em discurso as manifestações observadas, é complexo, pois não consiste em traduzir, mas em considerar os fenômenos segundo o viés interpretativo do olhar do pesquisador, além de considerar suas vivências pessoais, sua condição social e econômica.

Assim, nas práticas educativas mediadas pela exibição de documentários etnográficos, é preciso considerar a perspectiva relativista, considerando seus preconceitos etnocêntricos e atentos ao que os cientistas sociais chamam de “o ponto de vista nativo”. Assim, Geertz (1997) aconselha a realizar um movimento dialético entre uma visão das partes através da totalidade, e vice-versa, para que seja possível captar este ponto de vista. Esse esforço permite identificar e compreender o modo de vida e a visão de mundo, os significados dos signos e símbolos, a lógica cultural, o sistema, a estrutura e a conjuntura, o contexto das práticas culturais, o valor identitário e patrimonial de um fato cultural.

Em outras palavras, o aluno/pesquisador deve, segundo Geertz (1989), fazer uma descrição densa do contexto cultural investigado, considerando as subjetividades, interpretando gestos, objetos, palavras, pensamentos e relações, construindo um mapa de significados dos fatos que ocorrem no sistema cultural observado.

Segundo Marconi & Presotto (2007), o conceito de relativismo cultural deve ser adequadamente compreendido por todos os indivíduos envolvidos direta ou indiretamente nas situações de contato – ainda que essas sejam mediadas por novas tecnologias, no caso, os recursos audiovisuais. Este princípio permite ao observador ter uma visão objetiva das culturas, cujos padrões e valores são tidos como próprios e convenientes aos seus integrantes.

“Considerando a extrema diversidade cultural da humanidade, pode-se compreender cada grupo humano, seus valores definidos, suas exclusivas normas de conduta e suas próprias reações psicológicas aos fenômenos do cotidiano; e também suas convenções relativas ao bem e mal, ao moral e imoral, ao belo e feio, ao certo e errado, ao justo e injusto etc. A relatividade cultural ensina que uma cultura deve ser compreendida e avaliada dentro dos seus próprios moldes e padrões, mesmo que estes pareçam estranhos ou exóticos. Assegura ao antropólogo atitudes mais justas e humanas, o que vem, muitas vezes, contrariar os interesses da cultura dominante que, quase sempre, nas situações de contato, não leva em consideração alguns princípios humanitários.” (Marconi & Presotto, 2007, p.17)

Considerações Finais

As reflexões apresentadas ao longo do texto apontam para a importância da articulação entre imagens e patrimônio, procurando compreender processos e relações entre culturas, por meio de registros audiovisuais de práticas culturais. Para além do que já foi dito, é possível considerar a eficácia dos documentários etnográficos em práticas educativas, formais e não-formais, nas quais os participantes devem utilizar audiovisual não apenas como recurso didático para ilustrar determinado conteúdo, mas como fonte inesgotável de referências culturais que provocarão estranhamentos, identificações e, o mais importante, reflexões sobre diversidade cultural, em cada indivíduo que assistir e a cada vez que o documentário for visto. É provável que todos os envolvidos no percurso formativo que tem como procedimentos metodológicos técnicas audiovisuais, percebam de forma mais latente, no tocante do sensível, a importância dos bens culturais em sua diversidade.

Uma das forças do documentário vem da relação de registro, documentação, captação de comportamentos e expressões que confere ao documentário uma certa "autoridade" e legitimação, potencializada pela participação efetiva das comunidades nos registros de suas práticas culturais. Essa vitalidade se reflete também nas políticas públicas no campo do audiovisual, em programas de fomento e divulgação que apontam para o reconhecimento do documentário como instrumento importante na produção partilhada de conhecimento e nos processos de transformação da sociedade brasileira.

O documentário etnográfico, quando proposto como estratégia de educação, é capaz de apresentar as peculiaridades de diversos modos de vida associados a diferentes paisagens, por meio do registro de cenários, de gestos, sons, emoções... O audiovisual permite a possibilidade da construção de espaços criativos e críticos-reflexivos, podendo constituir-se em uma obra com grandes contribuições para processos de conscientização a respeito da diversidade cultural.

Por fim, torna-se viável ampliar o conhecimento da sociedade e do ser humano, em sua unidade e diversidade, no espaço e no tempo, e favorecer a comunicação entre diferentes culturas, em uma tentativa de pensar as relações que são estabelecidas com os outros e o seu meio, considerando os contextos históricos, sociais e culturais onde está inserido, visando expandir a compreensão sobre a diversidade cultural, possibilitando o diálogo por meio de processos de identidade e alteridade possibilitados pelo recurso audiovisual – desde seu registro à sua divulgação e recepção/apreciação por parte de outros grupos.

Referências

- Brasil (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal.
- Berger, M. (2012). Antropologia e Imagem: breve introdução. Disponível em: <http://www.mirelaberger.com.br/mirela/download/Default.aspx> . Acesso em: 03/11/2012.
- Castro, M. V. & Fonseca, M. C. (2008). Patrimônio cultural imaterial no Brasil. Brasília: UNESCO, Educarte.
- Corrêa, R. L. A. (2007). Caderno de textos sobre a geografia cultural. Textos NEPEC n. 3. Rio de Janeiro: NEPEC-UERJ.
- France, C. (1976). Corps, Matière et Rite dans le Filme Ethnographique. In: Pour une Antropologie Visuelle. Paris: EHESC.
- Freire, M. & Lourdou, P. (orgs.) (2010). Descrever o visível: Cinema, documentário e antropologia fílmica. Estação Liberdade.
- Geertz, C. (1989). A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: LTC.
- Geertz, C. (1997). O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa. Petrópolis: Vozes.
- Lima e Alves, A. C. (2008). A instrução dos processos de Registro. Curso Livre: Patrimônio Imaterial: política e instrumentos de identificação, documentação e salvaguarda – turma 2. Realização: UNESCO. Coordenação Geral: COMUNA. Plataforma de Educação à Distância: DUO Informação e Cultura . <www.duo.inf.br>. Belo Horizonte.
- Marconi, M. A. & Presotto, Z. M. N. (2007). Antropologia: uma introdução. 6ª edição. São Paulo: Editora Atlas S. A.
- Oliveira, R. C. (2006) O trabalho do antropólogo. 2ª edição. São Paulo: Editora UNESP, 2006.
- Peixoto, C. (2000). A Antropologia Visual já tem história pra contar. Comitê de Antropologia Visual da Associação Brasileira de Antropologia. Disponível em: <http://antropologiavisualaba.blogspot.com.br>. Acesso em: 11/11/2012.
- Piault, M. (1994). Antropologia e Cinema. In: Catálogo II Mostra Internacional do Filme Etnográfico. Rio de Janeiro: Interior Produções.
- Ribeiro, J. S. (2005). Antropologia visual, práticas antigas e novas perspectivas de investigação. In: Revista de Antropologia. Vol. 48, no2. São Paulo: Julho/Dezembro 2005.
- Vianna, L. (2008). Metodologia de inventário e pesquisa aplicados ao patrimônio imaterial. Curso Livre: Patrimônio Imaterial: política e instrumentos de identificação, documentação e salvaguarda – turma 2. Realização: UNESCO. Coordenação Geral: COMUNA. Plataforma de Educação à Distância: DUO Informação e Cultura. <www.duo.inf.br>. Belo Horizonte.

Sites da Internet

- DOC TV. Disponível em: <http://www3.tvcultura.com.br/doctv> Acesso em: 05 de dezembro de 2012.
- Edital ETNODOC. Disponível em: <http://www.etnodoc.br> Acesso em: 23 de maio de 2012.
- Mostra Internacional do Filme Etnográfico. Disponível em: <http://www.mostraetnografica.com.br> Acesso em: 19 de agosto de 2012.
- Vídeo nas Aldeias. Disponível em: <http://www.videonasalderias.org.br> Acesso em: 05 de dezembro de 2012.

Produção Partilhada do Conhecimento: Hipermídia, Texturas Sonoras e Experiência Estética

Caio de Salvi Lazaneo⁷³⁰ e Jonathas Beck Ramos⁷³¹

Resumo: O presente artigo busca refletir sobre o que temos denominado no âmbito do Cedipp (Centro de Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada, grupo de pesquisa vinculado à Escola de Comunicações e Artes e ao Diversitas da USP) como Produção Partilhada do Conhecimento, proposição em que a construção do conhecimento é realizada de modo partilhado. Seria possível a partir desta premissa ética epistemológica produzir conhecimento não mais sobre comunidades, mas com interlocutores destas comunidades? Uma forma de produção do conhecimento em que a comunidade, outrora objeto, tornada sujeito, (re)defina de modo partilhado, a partir de um diálogo universidade e comunidade, os rumos de uma pesquisa? Esta premissa é, em um primeiro momento, analisada a partir da reflexão sobre como a institucionalização do método científico, no contexto da ciência moderna, solapou o senso comum dos processos de produção de conhecimento, afastando o homem ordinário e o cotidiano (De Certeau, 2011) da condição de cientificidade. Apontamos também no conceito de Texturas Sonoras (Bairon, 2005) a relação com o conceito de Produção Partilhada de Conhecimento para pensarmos no valor da experiência estética no âmbito da produção de conhecimento.

Palavras-chave: produção partilhada do conhecimento; hipermídia; senso comum; texturas sonoras.

“O tom de antontem– o do racionalismo abstrato – já não convém, num momento em que a aparência, o senso comum ou a vivencia retomam uma importância que a modernidade lhes havia negado. E, ainda que seja sob forma de constatação, importa assumir, intelectualmente, a afirmação da existência, o “sim” à vida a que tudo isso incita.” (Maffesoli, 1998 p.16)

É nos séculos XVI e XVII que têm início a ruptura entre o conhecimento científico e a experiência estética, calcada na sobrevalorização de uma noção de verdade atrelada à escrita verbal. Desde o método de interpretação da Natureza, a partir da observação escrita - assumindo a categoria de Ciência -, como nos falam Bairon e Torres (2009) a propósito do trabalho do médico inglês William Harvey, a Natureza,

“com todo seu espetáculo inexplicável, passou a ser considerada o grande livros das criaturas de Deus. Qualquer texto deveria ter o seu significado explícito por qualquer leitura que recorresse à compreensão existente a partir do modelo de leitura do ‘Livro da Natureza’.” (idem., p.10)

No surgimento da ciência moderna, o solapamento da experiência estética e das figuras de linguagem como possibilidades de compreensão dos fenômenos do mundo, sentenciando o afastamento entre ciência e *senso comum*, constituía um caminho em que “(...) esse tipo de compreensão parece não só ter definido a escrita metodológica como o caminho mais fidedigno do conhecimento, como, até mesmo, a única forma de compreensão confiável, (Bairon, Torres, 2009, p.11). A partir do texto “A Arte como um sistema cultural” (1997), recorreremos também à Geertz para refletirmos sobre o método tradicional operante nas universidades, em que se valoriza sobremaneira, nas

⁷³⁰ Doutorando em Ciências da Comunicação na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

⁷³¹ Mestrando no Programa Interdisciplinar Diversitas, FFLCH – USP.

ciências humanas, a linguagem verbal escrita como método da produção de conhecimento científico. Logo, o campo da estética torna-se mero instrumento de suporte para a “ciência escrita”, que por sua vez, reflete sobre produção estética muitas vezes como recurso alheio ao universo simbólico significante de determinada cultura.

“Como é notório, é difícil falar de arte. Pois a arte parece existir em um mundo próprio, que o discurso não pode alcançar. Isso acontece mesmo quando ela é composta de palavras, como no caso das artes literárias, mas a dificuldade é ainda maior quando se compõe de pigmentos, ou sons, ou pedras, como no caso das artes não literárias. Poderíamos dizer que a arte fala por si mesma: um poema não deve significar e sim ser, e ninguém poderá nos dar uma resposta exata se quisermos saber o que é o *jazz*”. (Geertz, 1997)

A partir da afirmativa do autor, encontramos subsídios para questionar os motivos que impedem a produção estética, em si, ser o produto final de uma produção acadêmica. Pois bem, sabemos que para concluirmos um trabalho científico nas ciências humanas, necessariamente, precisamos produzir um texto dissertativo sobre tal experiência. Qual o sentido de elaborar cem páginas sobre uma produção artística? Como discorrer, definir, organizar um discurso linear sobre determinado objeto? Como valorizar a obra em si como o fim do processo de pesquisa? Quais as consequências dessas atribuições e exigências dentro do campo da pesquisa?



Fig. 01 O xavante Divino Tserewahú dá aula sobre a montagem audiovisual para alunos xavantes e bororos na Universidade de São Paulo. 2013.

Podemos dizer prontamente, que uma consequência negativa de tal método acadêmico, é o caráter redutor e marginalizador, ora pois, como inserir, por exemplo, pesquisadores particularmente oriundos de culturas de tradição oral que não dominam a escrita acadêmica em um processo de pesquisa que legitima e considera apenas o texto escrito como forma de se produzir conhecimento? Não há uma possibilidade ou necessidade efetivamente ativa de participação desse sujeito dentro do contexto científico? Talvez, sim, pelo viés da valorização da produção que inclua outras matrizes de linguagem na pesquisa, como a imagem e o som, e sobretudo, não como meros elementos ilustrativos da pesquisa, mas sim, como processos metodológicos da própria pesquisa.

Geertz, cita exemplos que passam pelo universo simbólico dos *iorubás* e o significado inerente às linhas dos escultores, às pinturas declamatórias dos *abelam* da Nova Guiné, estudadas por Anthony Forge, “refletem conceitos desenvolvidos na pintura da mesma forma que a pintura reflete os conceitos subjacentes da vida social.” (Geertz, 1997). O autor ainda recorre às poesias mulçumanas como maneira de demonstrar como não são apenas palavras e frases conotando uma expressividade emocional ou estética, mas sim, reflexo de uma complexidade cultural inextricáveis das entranhas de toda sociedade mulçumana.

Em uma crítica metodológica às formas de traduções semióticas entre os diferentes tipos de códigos e signos, o autor suscita a necessidade de considerar uma maneira inovadora e incorporadora de tradução dos sentidos e significados incorporados na expressividade estética, ou seja, na essência de uma criação artística, ou melhor, de uma expressividade estética, está atrelado um universo cultural de valores em diversos níveis, que correspondem a uma especificidade de um jeito de ser no mundo, a uma maneira de interpretar e ressignificar a vida.

Portanto, como desconsiderar tais aspectos potenciais de uma criação estética para legitimar uma determinada linguagem de tradução simbólica, como a escrita, restritiva e redutora, em detrimento da possibilidade riquíssima da produção estética? Buscamos então pensar estes aspectos a partir do conceito de *Produção Partilhada do Conhecimento*. Geertz (1997) compreende o *senso comum* como um sistema cultural que “ (...) se baseia nos mesmos argumentos em que se baseiam outros sistemas culturais semelhantes: aqueles que os possuem têm total convicção de seu valor e de sua validade” (p. 116). O “bom senso”, “isto é aquilo que o homem comum pensa quando livre das sofisticações vaidosas dos estudiosos” (p. 116), constitui uma manifestação sensível ao homem ordinário que expressa “ (...) critério, inteligência, discernimento e reflexão prévia na lide com os problemas cotidianos, de uma forma cotidiana” (p. 115). Trata-se de uma “interpretação da realidade imediata” (p. 115), enquanto uma construção histórica, pois é “sujeito a padrões de juízo historicamente definidos” (p. 116). Compreendemos, neste caminho, que o bom senso expressa saberes do senso comum de uma época, ainda que possa divergir “dramaticamente de uma pessoa para outra”, mas que se configura, deste modo, como um “sistema cultural”, “embora nem sempre muito integrado” (p. 116).

As *texturas sonoras*, neste contexto, estão especificamente relacionadas às referências hipermidiáticas conceituais, que sugerem uma possível intersecção entre experiência estética, ferramentas digitais e produção de conhecimento, remontando alguns aspectos do antigo debate dicotômico da relação arte/ciência. Porém, pensamos aqui na hipermídia como linguagem que possibilite uma relação *heterárquica* entre as duas esferas e que proporcione condições metodológicas para uma produção de conhecimento dialógica entre as distintas comunidades e subjetividades em interação no processo de pesquisa, permitindo essas comunidades não acadêmicas reconhecerem no discurso científico uma linguagem que favoreça não somente um melhor acesso aos conteúdos produzidos na universidade, mas que fundamentalmente possibilite à participação da própria comunidade na pesquisa e na produção de conteúdo.

Portanto, as *texturas sonoras* surgem em reflexões e experimentações referentes às possibilidades do áudio na hipermídia e, assim sendo, também acolhem aspectos conceituais inerentes à hipermídia, que recaem inevitável e conseqüentemente, em conceitos sedimentados nas *texturas sonoras*.

Diferenciamos as texturas sonoras de outras criações sonoras aparentemente semelhantes, pelas proposições que embasam sua concepção e dão às texturas um caráter não apenas contemplativo/passivo, mas sobretudo interativo.

Na hipermídia elementos conceituais unidos às novas linguagens e ao ambiente digital, propiciam uma interatividade dialógica no processo de aprendizagem e de produção de conhecimento e, sendo assim, não temos nela um produto acabado, fechado, concluído, mas, sim, um convite à participação criativa dos agentes motivados a “jogar”. Neste sentido, o conceito de jogo e interatividade são também elementares para compreendermos as divergências entre produtos estéticos sonoros considerados “arte sonora”, e as proposições dialógicas propostas nas texturas sonoras, bem como nas criações hipermediáticas conceituais, pensadas no sentido da *produção partilhada de conhecimento*. Podemos conferir, a partir da possibilidade interativa dos recursos digitais, em que a linguagem hipermídia e as texturas sonoras estão situadas, a quebra da linearidade esquemática do “modelo “aristotélico” do *que, o que e quem* e da premissa clássica “emissor-mensagem-receptor”. Em nossas referências, o modelo clássico que reforça a tradição linear como método, não considera a dispersão como elemento indispensável no processo interpretativo do conhecimento. “Na hipermídia, essa trajetória está desconstruída em fragmentos, e as associações entre estes passa a ser o valor primordial.” (Bairon, 2011).

Estamos na senda benjaminiana exatamente quando se diz: “Nada a dizer, só a mostrar”.

No início do século XVIII, Vico (2008) valoriza o *sensus communis* como uma herança estética não interrompida desde a antiguidade. Neste sentido, enfatiza que as artes cultivadas nas coletividades deveriam ser novamente trazidas à tona para corrigirmos o que considera como equívocos racionalistas. Entretanto Vico era, “nesse contexto, uma voz quase isolada” (Bairon, Torres, 2009, p. 10)

Herdeiro de uma crítica à razão pura, inerente ao método científico clássico, Maffesoli (1998), em seu “Elogio da razão sensível”, nos fala sobre uma razão, de certo modo, solipsista, “enclausurada na consciência pura”, que privilegia um lugar distanciado do “mundo circundante”. Algo que consistiria “a fonte do drama do homem moderno”, legitimando poderes, normas e uma razão institucionalizada, onde predomina,

“nesse delírio de abstração, uma escalada de potência, uma fuga pra frente, que se encontra tanto nas produções acadêmicas quanto nos mais sofisticados arcabouços de uma *intelligentsia* sem amarras, não esquecendo a algaravia tecnocrática, ou o discurso vazio dos políticos.” (ibid., p. 34)



Fig. 02 O bororo Paulinho Kadojeba dá aula para outros indígenas na aldeia xavante Sangradouro.

No contexto das produções acadêmicas, compreendemos na valorização extrema da “razão” e, conseqüentemente, da matriz escrita como uma prerrogativa de decifração da verdade, como a tônica que solapou, em grande parte, a *partilha* como horizonte possível na produção do conhecimento. Valoriza-se o exercício solitário do sujeito pensante, “coisas que inauguram uma visão dogmática e normativa do homem em sociedade (ibid., p. 34)”, expressão de uma “exacerbação da ciência”, em que o “corte epistemológico” produz uma defesa “com meios que mais pertencem a uma lógica militar do que à do verdadeiro debate de ideias” (ibid., p. 35). Ora, deste *modus operandi* do racionalismo, desta estática e rígida defesa, nos parece, alimenta-se uma contradição na condição de que a razão seria “essencialmente dinâmica” (ibid., p. 36). Neste sentido, entre a continuação de um racionalismo puro ou a prática de um puro irracionalismo, há de se encontrar uma *deontologia* ambivalente que, híbrida, reconheça-se enquanto uma “organicidade fecunda” (ibid., p.19)

É necessário ressaltar que a perspectiva que aqui apresentamos do *senso comum* enquanto *saber local*, *objeto de partilha*, - seja através de Geertz que o compreende enquanto *sistema cultural* ou como fonte de uma *razão sensível* para Maffesoli - não busca diminuir a importância do exercício científico ao valorizar as *táticas* cotidianas, atreladas ao *senso comum*, na produção de seus peculiares saberes. Contudo, afirmamos, sim, uma necessidade de *divisão*, calcada no conceito de *partilha*, que - através de uma reflexão sobre como atuam as estruturas institucionalizantes de poder na forma da produção do conhecimento - se pautem por uma *ética epistemológica*, através do exercício dialógico da *Produção Partilhada*. Este viés, nos aponta a possibilidade de

construção de produtos *acadêmico-comunitários partilhados*.

Defendemos, por exemplo, a possibilidade de que um filme produzido por um interlocutor de uma comunidade indígena brasileira possa habitar um produto acadêmico mas que, entretanto, que não o seja na distante condição de objeto. Filme este que é ou pode ser, *par excellence*, um singular registro do exercício de *partilha*. Desconstrói-se, assim, a objetivação do método que relega ao objeto da pesquisa um papel coadjuvante incrustado a uma *monologia disruptiva*. O juguete sujeito-objeto não poderia, nesta compreensão, esboçar a *partilha do conhecimento*, senão a (re) afirmação de um “conhecimento” advindo de um lugar arbitrário, não dialógico, onde nos acostumamos a esmerar nossos muros e a, pacientemente, afastar-nos cada vez mais das compreensões de mundo do *senso comum*. Parte deste distanciamento, nos parece, se dá por conta de um desequilíbrio de incertezas. As incertezas genéricas cotidianas do *senso comum* muito pouco dialogam com as incertezas científicas *departamentizadas*, a não ser de modo *disruptivo*, onde pouco há lugar para o *diálogo*. É como se pudéssemos afirmar que a forma de produção de conhecimento do *senso comum*, ao contrário da científica, pode se alicerçar em tudo e nada ao mesmo tempo - incômoda abrangência.

Considerações Finais

Vislumbramos, a partir do conceito de produção partilhada de conhecimento, a possibilidade de inclusão, inserção e emancipação de métodos e técnicas próprias do processo de pesquisa científica, bem como da produção de conhecimento. O desafio esbarra em tradições rígidas e resistentes incorporadas por séculos a fio pela comunidade científica nas instituições acadêmicas.

Uma trajetória teórica/filosófica baseada na interdisciplinaridade faz-se necessária para novamente aproximarmos o diálogo complementar entre áreas de conhecimento que muito podem e devem contribuir entre si, da mesma maneira em que métodos e técnicas precisam ser repensados e recriados se quisermos construir pontes viáveis de conhecimentos diversos entre comunidade acadêmica e outras tantas comunidades.

Neste sentido, a iniciativa inaugurada pelo Cedipp pretende promover experiências conectivas e coletivas no processo de produção de conhecimento, tomando por base a valorização da oralidade, da experiência estética somada à linguagens hipermidiáticas e a busca por relações heterárquicas e dialógicas entre pesquisadores acadêmicos e não acadêmicos.

Referências

- Bairon, S. (2005) Texturas sonoras: audio na hipermídia. São Paulo: Hacker.
_____. (2011). O que é Hipermídia. São Paulo, Brasiliense.
Bairon, S.; Torres, R. (2009). Produção do Conhecimento em meios digitais. Cibertextualidades (Porto), v. 3, p. 03-32.
Certeau, M. de. (2011). A invenção do cotidiano: 1. As artes de fazer. Petrópolis, Vozes.
Geertz, C. (1997). O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa. Tradução de Vera Mello Joscellyne. Petrópolis, Vozes.

- Maffesoli, M. (1998). Elogio da razão sensível. Petrópolis: RJ. Editora Vozes.
- Santaella, L. (1983). O que é semiótica. São Paulo: Editora Brasiliense.
- _____. (2002). Matrizes da linguagem e pensamento. São Paulo: Editora Iluminuras.
- Vico, G. (2008). Ciência nova. São Paulo, Ícone Editora.

Rural Contemporâneo: o Diálogo Digital entre Instituição Pública Federal e Famílias Assentadas da Reforma Agrária

Keila Mara dos Reis⁷³² e Beatriz C. P. Dornelles⁷³³

Resumo: Com base no Jornalismo Participativo, apresentamos um estudo sobre as relações entre a Assessoria de Comunicação do Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária – Superintendência do Rio Grande do Sul (Incrá-RS) e seus públicos diretos: profissionais contratados para assistência técnica em campo e famílias assentadas da reforma agrária. Optamos por uma pesquisa de caráter descritivo, examinando 41 edições do boletim *Notícias da Terra Digital*, produzidas semanalmente no decorrer de 2012. Pelo viés da Assessoria de Comunicação, descrevemos o caminho das notícias, desde o surgimento da pauta até sua publicação, utilizando-se de análise documental e bibliográfica e da observação participante. Como critério de análise, consideramos o aspecto relacional da comunicação entre o emissor (o órgão governamental, no caso), o receptor (famílias) e todos que se encontram no percurso. Entre os resultados, apontamos a ampliação do diálogo entre a instituição e seus públicos e a fidelização de fontes através de redes colaborativas de informação.

Palavras-chave: comunicação; informação; participação; rural; assentamento.

Introdução

As mudanças no cenário contemporâneo com o progresso das redes digitais se refletem diretamente na conduta do Estado e na maneira que suas instituições se comunicam com os mais variados públicos. A incessante construção de espaços de autonomia e de interesse coletivo incentiva uma maior intervenção do povo em decisões políticas, no funcionamento e no monitoramento das ações de governo, bem como estimula a fiscalização e o controle sobre a chamada *res publica*⁷³⁴. Em contrapartida, entidades e órgãos que fazem parte desse sistema são obrigados a se adequarem às atuais exigências e qualificarem seu processo de aproximação e interação com a sociedade, principalmente por meio de atividades jornalísticas, desempenhadas por suas Assessorias de Comunicação.

Contudo, a notícia elaborada em caráter oficial pelas assessorias de organizações governamentais já não é suficiente para manter os seus públicos informados. A internet potencializou a interatividade e a instantaneidade, possibilitando que os indivíduos não sejam apenas consumidores de notícias, mas sim parceiros na sua construção.

Essas constatações serviram de guia para um estudo sobre as relações entre a Assessoria de Comunicação do Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária – Superintendência do Rio Grande do Sul (Incrá-RS) e seus públicos diretos –

⁷³² Mestranda na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) – Faculdade de Comunicação Social (Famecos) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social.

⁷³³ Orientadora: professora doutora da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) – Faculdade de Comunicação Social (Famecos) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social.

⁷³⁴ *Res publica* é uma expressão latina que significa “coisa do povo”, “coisa pública”.

profissionais contratados para assistência técnica em campo e famílias assentadas em projetos de reforma agrária⁷³⁵.

Segundo os objetivos de nossa pesquisa, optamos por um estudo descritivo, examinando 41 edições do boletim *Notícias da Terra Digital*, produzidas e divulgadas semanalmente a um *mailing*⁷³⁶ interno e externo no decorrer do ano de 2012. A proposta foi identificar, pelo ângulo da Assessoria de Comunicação, o caminho das notícias, desde o surgimento da pauta até sua publicação, utilizando-se de análise documental e bibliográfica, observação participante e referencial teórico.

Este trajeto segue o viés da comunicação dialógica, especialmente sob os preceitos da comunicação pública, os quais estabelecem como premissa básica o foco no cidadão e no seu potencial poder de participação. Assim, como critério de análise, consideramos o aspecto relacional da comunicação, assistindo não só ao emissor (o órgão governamental, no caso), nem só ao receptor (famílias assentadas), mas todos que se encontram neste intermédio.

O trabalho teve por objetivo interpretar o diálogo entre a Assessoria de Comunicação do Incra-RS, analisando o trajeto do *Notícias da Terra Digital*, além de caracterizar as práticas do referido boletim na mediação entre o oficial e o interesse público. Pretendemos identificar e descrever os caminhos da comunicação entre a Assessoria do Incra-RS e seus públicos diretos, a partir do informativo semanal; de que maneira as informações contidas nesse meio são recebidas e apropriadas pelas famílias assentadas, considerando o percurso desde sua emissão até sua efetiva recepção; de que modo o *Notícias da Terra Digital* incentiva a participação de outros sujeitos na construção das notícias; e verificar se esse boletim pode ser um instrumento de poder para as comunidades rurais assentadas. Buscamos as respostas a partir da pesquisa qualitativa, aplicada ao estudo da história das relações, das representações, das crenças e percepções e das opiniões.

Comunicação pública e participativa

O diálogo semanal entre o Incra-RS e as famílias assentadas em projetos de reforma agrária pressupõe um conjunto de categorias teóricas que vislumbram o moderno contexto social, onde redes digitais aproximam emissores e receptores e atalham a distância entre governo e população. Somadas a teorias das ciências humanas e da própria sociologia, elas compõem um quadro de integração entre o ato de informar e a capacidade de construir cidadania.

⁷³⁵ Conforme IN 15 de 30/03/2004 – art. 3º 0 § IV: “Projeto de assentamento: consiste num conjunto de ações (...) integradas ao desenvolvimento territorial e regional (...) para utilização racional dos espaços físicos e dos recursos naturais existentes, objetivando a implementação dos sistemas de vivência e produção sustentáveis, na perspectiva do cumprimento da função social da terra e da promoção econômica, social e cultural do (a) trabalhador (a) rural e de seus familiares”. Disponível em: <<http://www.incra.gov.br/index.php/institucional/legislacao--/atos-internos/instrucoes/file/167-instrucao-normativa-n-15-30032004?start=80>> Acesso em 01 mai. 2013.

⁷³⁶ Lista de e-mail. Esta contempla 228 endereços eletrônicos, além de dois institucionais que abrangem toda a comunidade interna do órgão.

Utilizada principalmente para orientar as assessorias de comunicação de entidades e órgãos governamentais, a comunicação pública é discutida por Duarte (2009) sob cinco aspectos:

“(...) (a) compromisso em privilegiar o interesse público em relação ao interesse individual ou corporativo; (b) centralizar o processo no cidadão; (c) tratar comunicação como um processo mais amplo do que informação; (d) adaptação dos instrumentos às necessidades, possibilidades e interesses dos públicos; (e) assumir a complexidade da comunicação, tratando-a como um todo *uno*.” (Duarte, 2009, p.59)

De acordo com o autor, a “boa novidade” que a comunicação pública traz é a mudança de foco: “Tradicionalmente voltado ao atendimento dos interesses da organização e de seus gestores, para ser direcionado prioritariamente aos interesses do conjunto da sociedade de uma forma consciente, responsável e estratégica” (Duarte, 2009, p. 61). O precursor desta teoria, Pierre Zémor (1995), completa:

“(...) a Comunicação Pública é a comunicação formal que diz respeito à troca e a partilha de informações de utilidade pública, assim como à manutenção do liame social cuja responsabilidade é incumbência das instituições públicas.

O desenvolvimento da comunicação, notadamente a do serviço público, é uma resposta à complexidade crescente das nossas sociedades; ela facilita a busca do interesse geral que resulta de uma arbitragem difícil entre interesses singulares e categorias. A Comunicação Pública responde a uma busca de significação, bem como a uma necessidade de relação.” (Zémor, 1995, p.01)

A reorganização potencial das relações sociais, através de novos meios midiáticos, favorece novas formas de ação, as quais emergem na categoria *participação*, vista pelos olhos de Bordenave (1994; 2001). Isso porque quanto mais recebem e se apropriam de mensagens e/ou de formas simbólicas, mais os sujeitos tornam-se participativos no processo comunicacional, especialmente àquele executado por instituições da administração pública.

A palavra participação tem origem no latim *particeps*, que quer dizer “participante, aquele que tem parte em, faz parte de, toma parte em, aquele que partilha ou tem quinhão”. Tais significados podem parecer simples, mas muitas interpretações podem surgir dos diferentes conceitos que estas expressões geram em relação à forma e à intensidade de participação dos indivíduos (Bordenave, 1994).

Por isso, o autor ressalta a diferença entre o *fazer parte*; *tomar parte*; e *ter parte*. O primeiro diz respeito a uma situação involuntária, enquanto que o segundo está relacionado a ações mais passageiras e descomprometidas, e o terceiro vinculado a funções mais permanentes (Bordenave, 2001). Principalmente o *ter parte* reforça a cultura da participação que se expandiu na era digital, potencializando uma maior transparência e maior abertura dos meios de comunicação, sejam eles públicos ou privados.

Cada vez mais a sociedade busca pronunciar-se, seja de forma oral ou escrita, pois “descobriu” o poder de participar do processo construtivo das informações, notadamente aquelas produzidas pelo Estado. Deste modo, a comunicação acompanha, ao longo dos anos, as reformas da sociedade e da própria administração pública

brasileira. À medida que as instituições estatais ganham espaço na rotina do povo, elas passam a ser alvo de uma população cada vez mais influente, que pergunta, opina e participa constantemente, exigindo qualidade e transparência.

Gillmor (2005) ensina, então, que o jornalismo deixou de ser “palestra” para se tornar “seminário”, complementando a concepção da comunicação como diálogo. Da mesma forma, Duarte (2009) reitera a importância das organizações não só transmitirem ideias, mas também trocá-las em favor do coletivo e não mais do individual, justificando que:

“Comunicação pública coloca a centralidade do processo de comunicação no cidadão, não apenas por meio da garantia do direito à informação e à expressão, mas também do diálogo, do respeito a suas características e necessidades, do estímulo à participação ativa, racional e corresponsável. O uso da expressão está associado ao esforço de melhorar a vida das pessoas pela comunicação. Para conseguir isto, os instrumentos de comunicação são utilizados a partir do ponto de vista do cidadão em sua plenitude e não apenas em suas faces de consumidor, eleitor, usuário.” (Duarte, 2009, p. 61)

Dentro desta mesma visão, a Secretaria de Comunicação Social consagrou em sua Instrução Normativa número 5 - Art. 2º - inciso II ⁷³⁷:

“Comunicação pública como a ação de comunicação que se realiza por meio da articulação de diferentes ferramentas capazes de criar, integrar, interagir e fomentar conteúdos de comunicação destinados a garantir o exercício da cidadania, o acesso aos serviços e informações de interesse público, a transparência das políticas públicas e a prestação de contas do Poder Executivo Federal.” (BRASIL, 2011)

Tendo como parâmetro tal normativa, as assessorias de comunicação de organizações estatais buscam cada vez mais aprimorar seus serviços em prol da excelência no relacionamento com os públicos. Para efeito deste estudo, selecionamos o informativo *Notícias da Terra Digital*, criado em fevereiro de 2008, pelos jornalistas da Assessoria de Comunicação da Superintendência Regional do Incria no Rio Grande do Sul ⁷³⁸.

A proposta inicial do órgão era criar uma espécie de *newsletter* eletrônica para o público interno, publicada quinzenalmente. Com o objetivo de facilitar o acesso e a leitura, ela foi formatada em *html* ⁷³⁹ especificamente para o programa de e-mail, utilizado na Superintendência. O material reunia informações das principais ações da instituição, resumindo os *releases* produzidos pela Assessoria.

Entretanto, a iniciativa foi alcançando visibilidade quando os funcionários de campo passaram a comentar sua existência com os envolvidos nas matérias, normalmente famílias assentadas na zona rural, atendidas pelo Instituto, e solicitar à Assessoria de Comunicação cópias impressas para divulgar fora da autarquia. Foram necessárias,

⁷³⁷ Dispõe sobre a conceituação das ações de comunicação do Poder Executivo Federal e dá outras providências (BRASIL, 2011).

⁷³⁸ Equipe da qual faz parte a mestrandia autora deste ensaio, atualmente editora do referido material, o que facilitou a apuração dos dados levantados em virtude de acompanhar a evolução do informativo desde a sua concepção.

⁷³⁹ *Hipertext Markup Language*: texto que os motores de busca lêem para mostrarem páginas na web. (GILLMOR, 2005, p. 247)

então, adaptações de periodicidade (atualmente é semanal), linguagem, estilo e formatação para atender a demanda externa, mantendo-se a configuração *html* para não descaracterizar o informativo, mas ofertando os arquivos em extensão *pdf* (formato de leitura universal), a fim de remetê-los (por e-mail) também às equipes terceirizadas que prestam assistência técnica aos agricultores e ao grupo de assessores nacionais do Inera (das 30 regionais no país, somente a do RS mantém produção semanal de algum tipo de publicação).

Isso nos revelou que o surgimento dos meios técnicos possui um impacto fundamental nas maneiras como as pessoas agem e interagem umas com as outras, como observou Thompson (2002). Até então, o único produto da assessoria aos públicos atendidos era o jornal impresso *Notícias da Terra*, produzido anualmente com tiragem entre 10 mil e 12 mil exemplares. A demanda, no entanto, por informações mais constantes, a facilidade de ferramentas *web* e a “ansiedade” dos entrevistados de se “verem” no periódico incentivaram a criação de um meio mais direto, originando o boletim semanal. Inclusive, o nome foi apenas adequado ao seu formato (eletrônico, logo *Notícias da Terra Digital*) a fim de manter os laços já construídos com os públicos.

As notícias, então, ganharam “interconexão” (Primo, 2006) porque do modelo *html* em que é produzido ao formato *pdf*, que também é distribuído, o boletim retorna a táticas primitivas de divulgação (literatura de cordel e jornalismo mural, uma vez que os técnicos imprimem o arquivo enviado por e-mail para exporem em seus quadros ou entregarem em mãos aos agricultores) para se tornar acessível ao público rural. O meio digital, usado preferencialmente pelos técnicos, conta com o recurso da hipertextualidade, que aponta para *links* onde está a versão completa das notícias, como o site institucional.

Embora a impressão da versão enviada por e-mail ainda seja artesanal, feita pelos técnicos em impressoras compactas, e mesmo desconsiderando sua estética, o material ainda alimenta a necessidade de informação das famílias que vivem no campo. Nasceu, então, um interessante círculo de relacionamento entre a Superintendência e os agricultores por ela assistidos, pois o *Notícias da Terra Digital* se consolidou como um dos principais meios de sugestão de pauta, de troca de ideias e de informação.

Servidores da regional, técnicos terceirizados, parceiros de outras entidades e assentados começaram a participar mais ativamente da construção das notícias, oferecendo subsídios para matérias e reportagens muito mais abrangentes e completando a abordagem institucional com temas pertinentes aos públicos. Em 2012, das 41 edições publicadas foram contabilizados 23 retornos imediatos via e-mail, dos quais: 10 eram sugestões de pauta, oito elogios e comentários e cinco solicitações de reenvio ou de inclusão no *mailing*. Vale salientar que a aferição do retorno é parcial, uma vez que não houve a preocupação sistemática de mensurar os contatos diários feitos por telefone ou pessoalmente a cada um dos quatro jornalistas que elaboram o boletim.

Normalmente, as informações são intermediadas pelos técnicos de campo: hoje o Instituto possui 138 profissionais contratados pelo Programa de Assistência Técnica Social e Ambiental, que acompanham as 12.628 famílias assentadas em projetos da

reforma agrária no Estado. A maioria dos agricultores tem acessibilidade precária a sinais de telefonia móvel e praticamente nula a internet. Apesar de a formação profissional ser a mais variada possível (engenharia agrônômica, assistência social, medicina veterinária, tecnologia em agropecuária, entre outras ligadas à extensão rural), o técnico, muitas vezes, tenta relatar atividades, experiências e/ou acontecimentos em forma de texto jornalístico enviado por e-mail, incluindo até citação de fontes e fotografias.

O processo contínuo de elaboração discursiva pode ocorrer nos mais variados contextos (em casa, no campo, por telefone, por e-mail), mas independentemente, sempre pode “contribuir com um referencial narrativo dentro do qual as pessoas recontam aspectos de suas próprias vidas, misturam experiências pessoais com o recontar das mensagens, ou com o recontar das mensagens já contadas” (Thompson, 2002, p. 407). Segundo ele, as mensagens podem ter sido tomadas por quem trabalha nos meios e incorporadas no conteúdo de novas mensagens, de forma que, ao serem reenviadas aos receptores apresentam uma mediação ampliada, exatamente como acontece com o informativo *Notícias da Terra Digital*: os técnicos de campo escrevem para os comunicadores do Incra, que editam as informações e as reencaminham em formato de notícia, retornando aos receptores para uma nova interpretação – ou reinterpretação, mediada pelos técnicos. É o que Thompson (2002, p. 307) denomina de “relação de retroalimentação”.

Neste sentido, o autor salienta que:

“O desenvolvimento dos meios técnicos afeta a ação e interação também sob outro aspecto: ele estabelece novos contextos e formas de interação onde as pessoas estão rotineiramente engajadas na recepção e apropriação das mensagens mediadas pelos meios. As atividades de recepção de mensagens mediadas pelos meios são organizadas social, espacial e temporalmente, e a organização das atividades receptivas interage, especificamente, de maneiras complexas, com outros aspectos rotineiros da vida cotidiana.” (Thompson, 2002, p. 307)

No entendimento de Bowman e Willis (apud Brambilla, 2005, p. 04) a prática participativa “evoca o ato criativo de um cidadão na coleta, apuração, análise e disseminação de uma informação”, conjugando a troca de mensagens informais (no caso, a dos técnicos, com textos formalmente articulados), após o tratamento dado pelos jornalistas da assessoria de comunicação. Isso pode ser percebido na incidência de assuntos relacionados à assistência técnica: 43, entre informações gerais sobre o tema e notas de cursos promovidos por esse programa, liderando as pautas. Em outras palavras, quanto maior a participação dos técnicos, maior o volume de notícias relacionado a eles. Também não se pode ignorar a atuação do público interno da Superintendência, uma vez que a segunda maior ocorrência corresponde a notícias de ordem “administrativa”: 36, resquício ainda do viés original do veículo (*newsletter* para consumo interno).

As 268 notícias publicadas nos boletins do ano passado discorreram sobre diferentes temas: habitação, créditos, titulação, educação, quilombos, ordenamento fundiário, meio ambiente, além de assistência técnica e assuntos administrativos já mencionados. Todos voltados à realidade das famílias assentadas. Em maior ou menor grau de aprofundamento, as notícias tornaram-se relevantes àquela população que dependia, por exemplo, da documentação civil (foram 14 notas sobre o programa de documentação

civil).

Assim, o *Notícias da Terra Digital* instituiu junto à Assessoria de Comunicação do Incra-RS a formação de redes colaborativas de informações noticiosas, com estruturas baseadas na heterarquia. Esse tipo de composição, referida por Castilho (2009), caracteriza-se pela descentralização e horizontalização da produção de conteúdos e pela valorização da iniciativa individual e da polifonia de opiniões. O intercâmbio de ideias agrega valor na medida em que incorpora dados de outros parceiros. Por isso, técnicos de campo e agricultores tornam-se interagentes de um processo relacional que envolve mais de um protagonista.

“(…) é possível desenvolver uma estrutura básica de produção de notícias locais a partir de redes colaborativas noticiosas, o núcleo operacional no qual ocorre a recombinação de informações recolhidas por comunidades de informação, um grupo maior e não estruturado, formado por pessoas que valorizam a informação comunitária. Essas comunidades de informação, por sua vez, estão inseridas em comunidades sociais caracterizadas pelo fato de seus integrantes serem moradores de um mesmo bairro, rua, condomínio ou associação” (Castilho, 2009, p. 139)

A produção colaborativa de notícias parte de contribuições individuais de integrantes de redes colaborativas noticiosas. Essas redes colaborativas comunitárias viabilizaram redes permanentes de fontes, onde o exercício de repassar dados ao jornalista do Incra começou a fazer parte do dia a dia dos interagentes. Nesta perspectiva, o boletim aumentou consideravelmente o contato entre a Assessoria de Comunicação e os terceirizados de assistência técnica, uma vez que muitos deles acabaram se tornando “fontes fiéis”. As informações e comentários vindos das margens dos grupos de comunicação (ou distantes das assessorias) e de pessoas comuns que pretendem “entrar na conversa” é cada vez mais frequente.

“Chamemo-lhes fazedores de notícias. Chamemo-lhes fontes. Chamemo-lhes – e, por vezes, na opinião destas pessoas, vítimas inocentes – do jornalismo. No entanto, seja como for que o queiramos descrever, todos temos de reconhecer que as normas por que se regem as fontes, e não só os jornalistas, mudaram graças à possibilidade de toda a gente produzir notícias” (Gillmor, 2005, p. 59)

No caso do *Notícias da Terra Digital*, concretiza-se a interação dialogal proposta por Gillmor (2005), em que a comunicação sobe da base para a cúpula, fortalecendo e multiplicando diferentes vozes. As sugestões partem das próprias comunidades rurais, limitadas por distâncias físicas e tecnológicas. O informativo contém a vontade destas famílias e ecoa sons que até então nem sempre eram escutados. Na verdade, as bases estão a transcender as reações anêmicas contra a produção e o consumo de informação que caracterizaram os últimos cinquenta, ou mais, anos. “Pela primeira vez na história moderna, o utilizador está no comando, como consumidor e como produtor” (Gillmor, 2005, p. 141).

Para Gillmor, os públicos sempre têm muito a comunicar, especialmente se tiverem chance, pois o indivíduo sabe mais sobre seu cotidiano do que qualquer jornalista, por isso deve ser usuário ativo das notícias, não simples consumidor. Bowman e Willis (apud Gillmor, 2005, p. 130) alertam: “o público que participa no processo jornalístico é mais exigente do que os consumidores passivos de notícias. Mas poderá também sentir-se detentor do poder para fazer a diferença. Por conseguinte, sente que partilha do

investimento no resultado final”.

Assim, as famílias assentadas e os técnicos de campo *fazem parte* do processo noticioso à medida que recebem involuntariamente o boletim informativo; *tomam parte* desta atividade, quando, de forma espontânea e ocasional, utilizam o produto como meio de informação ou interação; e, finalmente, *têm parte* no momento em que enviam sistematicamente notícias à assessoria do Incra-RS, contribuindo para a melhoria do processo comunicacional. O intercâmbio de temas próprios do grupo e a criação conjunta de conhecimento e saber, promovem a “Comunicação Participativa”.

“Na Comunicação Participatória todos os interlocutores exercem livremente seu direito à auto-expressão, como uma função social permanente e inalienável; geral e intercambiam seus próprios temas e mensagens; solidariamente criam conceito e saber, e compartilham sentimentos; organizam-se e adquirem poder coletivo; resolvem seus problemas comuns e contribuem para a transformação da estrutura social de modo que ela se torne livre, justa e participativa”. (Bordenave, 2001, p. 91)

Desta maneira, o compartilhamento de informações estimulado pelo *Notícias da Terra Digital* também representa o *empoderamento* das comunidades, uma vez que, ao ver seu trabalho publicado como notícia para outras pessoas, elas se sentem incluídas no sistema estatal não somente como contribuintes, beneficiárias, mas também como peça fundamental deste conjunto.

A sensação de pertencimento e de reconhecimento a partir do que é noticiado no informativo foi diagnosticada em um trabalho científico⁷⁴⁰ sobre o grupo de mulheres do assentamento Conceição, localizado em Tupanciretã (RS). Pouco mais de um ano depois de sua fundação, o grupo se tornou notícia primeiramente no boletim e depois no jornal impresso anual da Superintendência do Incra, com a criação de uma padaria. De acordo com a extensionista rural⁷⁴¹ Juliana de Almeida Costa (2011), que acompanha as mulheres, “sair no jornal” elevou a auto-estima do grupo:

“Neste mesmo mês [novembro de 2010] a padaria, denominada Novos Horizontes, recebeu a visita da assessoria de imprensa do INCRA a fim de conhecer a experiência das mulheres e do grupo da padaria, o que foi bem interessante, as próprias mulheres contaram suas histórias talvez, até aquele momento, esta tenha sido uma das atividades mais importantes para que o grupo se sentisse reconhecido. As mulheres se fortaleceram enquanto grupo, se reunindo uma vez por semana e discutindo questões internas, sem necessariamente o acompanhamento da COPTec.” (Costa, 2011, p. 44)

Costa (2011) observa que a publicação das notícias promoveu o grupo entre os vizinhos e até em assentamentos de outras cidades, fazendo com que os demais agricultores se reconhecessem na ação de seus próximos. Além disso, a técnica relata que a visibilidade também é um fator de emancipação feminina, uma vez que as mulheres nem sempre possuem autonomia, especialmente na zona rural. Por este lado,

⁷⁴⁰ “O Grupo de Mulheres do Assentamento Conceição: Trabalho, Geração de Renda, Autonomia e Emancipação Feminina”, monografia apresentada na Especialização em Agricultura Familiar Camponesa e Educação do Campo. Departamento de Extensão Rural e Educação Agrícola, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, jul. 2011.

⁷⁴¹ Profissional que atua em extensão rural e assistência técnica.

nota-se que “a produção e circulação de notícias (...) praticada até mesmo por pessoas sem formação em jornalismo, tem também um sentido político, sendo com frequência um instrumento de resistência e ativismo” (Primo, 2006, p.5).

Seguindo este pensamento, Shirky (2011) manifesta que motivações pessoais e coletivas estão intrínsecas em qualquer processo noticioso, mas o diferencial hoje é o direcionamento que elas podem ter:

“(...) se dermos às pessoas uma forma de expressar seu desejo por autonomia e competência, ou generosidade e compartilhamento, elas poderão nos seguir (...) Porém, se pretendemos apenas oferecer uma válvula de escape para essas motivações enquanto, na verdade, confinamos as pessoas a uma experiência com um roteiro predeterminado, elas podem se revoltar.” (Shirky, 2011, p. 89)

O fato noticiado pode, então, vir a ser exemplo para outras famílias, outros públicos, no que o autor categoriza como “espirais colaborativas”, nas quais “Cidadãos Responsáveis” propõem mudanças sociais, mesmo que incipientes.

“Nós criamos oportunidades uns para os outros, seja para a passividade ou para a atividade (...). A diferença hoje é que a internet é uma máquina de oportunidades, meio para pequenos grupos criarem novas oportunidades, a baixo custo e com menos obstáculos do que nunca, e com a possibilidade de anunciar essas oportunidades ao maior número de potenciais participantes da história.” (Shirky, 2011, p. 117-118)

De acordo com Maffesoli (2004, p.23), “as pessoas não querem só informação na mídia, mas também e fundamentalmente ver-se, ouvir-se, participar, contar o próprio cotidiano para si mesmas e para aqueles com quem convivem. A informação serve de cimento social”.

Muitas vezes e mesmo com algumas limitações, o periódico noticioso do Incra via *web* pode evitar a “indigestão informativa” cunhada por Castilho (2009, p. 119) e/ou “cobrir o vácuo deixado pela mídia tradicional” de que trata Primo (2006, p. 08) porque é no boletim que as famílias assentadas podem se “ver”, que os técnicos podem divulgar suas atividades, que os servidores enxergam o fruto de seu trabalho, enfim, que o próprio Instituto dialoga com seus pares. Afinal, “na maior parte das cidades e dos vilarejos que por acaso estejam a mais de 500 pés de um grande mercado de comunicação, a gente local sofre mais de anorexia midiática do que de sobrecarga de informação. É difícil encontrar boa informação sobre onde você vive” (Williams apud Primo, 2006, p. 8).

Além disso, o informativo atalha o caminho convencional da pauta⁷⁴² porque as informações dos técnicos de campo e dos agricultores abastecem a Assessoria de Comunicação com matéria-prima para a elaboração de *releases* para outros canais, como o *site* institucional e/ou veículos de imprensa mercadológicos. Castilho (2009) ensina que a produção colaborativa em um ambiente comunitário, como é o caso, permite captar conhecimento tácito (cultura popular) e transformá-lo em conhecimento

⁷⁴² Grosso modo: a informação sai do campo por meio dos técnicos, chega por e-mail na assessoria do Incra onde é tratada conforme os padrões jornalísticos, e então é distribuída aos meios tradicionais de comunicação.

explícito (capaz de ser publicado e recombinação). Enquanto o conhecimento tácito é o conhecimento que as pessoas adquirem por experiências e que usam de forma individual e empírica, o explícito ocorre quando é publicado em forma escrita, oral ou por imagens.

Brambilla (2005) também lembra que os públicos julgam as propriedades da informação segundo critérios cada vez mais particularizados, isto é, quanto mais perto da realidade das comunidades for a notícia, mais audiência ela terá. Seguindo a mesma linha de raciocínio, Castilho (2009) esclarece que a grande capilaridade das comunidades permite a seus membros estarem mais próximos dos eventos noticiosos locais do que os repórteres e editores de um jornal, havendo, portanto, sinergia entre as redes colaborativas e as redações.

As notícias produzidas *para* as pessoas e *pelos* as pessoas, conforme Gillmor (2005), surgem de uma fusão de fatores que denunciam o desgaste do modelo massivo da imprensa e legitima o público como autor de uma mensagem cada vez mais heterogênea e plural. Ele sugere que é preciso ouvir o que as pessoas têm a dizer umas às outras e aos próprios jornalistas, sobretudo quando se trata relação entre governo e povo.

“Da mesma forma que as ferramentas do jornalismo emergente estão a proporcionar às empresas novas formas de se organizarem e de vender, elas estão também a ajudar a transformar a vida política numa comunicação eficaz entre os líderes e os governados. (...) Esta evolução também tem que ver com o robustecimento da cidadania. A emergência da política de base está a trazer a atividade cívica de volta a uma cultura que, desde há muito, tinha desistido da política, que considerava um jogo próprio para ricos e poderosos. As novas tecnologias de informação estão à disposição de todos, cidadãos e políticos, e bem poderão ser o veículo para a salvação de algo que, de outra forma, poderia perder-se: um sistema em que o consentimento dos governados é mais do que o simples ato de votar.” (Gillmor, 2005, p. 99)

A efetiva participação de agentes leigos na comunicação, percebida no decorrer da análise do boletim informativo do Incra-RS, leva a acreditar que os públicos realmente passam a exercer força perante os meios e começam a escrever uma nova história no relacionamento entre instituições estatais e sociedade. Para Thompson (2002):

“Não é surpreendente porque, quando se dá voz às pessoas e aos grupos que até aqui ocuparam posições sociais subordinadas, então é provável que suas necessidades e desejos, suas preferências e prioridades, devem ser tomadas em conta no processo de decisão. E a consequência não é indesejável, porque numa sociedade onde todas as pessoas são tratadas como sujeitos capazes de entendimento e reflexão, as instituições e acordos sociais em que as pessoas vivem sua existência devem contribuir, o mais possível, com o que elas têm a dizer, mais do que com uma situação onde apenas algumas pessoas são tomadas em consideração, e a maioria tem de aceitar isso como inevitável e imutável.” (Thompson, 2002, p. 417)

Assim, observamos a existência do *sujeito ativo* (na figura dos públicos) que se constatou aqui ser totalmente indispensável para a elaboração do *Notícias da Terra Digital*. Isso porque “o campo-objeto da investigação social é também um campo-sujeito, (...) os sujeitos que constituem o campo-sujeito-objeto são, como os próprios analistas sociais, sujeitos capazes de compreender, de refletir e de agir fundamentados nessa compreensão e reflexão” (Thompson, 2002, p. 359). Muito além de relações institucionais, as concepções aqui explanadas se consolidam sobre relações, onde se descobre a categoria *sujeito*, como aquele que é protagonista da própria história.

Considerações Finais

Reconhecer o papel da comunicação na mediação entre o Estado e a sociedade pressupõe a compreensão de práticas adotadas pelas assessorias de comunicação nas instituições governamentais. A implantação de metodologias participativas (mesmo que incipiente) é vital para a permanência na era digital, onde a comunicação assume seu significado original de tornar comum, dialogar. “A realidade sabe desconstruir-se para reconstruir-se”, afirma Demo (2000, p. 149). Tanto que o próprio *rural* se descobre *contemporâneo* quando acolhido por novas formas de relacionamento, instituídas principalmente pela particularidade da comunicação pública.

O arcaico e o rústico do ambiente campestre não podem ser desprezados pelo moderno e envolvente mundo digital. Pelo contrário, as ferramentas tecnológicas devem estar a serviço da expansão da comunicação a todas as realidades, afinal, há nelas histórias de vida. Assim, ao interpretar o diálogo entre a Assessoria de Comunicação do Incra-RS e seus públicos, através do boletim semanal, buscou-se reinterpretar a comunicação para os múltiplos espaços sociais existentes hoje e a sua pluralidade de sujeitos. Por isso, deparou-se *a posteriori* com a categoria *sujeito*, pois cada vez mais o público ativo exerce papel de destaque nas relações.

Diante disto, analisou-se o objeto deste estudo como uma alternativa de expressão para os técnicos de campo e para as famílias assentadas pelo Incra-RS. A especificidade da zona rural faz com que o cunho comunitário seja ainda mais forte, pois é enorme a carência de informação neste meio. Assim, arrisca-se dizer que o boletim *Notícias da Terra Digital* aproximou os agricultores da instituição federal, diminuindo o eventual vazio que ocorria entre o que era noticiado e o que eles realmente queriam que fosse divulgado. Os interagentes, agora, “sentem-se parte” e não “à parte” do diálogo. “Na sociedade, o sentido de perfectibilidade passa por conceitos como participação, democracia, cidadania, sugerindo que será tanto mais perfeita, quanto mais participativa” (Demo, 2000, p. 146).

Embora o propósito inicial do informativo tenha sido outro bem diferente (melhorar os níveis de comunicação interna), a sua abertura aos públicos externos estreitou laços com as fontes de notícias, criando com elas vínculos mais duradouros. Compreendeu-se que as redes colaborativas de informação contêm também anseios, necessidades, conquistas de cada indivíduo. Estes dados podem, inclusive, embasar estratégias do governo para ações futuras junto a suas comunidades. Mais importante que os 43,4% de retorno em pautas que as edições tiveram no ano passado, é a consolidação deste canal como espaço verdadeiro de comunicação e “conversa” entre o Incra-RS e seus principais beneficiários.

Referências

- Bordenave, J. E. D. (1994). *O que é participação*. 8ª ed. São Paulo: Brasiliense.
- Bordenave, J. E. D. (2001). *Além dos Meios e Mensagens*. Introdução à Comunicação como processo, tecnologia, sistema e ciência. 9ª edição. Petrópolis: Vozes.
- Brambilla, A. M. (2005). *Jornalismo open source em busca de credibilidade*. In: Intercom 2005 –

- XXVIII Congresso Brasileiro Interdisciplinar de Ciências da Comunicação. 09, 2005, Anais, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/Ana_4.pdf> Acesso em 02 mai. 2013.
- Brasil (2011). *Instrução Normativa n.º 5, de 06 de junho de 2011*. Dispõe sobre a conceituação das ações de comunicação do Poder Executivo Federal e dá outras providências. Diário Oficial da União – Eletrônico. Brasília (DF) 07 jun. 2011. Seção 1, p. 1. Disponível em: <http://www.agu.gov.br/sistemas/site/PaginasInternas/NormasInternas/AtoDetalhado.aspx?idAto=268416&ID_SITE=>. Acesso em: 01 mai. 2013.
- Castilho, C. & Fialho, F. (2009). *O jornalismo ingressa na era da produção colaborativa de notícias*. In: Rodrigues, Carla (organização). *Jornalismo on-line: modos de fazer*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, p. 119 – 146.
- Costa, J. A. (2011). *O Grupo de Mulheres do Assentamento Conceição: Trabalho, Geração de Renda, Autonomia e Emancipação Feminina*. 64f. Monografia. (Especialização em Agricultura Familiar Camponesa e Educação do Campo). Departamento de Extensão Rural e Educação Agrícola, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, jul. 2011.
- Demo, P. (2000). *Metodologia do conhecimento científico*. São Paulo: Atlas.
- Duarte, J. (2009). Instrumentos de comunicação pública. In: Duarte, J. *Comunicação Pública: Estado, mercado, sociedade e interesse público*. 2. ed. São Paulo: Atlas. 59-71.
- Gillmor, D. (2005). *Nós, os Media*. Trad. Saul Barata. Lisboa: Editorial Presença.
- Incrá (2004). *Instrução Normativa n.º 15, de 30 de março de 2004*. Dispõe sobre o processo de implantação e desenvolvimento de projetos de assentamento da reforma agrária. Diário Oficial da União – Eletrônico. Brasília (DF) 07 mai. 2004. Seção 1, p.92. Disponível em: <<http://www.incrá.gov.br/index.php/institucional/legislacao--/atos-internos/instrucoes/file/167-instrucao-normativa-n-15-30032004?start=80>> Acesso em 01 mai. 2013.
- Maffesoli, M. (2004). *A comunicação sem fim (teoria pós-moderna da comunicação)*. In: Martins, Francisco Menezes; Silva, Juremir Machado da (orgs.). *A genealogia do virtual: Comunicação, Cultura e Tecnologias do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina.
- Primo, A. & Träsel, M. R. (2006). *Webjornalismo participativo e a produção aberta de notícias*. *Contracampo*. Rio de Janeiro, v.14, p.37-56. Disponível em: <<http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/webjornal.pdf>> Acesso em 02 mai. 2013.
- Shirky, C. (2011). *Cultura da Participação*. São Paulo: Jorge Zahar Editores.
- Thompson, J. B. (2002). *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Zémor, P. (1995). *La Communication Publique*. PUF, Col. Que sais-je? Paris. Tradução resumida do livro: Prof. Dra. Elizabeth Brandão. Disponível em <<http://comunicacaopublicaufes.files.wordpress.com/2011/12/comunicacaopublicapierrezemor-traducao.pdf>>. Acesso em: 10 mai. 2013.

O conceito de Escultura Social de Joseph Beuys como possibilidade de tradução

Magda Salete Vicini⁷⁴³

Resumo: Este artigo representa um recorte referente à pesquisa realizada para o Doutorado em Comunicação e Semiótica (PUC – SP, 2011), entre os capítulos I e III, cujo problema/título da pesquisa foi identificar as Dimensões Comunicacionais no Conceito de Escultura Social de Joseph Beuys: um processo de tradução criativa. A metodologia foi pesquisa bibliográfica com análise de obras de Joseph Beuys, os principais conceitos de tradução e processo criativo. A tradução de Escultura Social resultou na produção de um vídeoáudio gravado com grupos de indivíduos em nosso contexto regional, ressaltando sua cultura a partir das falas gravadas.

Palavras Chave: Joseph Beuys; escultura social; arte; tradução; vídeoáudio.

Introdução

A partir do Conceito de Escultura Social na obra do artista alemão Joseph Beuys (1921-1986), pesquisado em Mestrado (Mackenzie, 2003) e Doutorado⁷⁴⁴ (PUC – São Paulo), finalizado em 2011, chegou-se a uma tradução simbólica⁷⁴⁵ (Plaza, 2003) desse conceito - em vídeoáudio -, que foi intitulada “Fala do Outro/Escuta Imagem”. As pesquisas foram realizadas enfocando as características Românticas⁷⁴⁶, Antroposóficas, Pedagógicas⁷⁴⁷ e da Arte Contemporânea, para tentar esclarecer as referências pelas quais esse artista assim definiu Escultura Social. Neste artigo, nos fundamentaremos na Antroposofia de Steiner (2001 e 2005); no contexto da arte em autores como Wood (2002), Rush (2006), Goldberg (2006) e Durini (2001); na vida e obra de Joseph Beuys, nos autores Adriani, Konnertz e Thomas (1979), Bunge (1998), Kuoni (1993), Harlan (2007); e os principais conceitos de tradução em Gentzler (2009), Benjamin (2008) e Georg Steiner (2005)⁷⁴⁸. O texto deste artigo se desenvolve no sentido de qualificar a produção do vídeoáudio que foi resultado da tradução do conceito de Escultura Social, como possibilidade de comunicação e expressão da natureza/cultura humana, dentro de um processo tradutivo/criativo.

⁷⁴³ Prof. Dra. em Comunicação e Semiótica (PUC-SP). Professora da Universidade do Oeste de Santa Catarina – Unoesc Xanxerê (SC).

⁷⁴⁴ Doutorado sob a orientação da Profª. Dra. Lucia Leão.

⁷⁴⁵ Esse tipo de tradução opera pela contiguidade instituída, o que é feito por meio de metáforas, símbolos ou outros signos de caráter convencional. Ao tornar dominante a referência simbólica, eludem-se os caracteres do Objeto Imediato, essência do original. A tradução simbólica define, *a priori*, significados lógicos, mais abstratos e intelectuais do que sensíveis (Plaza, 2008, p. 93).

⁷⁴⁶ Em Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1996 e 2008); Johan Wolfgang Von Goethe (1963 e 1986); Georg Friedrich Gardenberg (NOVALIS, 1988) e Friedrich Schiller (1994).

⁷⁴⁷ A pesquisa para Mestrado foi publicada como “Arte de Joseph Beuys: pedagogia e hipermídia”, em 2006, pela Editora Mackenzie (SP).

⁷⁴⁸ Neste artigo, daremos maior ênfase à compreensão da referência antroposófica e do contexto da arte, lembrando algumas relações pedagógicas já publicadas em livro, conforme citado acima.

A Escultura Social

“Meus objetos devem ser como estimulantes de transformações sobre a ideia de escultura, ou da arte em geral. Devem provocar pensamentos sobre o que pode ser escultura e como o conceito de escultura pode se estender para materiais invisíveis utilizados por todos. FORMAS DE PENSAMENTO – como nós moldamos nossos pensamentos ou FORMA DAS FALAS – como nós formamos nossos pensamentos em palavras ou ESCULTURA SOCIAL – como nós moldamos e formamos o mundo no qual nós vivemos: ESCULTURA COMO UM PROCESSO EVOLUCIONÁRIO, TODOS SÃO ARTISTAS. Eis o porquê minha escultura não seja fixa ou acabada. Processos contínuos: reações químicas, fermentações, mudanças de cores, apodrecimento, surgimento. Tudo está em estado de mudança.” (Kuoni, 1993, p. 19)

Compreende-se que, para Beuys, a palavra tem a força da transformação como arte, que provoca pensamentos que podem constantemente alterar a forma da vida em seu sentido mais amplo. Mas a palavra e o pensamento provêm do que é possível captar com os olhos, ouvidos e a mente; são imagens e formas visíveis ou não, audíveis ou não, que se expressam em ações, performances, objetos, cartões postais, desenhos, cartazes, esculturas, vitrinas e sons. Além disso, caracteriza sua escultura como algo em processo, nunca fixa ou acabada.

“Por esta razão eu tento desenvolver a escultura social como uma nova disciplina na arte – primeiramente como escultura invisível, e é muito incomum olhar escultura invisível. (...) Eu quero levar a escultura nesta direção: a alienação tem que ser trocada por elementos de calor.” (Kuoni, 1993, p. 35)

Para Beuys, a arte é o princípio de uma forma de atuação, de atitude a partir do pensamento e da fala, que podem provocar transformações que possam fazer o ser humano estar em contínuo questionamento do que está pré-estabelecido como verdade⁷⁴⁹. Desde o início de sua atuação artística, na década de 1940, Joseph Beuys buscava outros tipos de materiais e conceitos para a arte. A particular visão de escultura de Beuys já está presente entre 1949 e 1952, procurando por uma escultura que fosse subjetiva, movendo a articulação de dentro para fora, com formas originais ou primitivas, como animais, cera de abelha e feltro. Alguns autores, como Adriani, Konnertz e Thomas⁷⁵⁰ (1979, p. 23), avaliam que o conceito de escultura em Beuys recebeu influências da teoria Antroposófica de Rudolf Steiner (1861-1925)⁷⁵¹. A pedagogia de Steiner é conhecida atualmente como Escolas Waldorf, espalhadas pelo mundo, inclusive no Brasil. Segundo os primeiros autores citados, em 1945, quando

⁷⁴⁹ Vicini (2006).

⁷⁵⁰ Esses pesquisadores escreveram esse livro na Alemanha, em 1973, e a edição em inglês ocorreu por ocasião da XV Bienal Internacional de São Paulo, em 1979, quando Beuys expôs uma obra: Brazilian Fond. Götz Adriani (1940) é professor honorário da Academia Nacional de Belas Artes de Karlsruhe. Foi diretor da Galeria de Arte da Universidade de Tübingen. Escreveu livros sobre Cézanne, Toulouse Lautrec e Renoir. Karin Thomas (1941) é pesquisadora da história da arte alemã e escreveu o livro “Kunstin Deutschlandseit 1945” (2002). Karin Thomas, nascida em 1941, em Colônia, estudou história da arte e filosofia. Teve muitos anos de experiência como editora-chefe de Arte na Verlag Du Mont.

⁷⁵¹ Rudolf Steiner (1861-1925): pedagogo austríaco que criou a “Antropologia Antroposófica”, ou seja, a análise bio-psico-social do homem sob o enfoque de seu relacionamento espiritual com o cosmo e suas forças criativas, criou também a Escola Waldorf, presente em vários países do mundo. (Steiner, Rudolf. A arte da educação I. São Paulo: Editora Antroposófica, 1988).

Beuys lia os livros de Steiner, refletia profundamente sobre as relações e reações que promovem a forma como construímos o mundo. Assim, o conceito de Escultura Social, acreditamos ter se tornado a referência do que Steiner chama “Ciência Oculta”:

“A Ciência Oculta deseja emancipar o método e a atitude investigativa das Ciências Naturais – os quais, em sua esfera, se atêm ao contexto e ao decorrer dos fatos sensórios – dessa aplicação especial, porém conservando-os em sua característica pensamental e outras. Ela quer falar sobre o não-sensível do mesmo modo como as Ciências Naturais falam do sensível. (...) a Ciência Oculta deseja considerar o trabalho anímico junto à natureza como uma espécie de auto-educação da alma, aplicando os frutos dessa educação ao âmbito não-sensível.” (Steiner, 2001, p. 33)

Nos textos, Steiner elabora os contrapontos entre Ciência Natural e Ciência Oculta em cada definição que identifica seus pontos de vista, enaltecendo que “para aquele que considera ‘ciência’ apenas o que se revela por meio dos sentidos e do intelecto a serviço destes, naturalmente o que se subentende aqui como ‘Ciência Oculta’ não é ciência alguma” (Steiner, 2001, p. 32). Beuys compreende as forças visíveis e invisíveis que fazem parte dessa ciência, em suas fundamentações de suas obras, sejam essas com caráter de exposição (múltiplos, desenhos, esculturas, cartões, cartazes), como de caráter performático (seminários, conferências, instalações, *happenings*).

Verifica-se ainda, nesse conceito de Escultura Social, a percepção de Steiner (2005, p. 31) sobre as abelhas, da cultura dentro da colmeia na produção do mel. Com intenso trabalho, cada abelha, com sua autonomia e responsabilidade, produz o mel para revigorar a alma humana quando ingerido pelo homem. Compreende-se como cultura a importância que Steiner estabelece entre o hábitat da abelha e sua produção: a interdependência que há no universo para que ocorra a vida dos planetas, as fases da lua, a energia solar, para que a terra produza a flor, que produz o néctar, que a abelha utiliza para produzir o mel, que nutre o homem (Steiner, 2005, p. 156-157). A partir de um diagrama desenhado – dentre tantos que realiza em suas conferências –, Steiner identifica as células sanguíneas na cabeça humana da mesma forma que a cera das abelhas na colmeia, convertendo o néctar, que colhem na natureza, em energia. Essa cadeia da vida levantada por Steiner pode promover a compreensão da proposta de Joseph Beuys de olhar o mundo holisticamente. Outro aspecto de importante relevância em toda a concepção de Escultura Social é a crença de Steiner (2005) na sabedoria camponesa, que encontra a intuição e a espiritualidade das coisas na natureza e universo: a força da Terra, dos planetas, das plantas, dos minerais, dos animais e da energia humana, que ele contrapõe ao materialismo científico e fragmentado.

Para Steiner (2005), as palavras devem significar o que realmente existe. E, com efeito, nesse caso, havia antigamente uma espécie de ciência que se ligava diretamente à prática.

“(...) Naquele tempo uma pessoa contava à outra aquilo que sabia, em consequência das suas próprias experiências, e pressentia-se desde logo se alguém era fanfarrão, ou se realmente tinha acumulado experiências, pois estas coisas são completamente diferentes, quando se ouve alguém conversando. (...) Porquanto a tinta preta do impressor tem sido frequentemente acrescentada às demais coisas, como se fosse uma nova autoridade.” (Steiner, 2005, p. 73)

Nessa concepção, Steiner relaciona as experiências de vivência entre os grupos humanos em relação à produção dos vegetais, das abelhas, como dos minerais existentes

na terra, à força de instauração de equilíbrio entre esses, os seres humanos e a cosmologia. Se tratarmos com amor os animais e as plantas⁷⁵², perceberemos as forças invisíveis entre o ser humano e a natureza, como também a intuição que promove o medo ou a aproximação entre os seres (Steiner, 2005, p. 87 a 89).

Além das produções artísticas de Joseph Beuys em diversas linguagens⁷⁵³, fazia parte da Escultura Social a criação da Universidade Interdisciplinar Livre⁷⁵⁴ – FIU, *Free Interdisciplinary University*, criada com o escritor Heinrich Boll – há relação com as obras do artista como escultura invisível voltada à democracia. Para Beuys, a escola pretende controlar a sociedade; as escolas deveriam ser fechadas, se não atendessem à visão cultural, proporcionando ao homem uma direção ao trabalho ligada à cultura, pois o “envolvimento entre cultura e economia fica muito claro: criatividade é igual economia” (Adriani; Konnertz; Thomas, 1979, p. 70-71). Em sua teoria, Beuys acredita que a arte desperta o potencial criador do homem para a produção ideal e material, a “potência configuradora” que estaria na “riqueza de ideias e na coragem à liberdade”; na antinomia entre arte e política, arte e economia, e assim por diante. Nesse sentido, fica mais compreensível a ideia de Beuys de que Todos Somos Artistas chegar a uma alteração de consciência como o faz a arte, em todas as profissões (Bunge, 1993, p. 39-40)⁷⁵⁵.

Situando a obra desse artista no contexto da arte, vemos que pesquisadores, professores e críticos de arte, como Wood (2002), Rush (2006) e Goldberg (2006), situam Joseph Beuys dentro dos amplos parâmetros da Arte Conceitual e Arte Povera⁷⁵⁶, ligando sua produção com os antecedentes da videoarte, da performance, *happenings*⁷⁵⁷, instalações multimídia e da arte postal. As referências desses autores à Arte Conceitual recaem principalmente ao Grupo Fluxus, Joseph Beuys e Joseph Kosuth. Já a curadora Durini (2001), acha pouco considerar a arte de Beuys como minimalista, Arte Povera, Conceitual ou Arte da Performance, porque ele próprio se colocou por inteiro em sua arte, e “isso significa muito mais do que unidade entre vida e arte: (...) Beuys tem a intenção de ressaltar o poder antropológico da arte” (Durini, 2001, p. 233).

⁷⁵² Na página 147 (2005), Steiner cita a relação entre a formiga e o pulgão – relação de carícias em que a formiga obtém do pulgão um suco que serve como alimento. Cita também que as vacas produzem o leite, quando acariciadas intensamente. Ou seja: o calor proporcionado pelo carinho faz o universo produzir mais e melhor o alimento para o homem. Ainda, nas páginas 150-151, analisa que os animais e plantas reagem a fatores externos, além do instinto, o que, para Steiner, seria a sabedoria e a inteligência da natureza. Mas que essa inteligência surge do coletivo; do trabalho coletivo, no caso de abelhas.

⁷⁵³ Como já citamos, Beuys produziu: esculturas, desenhos, aquarelas, múltiplos (objetos), múltiplos (cartões postais), ações, performances, vídeos, sons, vitrinas e instalações.

⁷⁵⁴ Vicini, 2006 (p. 47-48) e Capítulo sobre os Aspectos Pedagógicos na Arte de Joseph Beuys.

⁷⁵⁵ Mathias Bunge (1956) foi professor de História da Arte na Universidade Católica de Wichstätt e, atualmente, na Escola Antroposófica Waldorf, em Walhausen, e Universidade Livre de Manheim.

⁷⁵⁶ Arte pobre, iniciada na Itália, na década de 1960. Caracteriza-se pela utilização de materiais desprezíveis, pobres, como sacos, restos de madeira, ferro, tecidos.

⁷⁵⁷ Esse conceito foi utilizado pela primeira vez em Kaprow (1959), em sua obra “18 happenings em 6 partes” (Goldberg, 2006, p. 117). São improvisações, ações, acontecimentos em espaços inusitados, sem necessariamente serem espaços da arte.

Para Wood (2002, p. 24), a arte de Joseph Beuys “implica uma aceitação da autoridade ou, mais precisamente, da autoridade do artista concebido como um xamã”. Segue afirmando que sua arte se inscreve como uma “tendência irracional da arte e do pensamento alemães que têm as suas raízes (...) na crítica romântica ao racionalismo iluminista”. O autor questiona o caráter da arte e das atuações de Fluxus e de Joseph Beuys, considerando-as ambíguas e carentes de definições.

Archer (2001) situa a obra de Joseph Beuys e Fluxus como uma “antiarte” que “visava reconectar a arte com a vida num sentido plenamente político” (2001, p. 116), lembrando que Beuys atuava politicamente na arte criando partidos, como o Partido dos Estudantes, que culminou na criação da Universidade Livre Internacional, abreviada como FIU⁷⁵⁸ – *Free Internacional University* (Archer, 2001, p. 122).

Após essa apresentação do conceito de Escultura Social, desenvolvemos análises das obras de Joseph Beuys, pensando na possível tradução desse conceito, envolvendo o contexto e a prática artística que vivemos e desenvolvemos ao atuar como artista plástica, professora e pesquisadora. Já estava detectada, nesse momento, a relevância da cultura como propulsora das percepções em Joseph Beuys.

A tradução

Percebendo esse contexto, buscou-se compreender o sentido da tradução, que encontramos suporte em autores como Gentzler (2009), Benjamin (2008) e Georg Steiner (2005). Em Gentzler (2009), o autor percebe que a filosofia crítica da tradução se abre para novas propostas, nas quais o literal perde espaços para o não dito, e o paradoxo constrói novos tipos de significados na tradução.

“(...) Reconhecendo os limites impostos pela cultura receptora, problematizando essas restrições discursivas, os críticos não apenas abrem o discurso da teoria da tradução para sua possível transformação, mas ajudam a abrir a cultura receptora para uma possível mudança social (por meio da prática de tradução)” (Gentzler, 2009, p. 245)

Qual seria a melhor forma de interpretar - traduzir - o conceito de Escultura Social para nossa realidade social? Conforme Benjamin, uma das possibilidades para descobrir a traduzibilidade de uma obra é “se a natureza da obra permite uma tradução” (Benjamin, 2008, p. 26). O conceito de Escultura Social, na obra de Beuys, está inserido em sua vasta produção⁷⁵⁹, com o objetivo de chegar o mais longe possível, de várias formas e meios, a ilimitado número de pessoas. Isso revela o desejo de comunicação na proposta beuysiana, mas que não pode ser compreendido como *qualquer forma de comunicação*: vídeos, cartões postais, performances, desenhos, múltiplos, ações. Sentimos que a obra de Joseph Beuys permite-nos, assim, chegar a uma tradução, divulgando sua arte para o maior número de indivíduos possível.

O conhecimento da obra beuysiana cristalizou-se no sentido de criar sempre novas

⁷⁵⁸ Em Vicini (2006: 47 e 64), apresentamos as principais características e objetivos da FIU, que se fundamenta na educação como arte=liberdade e salienta a proposta pedagógica da arte de Beuys.

⁷⁵⁹ Bunge, 1998, p. 30.

possibilidades, de acréscimo ou redução, quebras e colagens naturais ao processo (Harlan, 2007). Ao visitarmos a exposição *A Revolução Somos Nós*, de Joseph Beuys, de setembro a novembro de 2010, no Sesc Pompeia, em São Paulo, os textos, imagens, áudios, objetos e cartazes de Beuys circulavam em nossa mente e nos sentidos do corpo, como *feedbacks* e como o que denominamos *forewardleaps*, saltos para a frente, principalmente durante as palestras de Antonio D’Avossa⁷⁶⁰, Volker Harlan⁷⁶¹ e Rainer Rappmann⁷⁶².

Ao sentirmos as obras de Joseph Beuys na exposição, certificamo-nos de que poderíamos traduzir o conceito de Escultura Social em uma produção de vídeoáudio, como palavras-imagens na linguagem beuysiana. Entretanto, para chegar a essa proposta, precisamos explicar o processo que possibilitou essa resposta.

A minha preocupação como artista plástica sempre esteve atrelada às condições sociais brasileiras, desde quando iniciamos o trabalho na arte. Nas pinturas, desenhos, instalações e performances que já produzimos, a preocupação com a condição da mulher, dos índios, dos migrantes rurais, da educação, da condição política, econômica e social, foram temáticas que impulsionaram a criação artística. O encontro com a obra de Joseph Beuys trouxe à memória todos esses aspectos sociais vividos nesse entorno, acrescentando as experiências como professora, pesquisadora, gestora de cultura e cidadã brasileira, as quais acreditamos ser o fundamento para os próximos passos e continuar essa política de vida e de arte. A resposta sobre “o quê” e “como” traduzir surgiu: produzir filmagem e/ou gravação de áudio com grupos de pessoas que falariam sobre suas vidas, suas opiniões e vivências.

Nesse norte, a tradução poderia ser desenvolvida “lendo” o contexto local. Assim, revela-se que existem aspectos sociais que permanecem quase ocultos, sem expressividade frente ao cotidiano da maioria dos indivíduos. As pessoas que vivem em situação de vulnerabilidade social sempre foram percebidas pelos nossos olhos e pela nossa mente de artista plástica, o que acreditamos poder ter relação ao projeto de Joseph Beuys sobre “como moldamos, como pensamos, como falamos” o mundo no qual vivemos.

O primeiro grupo de pessoas que nos chama atenção é o das crianças de menor idade, que permanecem nos abrigos sociais, à espera de adoção ou à espera para que sejam solucionados os problemas familiares para, então, voltarem às suas casas. No roteiro que elaboramos, elas falarão sobre seus desejos e suas vidas: como elas enxergam o mundo, o que elas pensam sobre o abrigo, a casa, o que elas sonham acerca suas vidas, brinquedos, escola... A Escultura Social estará se estabelecendo em todos os movimentos provenientes da ação do falar, do gesticular e pensar provocados por nossa fala em comunicação com o mundo interno e externo de cada criança. O objetivo é evidenciar o contexto em que vivemos em nossa localidade, como característica do mundo infantil brasileiro. Essa proposta se alicerça no sentido de uma arte antropológica beuysiana, que alcança o ser em sua cultura, cotidianidade interna e

⁷⁶⁰ Antonio D’Avossa é professor de história da arte e curador.

⁷⁶¹ Volker Harlan foi amigo de Beuys desde 1972 até sua morte, em 1986.

⁷⁶² Rainer Rappmann: aluno de Beuys, possui um *site* que divulga exclusivamente as obras desse artista.

externa⁷⁶³.

Outro grupo de pessoas que propomos a gravação é o dos índios kaingangues que vivem na região Oeste de Santa Catarina e que passamos a compreender melhor a partir das conversas com o antropólogo canadense professor Dr. Robert Crépeau, da Universidade de Montreal, que pesquisa a área indígena denominada Xaçupé (SC) desde a década de 1990. Anteriormente ao encontro com Crépeau, realizamos visitas às áreas indígenas regionais naquela mesma década e ainda em 1988, para realizar desenhos e pinturas, tendo a vivência deles como temática para exposições realizadas entre 1988 e 1992. Para esta pesquisa, a ideia foi realizar o diálogo (gravações) com os índios que circulam em nossa cidade diariamente, vendendo seus produtos, ou, então, em visita ao hospital local, onde eles procuram atendimento médico.

O terceiro grupo de pessoas que faz parte do processo de nossa tradução está participando de um projeto sócio-cultural que foi realizado na Prefeitura Municipal de Xanxerê, na qual fomos diretora de cultura: Projeto Cultura como Fundamento para a Cidadania⁷⁶⁴, desenvolvido em parceria com a Secretaria Municipal de Desenvolvimento Social. O objetivo desse trabalho era provocar as 32 famílias, que foram convidadas a participarem do projeto, a pensarem sobre sua cultura: a origem, a forma de trabalho, a lembrança da infância, da escola e da família, as relações que elas têm com o bairro, a cidade e sua própria casa. De que forma elas conseguiriam pensar suas memórias? Elas se importam com suas próprias histórias? Instigar um olhar sobre a história de vida dessas pessoas as ajudaria a pensar seu presente e seu futuro com outras possibilidades?

Para fundamentar o contexto no qual abordaremos as falas, queremos trazer uma definição de vulnerabilidade social, para tornar mais clara a proposta de tradução que acreditamos estar conectada simbolicamente com o conceito de Escultura Social de Joseph Beuys. Consoante os estudos da UNESCO,

“Vale notar que a vulnerabilidade assim compreendida traduz a situação em que o conjunto de características, recursos e habilidades inerentes a um dado grupo social se revelam insuficientes, inadequados ou difíceis para lidar com o sistema de oportunidades oferecido pela sociedade, de forma a ascender a maiores níveis de bem-estar ou diminuir probabilidades de deteriorização das condições de vida de determinados atores sociais (Vignoli, 2001). Esta situação pode se manifestar, em um plano estrutural, por uma elevada propensão à mobilidade descendente desses atores e, no plano mais subjetivo, pelo desenvolvimento dos sentimentos de incerteza e insegurança entre eles⁷⁶⁵.”

⁷⁶³ Joseph Beuys, em cada espaço geográfico no qual apresentava suas Esculturas Sociais, conhecia suas questões geográficas, sociais, políticas e econômicas. E as discutia com seu público local durante as exposições. Ver Vicini (2006) e Tisdall (1998).

⁷⁶⁴ Para documentar esse projeto, planejamos realizar gravações em vídeo e fotografias para, posteriormente, elaborar um álbum de memórias com falas, fotos e filmes dessas pessoas que julgamos, *a priori*, “não ter o hábito de valorizar sua própria cultura e sua história”. Finalizada essa pesquisa, não houve condições de esse Projeto continuar na Prefeitura de Xanxerê.

⁷⁶⁵ Juventude, Violência e Vulnerabilidade Social na América Latina: desafios para políticas públicas. Miriam Abramovay; Mary Garcia Castro; Leonardo de Castro Pinheiro; Fabiano de Sousa Lima; Cláudia da Costa Martinelli. Brasília: UNESCO, BID, 2002.

Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127138por.pdf>. Acesso em: 14/06/2011.

Nessa pesquisa, não houve a intenção de realizar análise sociológica do contexto no qual foram realizadas as entrevistas, porém apenas situá-lo para melhor compreendermos nosso Objeto Imediato: Fala do Outro/Escuta Imagem, para nossa tradução simbólica. Além do contexto como artista plástica, realizamos uma reavaliação de nossa formação crítica na arte, para chegarmos a essa definição sobre a Escultura Social de Joseph Beuys. Lembrar dos artistas que marcaram as referências desta pesquisadora, como, por exemplo, a Bienal de São Paulo, em 1985. Queremos aqui indicar alguns artistas que marcaram nossa mente ao visitarmos a Bienal: Christian Boltanski (1944- França), com a obra *Les Ombres* (1985), uma instalação na qual ele utilizou luzes que refletiam em bonecos, fios, sucatas, criando sombras de seres humanos, parecendo-nos que se tratam de pinturas rupestres nas paredes brancas do espaço branco da Bienal. “Esse artista trabalha com o passado pessoal, real ou ficcional, dramática ou cômica, referendando relíquias da humanidade que ele guarda e expõe”; Pedro Teran (1943), da Venezuela, apresentou três obras: *La Morada Del Shaman (Variación II)*, *Arte y Vida Del Shaman* e *El Vuelo Del Shaman*. Eram quadros com imagens quase escondidas de paisagens tropicais colocadas nas paredes, um objeto de xamã em forma de cruz, pendurados sobre um retângulo com folhas de ouro, plumas, terra, pigmentos, troncos, pedras, areias. Esse retângulo de folhas e plumas refletia a imagem de um homem, como sombra do objeto xamã. Visualizamos, naquele momento, como um ritual de morte e vida a partir de uma entidade indígena e seus referenciais de sua natureza cultural com os objetos que compunham a obra; e lembramos também da obra do artista Paul Thek (1933-1988) - dos Estados Unidos - e sua obra *Peace Procession*. Essa obra significou o encontro com as dores da humanidade: a reflexão sobre o limite entre a sombra e a luz, a guerra e a paz, a insignificância da humanidade perante decisões de líderes políticos na corrida armamentista e nos destinos da vida humana. Era uma grande instalação, com areia, velas, bancos de jardim. Na foto do catálogo da Bienal (1985) não aparecem os mísseis, camisetas de crianças que havia na instalação, que lembramos constituir a instalação. Na revista francesa *May online*, em que Paul Sztulman faz uma matéria sobre Thek, ele fala que o termo “Procissão” surge da influência de rituais cristãos na obra do artista⁷⁶⁶.

Essas referências fazem sentido para nossa trajetória artística, pois percebemos que proporcionaram uma forma de identificação com as questões da cultura e da condição humana que sempre nos causaram profundas reflexões e atitudes na arte.

Acreditamos que a arte procura refletir sempre o momento vivido, como uma espécie de “luneta da subjetividade” ou, ainda, como “sensor do inconsciente e consciente coletivo”. Pensamos que a arte torna diferenciado o artista, o escritor, o fotógrafo, o músico, o coreógrafo, o diretor de cinema, o poeta, a partir do “modo-de-querer-dizer” de Benjamin (2008), ou da “poética do espaço”, como nos faz refletir Bachelard (2008) e, em algum sentido, nos faz refletir Hegel (1996, p. 32-33), que a arte “ (...) sirva para acordar em nós o sentimento e a consciência de algo mais elevado (...)”. Nesse sentido, queremos fazer uma referência à 27ª Bienal de São Paulo, denominada “Como Viver

⁷⁶⁶ Catálogo da Bienal de 1985.

Junto” (2006), com a curadoria de Lizete Lagnado⁷⁶⁷:

“Inspirado em seminários de Roland Barthes ministrados no *Collège de France* em 1976 e 1977, o tema desta Bienal, “Como Viver Junto” propõe uma reflexão sobre a vida coletiva em espaços partilhados, sobre a justaposição de ritmos diferentes no mesmo espaço físico. A curadoria da Bienal buscou artistas que tivessem como tema central à obra a questão dos limites, fronteiras e a incorporação das diferenças na esfera da vida cotidiana⁷⁶⁸.”

Definimos essa Bienal como espelho de nossa alma de artista e, no momento em que refletimos sobre as obras expostas, realizamos *links* com a preocupação de Joseph Beuys em relação à “ferida da humanidade”⁷⁶⁹, à cultura que nos *faz sermos*, expressa por ele. Na entrada da Bienal, uma obra gigantesca intitulada *Security/Segurança* (2006), um similar de um campo de concentração da artista sul-africana Jean Alexander (1959). Essa obra, como obras anteriores dessa artista, faz referências ao genocídio sul-africano, como qualquer outro tipo de genocídio no mundo. Na presença da obra, não conseguimos ficar olhando por muito tempo aquela intervenção no espaço da Bienal. Revendo as memórias de imagens e sensações sobre essa obra, imediatamente causa uma inquietação, pela necessidade de “não querer ver, pensar e sentir” sobre o visto. Pensamos também sobre o sofrimento dos negros submetidos à política de massacre do *Apartheid*. Contudo também pensamos: não estamos nós, na atualidade, presos pelos meios de comunicação, padronizações de estética, conduta; pela falta de identidade, ausência de moradia, educação e saúde em nosso país? Quantos de nós estamos enclausurados: sem ver, sem ouvir, sem pensar e sem sentir? A escultura no centro das cercas de arame era de um homem com cabeça de pássaro, uma anomalia de ser humano: ou uma proposta de que a mente, a cabeça, por mais que o corpo sofra, tem asas para voar?

O artista Joseph Beuys, como pesquisamos em Steiner (2001, 2005), parte sempre do princípio da potência humana a partir do pensamento, do raciocínio, como fonte de transformações e atitudes.

Nesse aspecto, podemos lembrar ainda dos cartões postais *Wernichtdenken Will flight raus*⁷⁷⁰ e *Ich denke sowieso mitd em Knie*⁷⁷¹, ambos de 1977. E também da performance/instalação *Coyote*⁷⁷², da conferência/performance *Energy Plan...*⁷⁷³ e *Directional Forces*⁷⁷⁴ (ambas as obras de 1974). Essas propostas propiciam-nos enxergar as forças visíveis e invisíveis que Beuys pretendida promover também em seus desenhos. Podemos falar de uma intersubjetividade nas obras desse artista, que nossos pensamentos traduzem, já somente com o título da obra ou da imagem do cartaz, cartão postal, objeto ou vídeo que presenciamos quando da exposição no SESC, em 2010.

⁷⁶⁷ Lizete Lagnado: professora, curadora e crítica de arte.

⁷⁶⁸ Disponível em: www.artbr.com.br/bienalinternacionalsaopaulo.index. Acesso em: 13/08/2011.

⁷⁶⁹ Catálogo de Desenhos (1979-1980).

⁷⁷⁰ Quem não quiser pensar, vá para a rua.

⁷⁷¹ Penso também com os joelhos.

⁷⁷² Coiote. Obra realizada em Nova Iorque, quando Joseph Beuys ficou durante sete dias convivendo com um coiote americano na Galeria de René Block.

⁷⁷³ Energy Plan for the Wester Man. Plano de energia para o homem ocidental.

⁷⁷⁴ Forças Direcionais. Essa obra e Coiote fizeram parte do Plano de energia para o homem ocidental.

A decisão pela tradução e as gravações em vídeoáudio revelaram-nos as reflexões acerca do objeto (a fala) e do conceito a ele referido: Escultura Social. A escuta do Outro⁷⁷⁵ que realizamos durante as gravações nos conduziu a pensamentos sobre a forma de expressão da fala e dos gestos que se refletem na forma de vida das pessoas participantes. A partitura ou o roteiro do vídeoáudio, aos poucos, levou-nos a compreender a pesquisa da linguagem em Steiner (2005, p. 77 a 82), especialmente quando esse autor apresenta a preocupação quanto à diversidade de línguas existentes no mundo: o que as levaria à extinção, à não identificação, ou autoexclusão – por que temos tantas diferenças linguísticas, mesmo se vivermos em um mesmo clima, território, etnia e economia?

“Com o simples acréscimo de neologismos e empréstimos, qualquer língua pode ser usada bastante eficazmente em qualquer lugar. A sintaxe do esquimó é adequada ao Saara. Longe de ser econômica e demonstravelmente vantajosa, a imensa quantidade e a variedade de línguas, aliadas ao fato da mútua incompreensão, constituem um poderoso obstáculo ao progresso material e social da espécie. No entanto, os muitos modos como elas têm impedido o progresso humano são claramente visíveis. (...) Numerosas culturas e comunidades passaram pela história como ausentes linguísticos. E isso não porque sua língua era, em qualquer sentido, inadequada, mas porque ela impediu a comunicação com as principais correntes das forças intelectuais e políticas. Inúmeras sociedades tribais feneceram, isoladas por barreiras linguísticas até mesmo de seus vizinhos mais próximos.” (Steiner, 2005, p. 83).

O autor refere-se às línguas como poder de comunicação e integração, expressando também a inabilidade que a humanidade possui para fazer compreender uns aos outros, suscitando ódios e guerras. Pensamos, em nosso caso, no silêncio das pessoas em vulnerabilidade social devido à dificuldade de acesso à educação, de oportunidade de expressão e inclusão social, que as fazem permanecer caladas de suas próprias culturas. Diz Steiner que

“As mais profundas energias para a ação permanecem estancadas pela separação linguística. Pilhadas de sua língua por conquistadores e pela civilização moderna, muitas sociedades pouco desenvolvidas nunca conseguiram recuperar uma identidade vigorosa. Em suma: as línguas têm sido, ao longo da história humana, zonas de silêncio em relação a outros seres humanos; e linhas divisórias precisas.” (Steiner, 2005, p. 84)

Steiner preocupa-se, nesse livro, principalmente com a razão para a existência da tradução, elaborando essa complexa inquietação sobre a comunicação e a linguagem, o que nos leva à nossa proposta de tradução do conceito de Escultura Social de Joseph Beuys. Preocupamo-nos com a escuta do Outro: a linguagem revelando sua essência de vida. Nesses encontros de gravação com os grupos, constatamos que a linguagem possui canais diferentes de expressão, e que a quantidade, a repetição e a necessidade da fala como pensamento, voz, ação, expressão, produzem em qualidade de comunicação à disposição (no sentido de vontade) dos seres humanos. Contrário ao que realizava Joseph Beuys, nossa pesquisa conduziu-nos à “Escuta do Outro”⁷⁷⁶. Já Beuys,

⁷⁷⁵ Filosoficamente falando, o Outro que está em nós e o Outro diferente de nós: “Para a consciência-de-si há uma outra consciência-de-si [ou seja]: ela veio para fora de si. Isso tem dupla significação: primeiro, ela se perdeu a si mesma, pois se acha numa outra essência. Segundo, com isso ela suprassumiu o Outro, pois não é o Outro como essência, mas é a si mesma que vê no Outro (Hegel, 2008, p. 143).

⁷⁷⁶ Grifo nosso.

primeiramente, expressava suas ideias ao público, para, posteriormente, interagir com esse.

Nosso vídeo-aúdio propôs mostrar a fala das crianças e dos adultos envolvidos na gravação: essa linguagem cotidiana que dificilmente tem vez para ser escutada no meio social atual. Da mesma forma que os inúmeros tipos de línguas caladas, em vias de desaparecimento, as crianças e os adultos que se expressam neste vídeo-aúdio fazem parte de um grupo em constante vulnerabilidade social, com poucas oportunidades de comunicação e compreensão, devido ao meio familiar e social no qual convivem, notadamente pela falta da comunicação do afeto, pela carência de aproximação afetuosa e compreensiva de pais, irmãos e da sociedade como um todo.

Em relação aos índios kaingangues, habitantes da região Oeste catarinense, vemos situarem-se no mesmo nível de silêncio, de abdicção e de fragilidade comunicacional que o das crianças do abrigo infantil e das mulheres que fazem parte desta proposta. Essas são as preocupações que emergem ao relacionar a Escultura Social ao nosso trabalho na arte: questões visualizadas diariamente em nosso contexto de vida desde a infância. Não pretendemos desenvolver textos envolvendo as questões sociais, antropológicas, econômicas, públicas, pois elas estarão implícitas no vídeo-aúdio e podem ser questões invisíveis que a tradução do conceito de Escultura Social pretende provocar.

A linguagem, para Beuys, significa liberdade. Mas ele deixa claro que a educação leva a essa forma libertária da linguagem; a educação mostra ao ser humano o poder espiritual da linguagem, o poder de transformação que a linguagem na arte pode proporcionar ao ser humano (Tisdall, 2008, p. 9). Essa educação refere-se à cultura como essência e espírito, como também à cultura como formação humana: alude à arte como meio de direcionamento e referência de possibilidades para melhorarmos o mundo, por meio, por exemplo, de relações e diálogos constantes em Esculturas Sociais.

Conforme os encontros com os grupos foram acontecendo, fomos percebendo que a imagem das pessoas teria significado apenas como documento do projeto, não como imagem para nossa tradução em vídeo para a pesquisa. As imagens possuíam significado específico – era metodologicamente pensada – quando Beuys utilizava vídeo em suas Esculturas Sociais. Por exemplo, a fala de Beuys na citação da composição de uma obra, como em *Coyote* (1974): “(...) o primeiro dever é encontrar uma forma que convença, que possa alcançar a complexidade da sensibilidade do gênero humano” (Tisdall, 2008, p. 14). Qual seria a melhor forma que poderíamos encontrar diante de nossa interpretação frente ao que havíamos lido e refletido nesse tempo todo de pesquisa?

Como uma possível resposta de tradução ao nosso estudo, chegamos ao que é a fala DO OUTRO/escuta/imagem que provém da cultura, da linguagem, da filosofia e da arte; todas as chaves condutoras desse processo criativo de tradução, movidas pela comunicação. Nesse sentido, as interpretações/traduições do pensamento e da ação de Joseph Beuys estão oferecendo-nos também um reconhecer comunicativo de suas obras, quando as relacionarmos ao que Steiner (2005, p. 70) propõe: “qualquer modelo de comunicação é simultaneamente um modelo da tradução, de uma transferência

horizontal ou vertical de significação”. A expressão da linguagem não possui homogeneidade entre duas, dez ou centenas de pessoas; o que Steiner chama de “grau de letramento” ou “tesouro privado”.

O fato de entrarmos em contato com esses grupos de crianças, adultos e idosos, propondo reflexão sobre suas vidas, suas histórias, sua cultura, e, dessa forma, revelando a si mesmos e aos outros características referenciais de sua forma de viver, tem relação com a forma de pesquisa etnológica, pois nos aproximamos do ninho – casa, hábitos, bairro –, referências afetivas (Bachelard, 2008) –, nesta proposta de tradução.

Durante as entrevistas e ao ouvirmos o áudio da tradução, sentimos como se adentrássemos na essência do ser humano, ouvindo uma realidade, uma forma de expressar, a linguagem própria dessas pessoas que participaram das gravações. Percebemos que a arte como Escultura Social nos evidenciou a esse caráter humano, sensível, de estar no mundo olhando para o ser em sua essência, simplesmente ouvindo sua forma de enxergar a vida e vivê-la. No momento em que estávamos conversando, dialogando, não havia outro lugar a ser vivenciado, a não ser aquele da troca de informações, de sensações e de crenças, que fazem parte da formação daquele ambiente vivido. O *Dasein*, que propõem Heidegger e Gadamer – este último, na análise de Ricoeur:

“Devemos a Gadamer essa ideia muito fecunda segundo a qual a comunicação à distância entre duas consciências diferentemente situadas faz-se em favor da fusão de seus horizontes, vale dizer, do recobrimento de suas visadas sobre o longínquo e sobre o aberto.” (Ricoeur, 2008, p. 49)

Essa fusão foi percebida no decorrer das gravações, pelo fato de estarmos conversando, dialogando, com o objetivo de simplesmente ouvirmos. Buscando saber sobre o outro sem nos mostrarmos mais do que o outro; simplesmente conhecer. Será tão simples assim ouvir o outro? Para conhecer linguagens diferentes, modos de vida diferentes, nesta mesma cidade de tão poucos habitantes na qual moramos? A diferença social/econômica é excludente em nosso cotidiano. Mas não é apenas entre os bairros mais desfavorecidos que vemos essa falta de inclusão cultural ou, dito de outra forma, essa presença de exclusão cultural. Dentro de cada casa, em cada família e até de cada ser, excluimo-nos diariamente uns dos outros e para nós mesmos. Não ouvimos nossas necessidades culturais e vamos perdendo o respeito por elas e por nós mesmos, tornando-nos alienados, iguais.

O processo criativo conduziu-nos a questionamentos sobre o ser e seu lugar, não apenas dos seres expostos no áudio, como a perda da necessidade cultural do linguajar, do falar, do ouvir-ver: perdemos o sentido do afeto humano, da comunicação/imagem entre as pessoas. Ouvir as falas das pessoas, enquanto realizávamos as entrevistas ou diálogos, possibilitou-nos um estar vivo, um poder de afeto, um pertencer à humanidade, um reconhecer de pessoas, que podem conduzir à sensibilidade de perceber o outro. Durante algumas horas, as diferenças se abriram e se aproximaram nesses encontros. O cotidiano ficou fora e dentro dos grupos: a vida seguiu e segue, entretanto tornamo-nos diferentes para esse estar dentro e fora, contudo estamos, e não simplesmente somos agora, como vivemos diariamente. Será que conseguiremos

transmitir no vídeoáudio essa descoberta para as pessoas que o ouvirem/verem? Será que os próprios envolvidos perceberão os diferentes horizontes que se abriram nas falas/palavras gravadas? E as imagens que pretendemos provocar a partir do áudio: será perceptível a construção dessas imagens? Na fala de Beuys: “Escultura deve sempre, obstinadamente questionar as premissas básicas da cultura dominante. Essa é a função de toda a arte, que a sociedade está sempre tentando suprimir. Mas é impossível suprimi-lo.” (Kuoni, 1993, p. 86).

Joseph Beuys acredita que é possível sairmos das amarras que impedem o ser humano de se expandir, acreditando, ainda em 1969, que a política e as pessoas estavam começando a compreender a necessidade de abriremos caminhos para a diversidade cultural (Kuoni, 1993, p. 6).

Considerações Finais

Acreditamos ter visualizado a preocupação de Joseph Beuys com o ser humano em sua essência física, mental e espiritual, compreendido como ser biológico, político e filosófico, inerente à cultura e à sociedade, que se alimenta e retroalimenta a partir da linguagem e da comunicação. A comunicação de Joseph Beuys sempre questionou a postura alienante da própria comunicação, ao mesmo tempo em que utilizava todas as mídias para mostrar essa visão crítica, inclusive a televisão, vídeo e panfletagem, como utilizou na Bienal do Brasil em 1979 (Catálogo Sesc, 2010.) Nessa trajetória de abertura para o sentido e crítica de *vida, vivência e linguagem* nas obras de Joseph Beuys, o conceito de Escultura Social em Bunge (1998) sugere-nos ser capaz de abrigar a sua arte ampliada, abrangendo todas as linguagens que ele utilizou.

A preocupação com o ser humano na obra de Beuys e no conceito de Escultura Social levou-nos à tradução em vídeoáudio FALA DO OUTRO/ESCUTA IMAGEM.

“(…), a tradução como processo simbólico irá determinar as leis de como “um signo dá surgimento a outro, pois o símbolo “é uma lei ou regularidade de futuro indefinido”, uma lei que governará e será materializada e que determinará algumas de suas qualidades, unindo o sensível ao inteligível, isto é, será uma forma significante” (Plaza, 2008, p. 94)

Mas, nesse caminho, o texto, como relação entre discurso, fala e escrita, transforma-se em uma “projeção de um mundo e mediação da compreensão de si” (Ricoeur, 2008, p. 52); pode se tornar implícito para quem escuta as gravações, e também explícito, na transformação da nossa compreensão do áudio em escrita para esta pesquisa. A tradução que realizamos a partir do conceito de Escultura Social de Joseph Beuys partiu de algo existente, do conceito, para outra produção em processo, cujo discurso beuysiano poderá revelar um outro mundo como obra.

Enquanto ouvimos e vemos o resultado alcançado no vídeoáudio, acontece uma súbita negação. Não queremos mais escutar/ver: as falas exigem um reconhecimento. A imagem está ali (junto ao pensamento), sem efeitos, primitiva e nua. É impossível fugir a essas imagens e falas que produzem essa obra, porque procuramos deixar o evento/discurso se revelar em sua autenticidade. Os juízos ficam para o ouvinte/criador

de imagem e de sentidos, que assistirá/ouvirá essa produção.

A produção do vídeoáudio nos trouxe uma interpretação dos fatos constituídos para compreender o ser que somos e o outro que faz parte dessa construção, “o compreender-se diante da obra” (Ricoeur, 2008, p. 67-68), diante do que nos apropriamos para traduzir; no caso, em imagem, palavras/áudio e texto. A Escultura Social de Joseph Beuys tratava de uma comunicação interativa do artista para o público; a Fala do Outro/Escuta Imagem que produzimos trata de uma dialogia entre o público e a artista: mas quem fala ou comunica é o público. O pensamento não se constrói a partir das palavras, e sim do vivido e do ouvido. Mas as palavras afetam o pensamento no modo de querer dizer para se construir um mundo, que pretendemos difundir em eventos e artigos como este que apresentamos neste Seminário sobre a Cultura da Imagem.

Referências

- Adriani, G.; Konnertz, W.; Thomas, K. (1979). *Joseph Beuys: life and works*. New York: Barron's Educational Series, Inc.
- Archer, M. (2008). *Arte contemporânea: uma história concisa*. Tradução: Alexandre Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Ed. Martins Fontes.
- Bachelard, G. (2008). *A poética do espaço*. Tradução de Suely Bastos. São Paulo: Ed. Martins Fontes.
- Bastian, H.; Simmen, J. (1979/1980). *ZEICHNUNGEN Tekeningen drawings – Joseph Beuys*. Ausstellung und Katalog; Nationalgalerie Berlin; Staatliche Museen Preu Bischer Kulturbesitz; Museum Boymans – van Beuningen Rotterdam Prestel. München: Prestel-Verlag.
- Benjamin, W. (2008). *A tarefa do tradutor: quatro traduções para o português*. Lucia Castello Branco (Org.). Belo Horizonte: Ed. Fale.
- Bunge, M.; Gold, H.; Staeck, K.; Neuhaus, J. (1998). *WerNichtDenken Will FliegtRaus – Joseph Beuys Postkarten*. Publikation der Museumsstiftung Post und Telekommunikation. Heidelberg: Editon Braus.
- CATÁLOGO 18ª Bienal de São Paulo. (1985). Imprensa Oficial do Estado, IMESP, São Paulo.
- D'Avossa, A.; Harlan, V.; Rappman, R. (2010). *Catálogo A Revolução somos nós – Joseph Beuys*. SESC Pompéia, Associação Cultural VideoBrasil, São Paulo: Ed. Sesc.
- Durini, L. de D. (Org.). (2001). *Joseph Beuys: the image of humanity*. Trente, Italy: Silvana Editoriale: Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto.
- Gentzler, E. (2009). *Teorias contemporâneas da tradução*. Tradução de Marcos Malvezzi. São Paulo: Ed. Madras.
- Goldberg, R. L. (2006). *A arte da performance: do futurismo ao presente*. Tradução da 2ª edição: Jefferson Luiz Camargo e revisão de Percival Panzoldo de Carvalho. São Paulo: Ed. Martins Fontes.
- Harlan, V. (2007). *What is Art?* Forest Row, England: Clairvewa.
- Hegel, G. W. F. (1996). *Curso de estética: o belo na arte*. Tradução de Orlando Vitorino e Álvaro Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes.
- Kuoni, C. (1993). *Joseph Beuys in America*. New York, EUA: Ed. Four Walls Eight Windows.
- Plaza, J. (2003). *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- Ricoeur, P. (2008). *Hermenêutica e ideologias*. Tradução de Hilton Japiassu. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Rush, M. (2006). *Novas mídias na arte contemporânea*. Tradução de Cássia Maria Nasser, revisado por Marylene Pinto Michael. São Paulo: Martins Fontes.
- Steiner, G. (2005). *Depois de babel: questões de linguagem e tradução*. Tradução Carlos Alberto Faraco. Curitiba (PR): Editora UFPR.
- Steiner, R. (1988). *A arte da educação I*. São Paulo: Editora Antroposófica.
- _____. (2001). *A ciência oculta: esboço de uma cosmovisão supra-sensorial*. Tradução Rudolf Lanz e Jacira Cardoso. São Paulo: Editora Antroposófica.
- _____. (2005). *Abelhas: apicultura a partir do respeito pela vida*. Tradução de Gerard Bannwart.

- Aracajú: Edições Micael.
- Tisdall, C. (1998). *Joseph Beuys: we go this way*. London, England: Violette Editions.
- _____. *Joseph Beuys: Coyote*. (2008). London, England: Thames & Hudson.
- Vincini, M. (2006). *A arte de Joseph Beuys: pedagogia e hipermídia*. São Paulo: Ed. Mackenzie.
- Wood, P. (2003). *Arte conceitual*. Movimentos da Arte Moderna. Tradução Betina Bischof. São Paulo: Cosac & Naify.

Percepção: imagens de um recorte histórico

Maria Alice Moreira Silva⁷⁷⁷ e Vaner Silvia Soler Bianchi⁷⁷⁸

Resumo: A partir da referência dos pressupostos fenomenológicos de Merleau-Ponty (1999), para quem o corpo é o foco do universo perceptivo em sua totalidade do sentir, agir e conhecer o que está presente em cada experiência perceptiva, este artigo mostra que a História oral ou documentada pode sempre ser ampliada e enriquecida através do registro da percepção, pela possibilidade de se ver sob outro ângulo ou de outra forma o que se sabia antes, porém, conforme Chartier (1990), sem perder de vista a exigência da cientificidade que pressupõe a utilização das fontes, técnicas de análise e critérios de prova. Desta forma, evidencia-se que o aprofundamento da percepção pode favorecer a desconstrução do olhar velho propiciando a construção de um novo olhar para reconstruir, significar e ressignificar a forma como se vê o mundo, pois cada ser humano percebe à sua maneira: o que já se sabe não é invalidado pelo que a percepção acrescenta, mas ao contrário, contribui para seu enriquecimento. A percepção é o logos do conhecimento, pois é a partir dela que começa o pensamento. Na fenomenologia de Merleau-Ponty (1999) o sujeito da percepção é a relação do Sujeito com outros Sujeitos e, desta forma, não há um modelo ou padrão de percepção porque o mundo da experiência perceptiva não é um mundo mensurável.

Palavras-chave: Percepção; História Cultural; Imagem.

Introdução

Este artigo, com a perspectiva de perceber o subjacente na mestiçagem brasileira, recorreu além da Literatura para os argumentos necessários às suas reflexões, à Arte, na qual os trabalhos plásticos de artistas como Post, Debret e Rugendas retrataram, pela iconografia, aspectos de nossa realidade que se apresentam passíveis de outras leituras a partir das experiências perceptivas.

O início: nossa gente e nossa História

A organização econômica e civil da sociedade brasileira ocorreu depois de um século de contato dos portugueses com a vida tropical, sendo que à cultura do invasor português, incorporaram-se a economia agrícola, família patriarcal, escravidão, união com as índias e, mais tarde, com escravas negras. As relações entre brancos e outras raças estiveram, desde o início do século XVI, ligadas pela monocultura latifundiária do açúcar, que exigia enorme quantidade de escravos ou ligadas pela falta de mulheres brancas entre os conquistadores (Freyre, 2004).

⁷⁷⁷ Mestre e Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Graduada em História e Pedagogia e pesquisadora do Grupo de Estudos “Perceber” da UPM e do “GEPFEC” da Unesp de Araraquara. (CNPq). E-mail: <mariaalice_2005@hotmail.com>.

⁷⁷⁸ Doutoranda em Educação, Arte e História da Cultura (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Mestre em Administração, Comunicação e Educação, graduada em História e Pedagogia e pesquisadora no grupo de estudos “Perceber”, da UPM e do Grupo “Criatividade na Arte, na Ciência e no Cotidiano” (CNPq). E-mail: <silviabianchi@uol.com>.

De acordo com Gilberto Freire (2004, p. 33), a falta de mulheres criou “ (...) zonas de confraternização entre vencedores e vencidos”, representadas pelos senhores e escravos, o que, muitas vezes, levou à constituição de famílias, embora dentro de uma relação de superior para inferior. Essa miscigenação fez encurtar a distância entre a casa grande e a senzala, núcleo da vida colonial, contribuindo para o que Freire (2004) entende como democratização racial do Brasil.

Entretanto, não há unanimidade entre os autores sobre a questão da democracia racial da qual fala o referido autor, porém todos concordam com a relevância da participação do negro na vida e na formação do povo brasileiro. Na concepção de Gilberto Freyre (2004), os negros foram os braços, a força motriz dos interesses capitalistas, que nos deram a cana de açúcar, o cacau, o café, o milho, o algodão, os minérios, o feijão e mais, estes negros tiveram fundamental importância ao se envolverem em episódios históricos relevantes, defendendo o Brasil, como ocorreu por ocasião da invasão holandesa e da Guerra do Paraguai. A música brasileira como o samba e o maracatu são também heranças negras; tal qual a mulata, símbolo da beleza do Brasil. Na cozinha e na língua portuguesa, alguns termos como: vatapá, acarajé, bobó, dendê, mugunzá, xinxin, angu, cachaça, cafuné, fubá e tantos outros, foram também trazidos pelo escravo negro.



Figura 1: Batuque, 1835. Autor: Rugendas. (Itaú Cultural, 2013).

O senhor de engenho era o dono de tudo, pois tinha grande força como dono da terra e da Igreja. Era também o dono dos homens, das mulheres e suas grandes casas eram a expressão do seu poderio: enormes construções que possuíam grossas paredes com profundos alicerces. Freyre (2004) nos fala de um senhor de engenho que, para perpetuar-se, mandou matar dois escravos e enterrá-los no alicerce da casa. Então, o suor e o sangue dos negros foi o óleo, mais do que o da baleia, utilizado nas construções

que ajudou dar à Casa Grande a consistência de uma fortaleza. Apesar do sofrimento, Freyre refere-se à alegria e a espontaneidade que possuíam os negros, o que parece estar expresso na litogravura, “Batuque” de Rugendas (Figura 1):

A importância dos negros na cultura brasileira é indiscutível, como, da mesma forma o são, o preconceito e a discriminação dos quais são vítimas. Essas heranças parecem dificultar a integração dos negros no mundo dos brancos assumindo, muitas vezes, ares de racismo não claramente expressos. Negar um ascendente negro, mesmo diante da evidência de mestiçagem, é um de seus sinais.

Mesmo diante de alguma incerteza da fidelidade do olhar dos artistas estrangeiros patrocinados pelo Estado, muitas vezes, trabalhando sob encomenda e, possivelmente, com a atuação constrangida diante das expectativas da monarquia, podemos observar na tela do holandês Franz Post (1612-1680) intitulada “Engenho de Pernambuco”, através da disposição das construções, os níveis da estratificação social.



Figura 2: Engenho em Pernambuco, Sec. XVII. Autor: Franz Post. (Novo Milênio, 2013).

Nesta outra imagem, a litogravura “Mercado de Escravos”, Johann Moritz Rugendas (1802-1858) reproduz a comercialização dos escravos a serem adquiridos pelos senhores: aqui,

protagonizam uma cena na qual, deitados a beira do fogo, conversam, fumam cachimbo ou admiram a paisagem, ou seja, a litogravura romantiza o desumano mercado de compra de homens pelos homens.

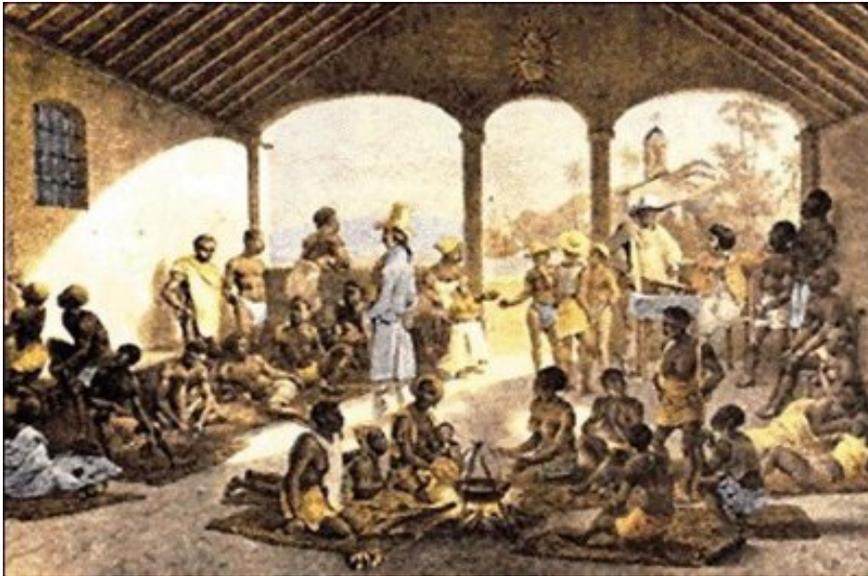


Figura 3: Mercado de Escravos, s/d. Autor: Rugendas. (Museu Virtual, 2007).

Em outro trabalho artístico, na tela de Debret: “Feitores castigando escravos na roça” (1828), a violência dos senhores contra seus escravos é explicitamente retratada.



Figura 4: Feitores castigando escravos na roça, 1828. Autor: J. Baptiste Debret. (Wikipédia, 2011).

Apesar do trabalho escravo, há também o registro dos negros em manifestações de alegria, dançando e cantando em uma lógica não entendida pelo colonizador:

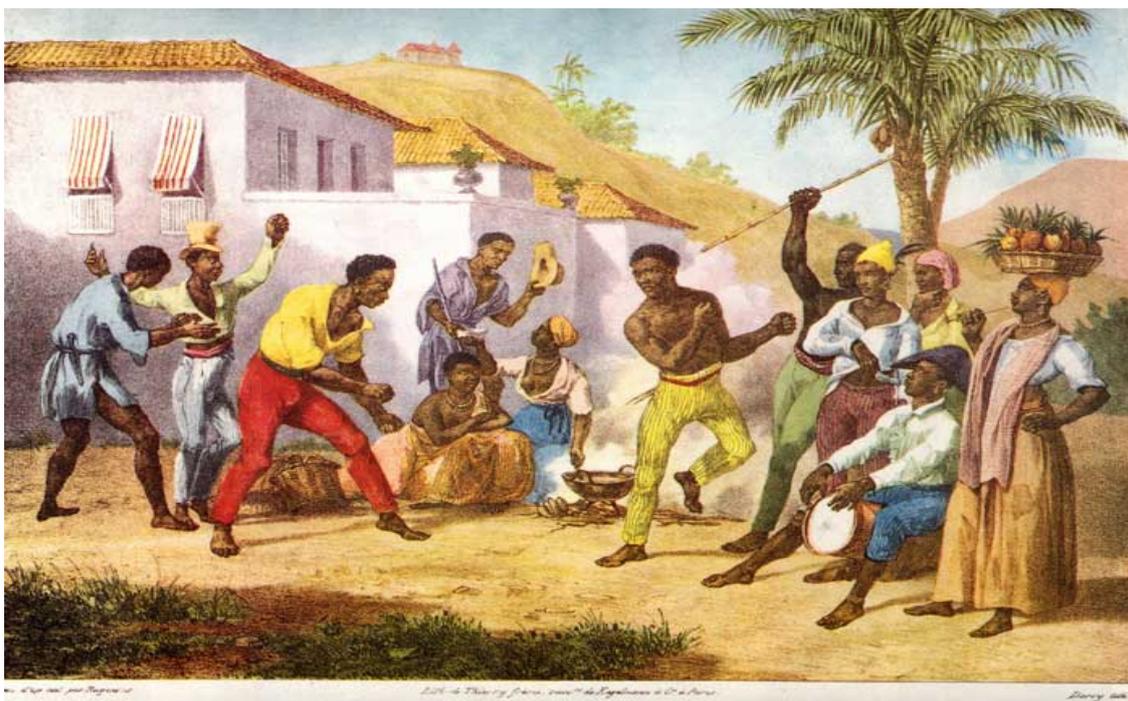


Figura 5: Capoeira, Lundu e Congado, 1835. Autor: Rugendas. (Wikipédia, 2012).

Os escravos, vindos das áreas de cultura negra mais desenvolvidas, foram um elemento ativo, criador, e pode se acrescentar, nobre, na colonização do Brasil, degradados apenas pela sua condição de escravos. Longe de terem sido apenas animais de tração e operários de enxada a serviço da agricultura, desempenharam uma função civilizadora. Foram a mão direita da formação agrária brasileira, “ (...) e sob certo ponto de vista, os portugueses, a mão esquerda (Freyre, 2004, p. 390). Nos engenhos o negro trabalhava duro tanto nas plantações como dentro das casas, lavando roupas ou na cozinha, enxugando pratos, fazendo doces, pilando o café.

A condição de senhor e a de escravo supunha desempenho de papéis dentro do sistema produtivo (Bosi, 1992). Ao escravo negro foram impostas tarefas cruéis como carregar sobre a cabeça, da casa grande até a praia, os barris com os excrementos das casas dos senhores, que ficavam debaixo das escadas ou em outro canto da casa, acumulando material podre. “Às vezes largavam o fundo emporcalhando-se então o carregador da cabeça aos pés” (Freyre, 2004, p. 550). Havia negros que se suicidavam comendo terra, enforcando-se ou tomando veneno. Entretanto, foram a casa grande e a senzala os palcos onde a mestiçagem ocorreu, com o nascimento dos filhos bastardos, fruto das relações entre o senhor e suas escravas.

A mestiçagem era evidente, mas nossa gente não foi formada apenas por portugueses negros e mulatos. Da miscigenação faz parte o índio cuja história tem uma data bem antiga e de quem recebemos valiosas contribuições.

Como surgiram nossos índios? Há 11 mil anos a Amazônia brasileira começou a ser ocupada por humanos e diversas culturas originais foram despontando na floresta. Em Santarém, onde surge a mais antiga cerâmica, há 8 mil anos, há um dos mais bonitos

painéis rupestres. Foi lá também que ocorreu o cultivo da mandioca, cuja manipulação data de 4 mil anos. Por razões desconhecidas, um destes povos deixou sua região nativa e iniciou a migração: o tupi-guarani (Mussa, 2009). Por ocasião da invasão portuguesa do Brasil, havia em quase toda costa brasileira índios falantes de uma língua conhecida como brasílica e que, embora acreditassem descender dos mesmos antepassados, com um patrimônio intelectual comum, não constituíam um povo porque se dividiam em grupos que possuíam a própria identidade e que eram, às vezes, antagônicos. O autor destaca os “ (...) tupiniquim, temiminó, maracajá, tabajara, potiguara, caeté, tupinaé, amoipira, carijó, talvez os guaianá.” (Mussa, 2009, p. 13). Dos tupis, divididos em aliados e inimigos, vieram a cerâmica, a cultura da mandioca da qual extraíam a farinha que lhes oferecia o carboidrato, a higiene do corpo como o banho diário, a rede, o óleo de coco e algumas árvores que cultivamos, como o caju (Freyre, 2004). Estes índios conheciam o mapa do céu, sabiam medir o tempo e prever fenômenos naturais pelas estrelas. Eram canoeiros, guerreiros, dominavam a arte plumária e conheciam dezenas de plantas, drogas, remédios caseiros, utensílios de cozinha. Possuíam uma organização social quase anárquica, pois os que comandavam não instituíam leis, nem julgavam e também não mandavam: eles eram apenas respeitados e exemplos por possuírem mulheres e prestígio, consequência de seu talento pessoal.



Figura 6: Guerreiro indígena a cavalo , Sec. XIX. Autor: Debret. (Wikipédia, 2004).

Debret, em um de seus trabalhos, retrata um indígena à cavalo, como sendo um homem forte, com traços bem definidos, o que nos sugere questionar: Será que esta representação do índio faz com que nos esqueçamos de sua escravidão?

Índios: canibalismo e outros aspectos

Por ocasião da invasão portuguesa do Brasil havia, em quase toda costa brasileira, índios falantes de uma língua conhecida como brasílica e que, embora acreditassem descender dos mesmos antepassados, com um patrimônio intelectual comum, não constituíam um povo porque se dividiam em grupos que possuíam a própria identidade e que eram, às vezes, antagônicos. Destacam-se alguns grupos, como: Tupiniquim, Temiminó, Maracajá, Tabajara, Potiguara, Caeté, Tupinaé, Amoipira, Carijó, os Guaianá, os Tupinanbás, entre tantos outros. Ressaltamos aqui que em cada grupo tinha sua própria forma de viver.

Os Tupinanbás, por exemplo, apresentavam características antropofágicas e marcadas por imagens de rito canibais (ritual que consistia no ato antropofágico, ou seja, no ato de consumir uma parte, ou várias partes da totalidade de um ser humano), que retratam uma parte da vida indígena no Brasil colônia. Esses ritos eram configurados da seguinte forma: no primeiro dia dos ritos de execução, os homens que participavam tinham o corpo pintado com jenipapo e coberto de penas vermelhas. As mulheres passavam a noite ao lado da vítima, entoando gritos de vingança. A mulher da vítima chorava e se despedia. O matador imitava o ataque de uma ave de rapina e dava golpes para derrubar a vítima. O último, fatal, na nuca. O corpo era retalhado e comido. Dias depois, o matador anunciava seu novo nome e recebia no corpo incisões de dente de cotia. Vingado, chegava à terra-sem-mal (uma espécie de paraíso, numa analogia com o catolicismo). Este relato é um apanhado das descrições de rituais canibais deixados entre os séculos 16 e 17 por europeus preocupados em documentar o que consideravam selvageria, tais como Hans Staden, Fernão Cardim, Andre Thevet.

Vejam a imagem da Figura 7 adiante.

As guerras eram constantes: os vencedores tomavam o território dos vencidos, não tinham vantagens econômicas, mas os vencidos eram capturados apenas para serem devorados nas práticas antropofágicas, em ritos canibais. A antropofagia era entendida como aumento de forças que recebiam do corpo e da alma de “inimigos mortos em peleja honrosa” (Bosi, 1992, p. 69) e que tinham como objetivo eliminar do mundo o conceito do mal, onde cada um dependia de seus inimigos, e toda violência significava uma bênção: “Matar, comer, ser morto e vingado” é a saída canônica da qual fala Mussa (2009, p. 79), na qual, a partir de relatos de viajantes do século XVI, especialmente dos tamoios (tupinambás do litoral do Rio de Janeiro e São Paulo), aborda em narrativa, a criação do mundo e da civilização.

Darcy Ribeiro (1996), ao referir-se aos Tupinambás, afirma que a guerra era a preocupação principal dos homens: o objeto não era a conquista de terras ou a dominação do vencido, mas sim a captura para as cerimônias de antropofagia ritual. Quando em comunhão, juntavam-se para devorar o herói cativo de quem queriam

adquirir a valentia. Alimentar-se do semelhante, em cerimônia que durava dias e envolvia toda a tribo, inclusive mulheres e crianças, era uma das maneiras mais honradas de alcançar a terra-sem-mal. O ato de devorar um inimigo seria uma forma ritualística de eliminar o mal do mundo. Os índios não falavam sobre o canibalismo. Assim como os vikings, os tupinambás também não desejavam a morte natural, mas uma morte ritual. O sistema de vingança do canibalismo torna sagrada a violência do homem contra o homem.



Figura 7: Ritual antropofágico, 1592. Autor: Theodor de Bry. (Staden, 2010).

A Igreja não assistia a tudo isso indiferente, pois possuía planos para evangelizar os selvagens da América. Então, nessa tarefa, os padres jesuítas tiveram um papel importante tentando implantar uma sociedade que tivesse a fé católica. A missão jesuítica no Brasil tem uma dinâmica peculiar: fidelidade à Contra Reforma até o momento em que a cruz e a espada se separam e se hostilizam para disputar o mesmo bem: o corpo e alma indígena. Os jesuítas queriam que os índios deixassem seu *habitat* e se vestissem. Isto não coincidia com os interesses do senhor de engenho que queria escravizá-los provocando, em ambos os casos, à dizimação ou fuga dos primitivos para o interior (Bosi, 1992).

Era nos ritos canibais que residia o alvo a ser destruído pela pregação dos jesuítas, o que se fazia pela generalização do medo, já presente no índio, aos espíritos malignos, e a todas entidades manifestas em transes: diabolizar toda cerimônia que envolvesse retorno dos mortos (Bosi, 1992).

Para converter o nativo:

“Anchieta engendrou uma poesia e um teatro cujo correlato imaginário é um mundo maniqueísta cindido entre forças em perpétua luta: Tupã-Deus, com sua constelação familiar de anjos e santos,

e Anhangá-Demônio, com sua corte de espíritos malévolos que se fazem presentes em cerimônias tupis.” (Bosi, 1992, p. 67-68)

Anchieta, em sua narrativa, coloca em primeiro plano o contraste entre “colonização como preação e o apostolado” (Bosi, 1992, p. 32), inicialmente entrosados. Considerava os portugueses os maiores inimigos do trabalho de catequese e diz, em sua narrativa, que o que mais afugentava os índios destes e conseqüentemente da Igreja era a tirania usada, que obrigava os índios à escravidão, separando-os ou vendendo-os (Bosi, 1992).

Acredita-se que aproximadamente duzentas mil mulheres índias foram responsáveis pelo primeiro milhão de brasileiros: Entretanto, continuamos esse caldeamento pelo sangue do negro e europeu, mas o que existe de singular, o moreno típico brasileiro, é a força do índio. Temos ainda outra herança indígena, a sabedoria de adaptação à floresta tropical. Sem essa sabedoria, seríamos outros (Ribeiro, 1996).

A mulher índia é considerada a base física da sociedade brasileira:

“À mulher gentia temos que considerá-la não só a base física da família brasileira, aquela em que se apoiou, robustecendo-se a multiplicando-se, a energia de reduzido número de povoadores europeus, mas valioso elemento de cultura, pelo menos material, na formação brasileira. Por seu intermédio enriqueceu-se a vida no Brasil, (...) de uma série de alimentos ainda hoje em uso, de drogas e remédios caseiros, de tradições ligadas ao desenvolvimento da criança, de um conjunto de utensílios de cozinha, de processos de higiene tropical - inclusive o banho freqüente ou pelo menos diário, que tanto deve ter escandalizado o europeu porcalhão do século XVI.” (Freyre, 2004, p. 162-163)

Com relação ao homem, o índio, Freyre (2004, p. 163,) diz que:

“ (...) a contribuição do indígena (...) foi formidável: mas só na obra de devastamento e de conquista, dos sertões, de que ele foi o guia, o canoeiro, o guerreiro, o caçador e pescador. Muito auxiliou o índio ao bandeirante mameluco, os dois excedendo ao português em mobilidade, atrevimento e ardor guerreiro; sua capacidade de ação e de trabalho falhou, porém, no ramo-rame tristonho da lavoura de cana, que só as reservas extraordinárias de alegria e de robustez animal do africano tolerariam tão bem. Compensou-se o índio, amigo ou escravo dos portugueses, da inutilidade no esforço contínuo pela extrema bravura no heróico e militar. Na obra do sertanismo e de defesa da colônia contra espanhóis, contra tribos inimigas dos portugueses, contra corsários.”

Muito se escreveu sobre o extermínio indígena e que foram os portugueses os promotores dos genocídios o que é, parcialmente, verdadeiro, especialmente no século XVI. O que matou os tupis foram as epidemias, principalmente a gripe e a varíola, pois não possuíam condições e resistências para lidar com essas enfermidades. Entretanto, as fontes históricas são ricas em nos informar da intensa miscigenação entre portugueses e índias, a quem logo depois vieram somar as africanas. Estudos genéticos apontam para os seguintes números: 33% dos brasileiros que se autodenominam brancos descendem de uma indígena, por linha materna ou seja, “ (...) no Brasil, todo mundo é índio, exceto quem não é (...), roubando a frase clássica de Eduardo Viveiros de Castro” (Mussa, 2009, p. 22).

Considerações Finais

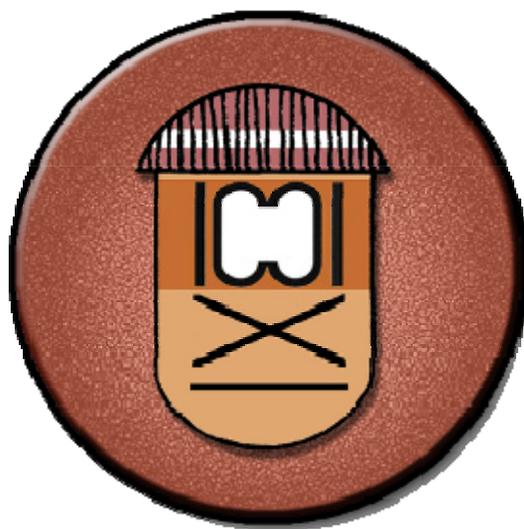
Acreditamos que o trabalho plástico dos artistas elencados neste artigo contribuem para diferentes leituras e percepções nos estudos da História Cultural: neste contexto, retomando Merleau-Ponty (1999), evidencia-se o corpo como foco do universo perceptivo em sua totalidade do sentir, agir e conhecer.

Desta maneira, acreditamos que a percepção das imagens elencadas neste artigo podem contribuir para a formação de novas construções mentais, desenvolvimento reflexivo, espírito crítico e analítico necessários para construções, ressignificações e novos olhares nos trabalhos acadêmicos. A percepção aguçada sobre a imagem contribui, de forma efetiva, para elaboração de contextos culturais diferenciados, indo além das aparências, num contato direto com o mundo ao redor.

No que tange às nossas etnias, questionamos: será que as reconhecemos, acreditamos e as respeitamos, diante dos estudos genéticos, como nossos importantes ancestrais? Apesar de muitas dúvidas temos uma certeza: somos um país com muitas desigualdades, mestiços étnica e culturalmente, porém possuímos um importante patrimônio comprovado pela literatura e pelas imagens: somos diferentes frente ao mundo, somos únicos.

Referências

- Bosi, A. (1992). *Dialética da colonização*. São Paulo: Cia. das Letras.
- Chartier, R. (1990). *A história cultural: entre práticas e representações*. Tradução de Maria Manuela Galhardo. RJ: Bertrand Brasil.
- Freyre, G. (2004). *Casa grande & senzala*. São Paulo: Global Editora e Distribuidora Ltda.
- Itaú Cultural: Artes Visuais (2013). *Rugendas*. Batuque, 1835, 1 fig. color. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=artistas_obras&cd_verbete=928&cd_idioma=28555>. Acesso em: 09 ago. 2013.
- Maurice M-P. (1999). *Fenomenologia da percepção*. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura, Martins Fontes.
- Mussa, A. (2009). *Meu destino é ser onça*. Rio de Janeiro: Record.
- Museu Virtual. (2013). *Rugendas Mercado de Escravos*, s/d. 1 fig. Color. Disponível em: <<http://museuvirtualpintoresdorior.arteblog.com.br/17907/RUGENDAS-MERCADO-DE-ESCRAVOS/>>. Acesso em: 09 ago. 2013.
- Novo Milênio. (2013). *Frans Post*. Engenho de Pernambuco. século XVII. 1 fig. p&b. Disponível em: <http://www.novomilenio.inf.br/santos/h0133o.htmhttps://commons.wikimedia.org/wiki/File:Frans_Post_-_Engenho_de_Pernambuco.jpg>. Acesso em: 09 ago. 2013.
- Ribeiro, D. (1996). *Diários índios*. Os Urubus-Kaapor. São Paulo: Cia. das Letras.
- Staden, H. (2010). *Duas viagens ao Brasil*. Porto Alegre, L&PM.
- Wikipédia. (2004). *Jean-Baptiste Debret*. Guerreiro indígena a cavalo, Sec. XIX. 1 fig. color. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Debret2.jpg>>. Acesso em: 06 jul. 2013.
- Wikipédia. (2011). *Jean-Baptiste Debret*. Feitor castigando escravo, 1828. 1 fig. color. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:024debret.jpg>>. Acesso em: 06 jul. 2013.
- Wikipédia. (2012). *Rugendas*. Capoeira, Lundu e Congado, 1835. 1 fig. color. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Rugendasroda.jpg>>. Acesso em: 09 ago. 2013.



Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens

Data de realização: 28, 29 e 30 de agosto de 2013

ECA-USP

**REDE_ICCI- Rede de Cooperação Imagens da Cultura / Cultura das Imagens
com a organização da Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes – ECA**

**Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo
Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação.**

Centro de Pesquisa em Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada – CEDIPP

Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação Cultural e Consumo – GESC3

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas – FFLCH

**Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades
Núcleo de Estudos das Diversidades, Intolerâncias e Conflitos - Diversitas**

ISBN 978-85-87963-93-2



9 788587 963932 >