

NOVO
SOLH
ARES

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE PRÁTICAS DE RECEPÇÃO A PRODUTOS MIDIÁTICOS



Volume 3 N. 1

Novos Olhares - ISSN 2238-7714

Revista de Estudos Sobre Práticas de Recepção a Produtos Midiáticos
Publicação semestral on line do Programa de Pós Graduação em Meios e Processos
Audiovisuais (PPGMPA) da ECA/USP

Vol.3 , n. 1 (1o Semestre de 2014)

Revista surgida em 1997 como publicação impressa com o ISSN 1516-5981. O formato eletrônico e a edição em volume anual com dois números foram adotados em 2012, ano em que a numeração da revista foi reiniciada.

Expediente



Revista de Estudos sobre Práticas de Recepção a Produtos Midiáticos: publicação semestral do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais e do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da ECA-USP.

ISSN 2238-7714

Volume 3 – número 1 – 1º semestre de 2014

Editores

Eduardo Vicente – Universidade de São Paulo
Mauro Wilton de Sousa – Universidade de São Paulo

Conselho Científico

Salwa Castelo-Branco – Universidade Nova de Lisboa
Elizabeth Saad – Universidade de São Paulo
Leonardo De Marchi – Universidade Federal do Rio de Janeiro
Marília Franco – Universidade de São Paulo
Mayra Gomes – Universidade de São Paulo
Regina Gomes – Universidade Federal da Bahia
Irineu Guerrini Jr. – Faculdade Cásper Líbero
Claudia Lago – Universidade Anhembi Morumbi
Eduardo Morettin – Universidade de São Paulo
Gilberto Prado – Universidade de São Paulo
Fernando Resende – Universidade Federal Fluminense
Luiz Signates – Universidade Federal de Goiás
Rosana Soares – Universidade de São Paulo
Rafael Venancio – Universidade Federal de Uberlândia

Comissão Editorial

Daniel Gambaro
Evaldo Piccini
Nivaldo Ferraz

Revisão

Mariane Murakami

Editoração Eletrônica e Projeto Gráfico

Lucas Siqueira Cesar

Normas para publicação e condições para o envio de colaborações poderão ser encontradas no site da revista (www.eca.usp.br/novosolhares), que se reserva o direito de aceitar ou não as colaborações enviadas. As opiniões emitidas nessa publicação não expressam necessariamente a posição da revista.

Revista Novos Olhares

Departamento de Cinema, Rádio e TV - ECA
Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 443, prédio 4
Cidade Universitária, São Paulo-SP
CEP: 05508-900
e-mail: novosolhares@usp.br

Sumário

Apresentação

5

A Estrada das Mulheres em Filmes Brasileiros dos Anos 1970

Samuel Paiva

7

No, World-System, Cogito Interruptus

Sebastião Guilherme Albano

17

Cidadania, comunicação e esfera pública: delineamentos conceituais básicos e indicativos de pesquisa

Luiz Signates

30

Arrested Development e o Futuro das Séries (de Tevê?)

Marcel Vieira Barreto Silva

42

Tecnologias digitais e interatividade na televisão brasileira: evidências de uma reconfiguração *em processo* nos modos de assistir e produzir programas jornalísticos

Carlos Eduardo Marquioni

51

Estudos de Recepção Sob a Ótica das Masculinidades: Uma Lacuna nas Pesquisas de Comunicação Brasileiras

Valquíria Michela John

e Felipe da Costa

61

Emergência e Incerteza em jogos de *Videogame*

Gustavo Audi

72

Entre Gritos e Silêncios: Uma Análise Audiovisual de *Funny Games*

Livia Sampaio

87

***Berlim na batucada* (1944): proposições sobre o filme-revista no Brasil**

Evandro Gianasi Vasconcellos

97

A Comunicação Social como Processo de Publicização: a Perspectiva do Mundo Compartilhado

Mauro Wilton Sousa

109

Apresentação

A atual edição da Novos Olhares, quinta desde seu relançamento em formato digital, tem como sua marca primordial a diversidade. Mas não estamos nos referindo exatamente à diversidade temática e sim, ao amplo leque de Estados e Instituições de Ensino representados pelos autores dos 10 artigos aqui reunidos: são 11 pesquisadores, de 10 universidades, de 9 Estados, de 4 regiões do país (apenas a região Norte não se encontra representada). Essa tendência já vinha sendo verificada em números anteriores e significa, para nós, uma conquista fundamental, que não seria possível sem o empenho ativo na divulgação da revista por parte de nossos leitores, autores, membros do conselho científico, pareceristas e equipe editorial. A todos, nossa gratidão por seu empenho e confiança.

A produção audiovisual em suas diversas vertentes – cinema, televisão e videogames – foi objeto de sete dos trabalhos aqui reunidos, sendo que quatro deles dedicam-se especialmente ao cinema. **Samuel Paiva** oferece-nos uma reflexão sobre os filmes *Iracema*, *Uma Transa Amazônica* (Jorge Bodanzky, Orlando Senna, 1974), *Mar de Rosas* (Ana Carolina, 1977) e *Bye Bye Brasil* (Carlos Diegues, 1979), que são abordados comparativamente, a partir da teoria dos gêneros audiovisuais e de alguns parâmetros das concepções feministas do cinema. Já **Sebastião Guilherme Albano** elabora, a partir de um modelo de análise do cinema inspirado na teoria do sistema-mundo de Braudel e Wallerstein, uma reflexão acerca do filme *NO* (Pablo Larraín, 2012). E enquanto **Lívia Sampaio** apresenta uma análise audiovisual do filme *Funny Games* (Michael Haneke, 1997), com especial atenção ao uso do som, através da música, diálogos e ruídos, **Evandro Gianasi Vasconcellos** busca evidenciar, a partir da análise do filme *Berlim na Batucada* (Luiz de Barros, 1944), o diálogo entre cinema e teatro de revista nas comédias musicais dos anos 1940.

Dois textos da revista estão mais diretamente ligados ao meio televisivo e às suas transformações. **Marcel Vieira Barreto Silva** discute o futuro da ficção audiovisual seriada através da trajetória de *Arrested Development*, série exibida entre 2003 e 2006 pela Fox e, recentemente, relançada pela Netflix. Enquanto isso, **Carlos Eduardo Marquioni** analisa como a reconfiguração na experiência do consumo e da produção televisiva, motivada pelo uso das tecnologias digitais, tem afetado a prática dos convites diretos para a interação da audiência em telejornais e revistas eletrônicas, presente em nossa tradição televisiva desde a década de 1980. Já em seu artigo sobre videogames, **Gustavo Audi**, com base na teoria de sistemas complexos emergentes, busca analisar a relação entre controle e liberdade criativa nos jogos procurando demonstrar que, mesmo evitando-se a imprevisibilidade, a incerteza sobre as ações e seus resultados acaba sendo mantida.

E já fora do âmbito da produção audiovisual, dois dos autores dessa edição dedicam-se a discussões teóricas relacionadas. **Luiz Signates** discute a importância e a contribuição do conceito de esfera pública, tal como proposto por Habermas e aperfeiçoado por autores contemporâneos, para a compreensão e o aprofundamento dos estudos de cidadania e comunicação. **Mauro Wilton de Sousa**, por sua vez, busca refletir sobre os elementos que tensionam e dinamizam o espaço público, fragmentado e cada vez mais marcado pelos conflitos sociais.

Finalmente, **Valquíria Michela John** e **Felipe da Costa** oferecem-nos um levantamento sobre os estudos de recepção realizados no Brasil na década de 2000 que têm como foco as discussões sobre masculinidades.

.....

Lamentavelmente, o primeiro semestre de 2014 foi marcado por duas perdas dolorosas para a comunidade Ecana. Ainda em fevereiro, fomos privados da alegria e generosidade de Paula Paschoalick, ótima amiga, profissional de editoração e doutoranda da ECA que teve um importante papel no relançamento e na organização atual da *Novos Olhares*. No último dia 13 de abril, como muitos de nossos colegas de todo o país, fomos impactados pela notícia do falecimento de Eduardo Peñuela Cañizal, um dos fundadores da Escola de Comunicações e Artes da USP. Mestre de muitos, Peñuela foi um dos pioneiros nos estudos do cinema e da imagem no Brasil, bem como um dos grandes responsáveis pela consolidação da área da Comunicação no país.

A ambos, dedicamos carinhosamente essa revista.

Boa leitura a todos,
Os editores

A Estrada das Mulheres em Filmes Brasileiros dos Anos 1970¹

Samuel Paiva

Professor da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), vinculado ao Departamento de Artes e Comunicação, onde atua no Curso de Imagem e Som e no Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som (PPGIS). Atualmente desenvolve a pesquisa "O Filme de Estrada no Cinema de Ficção do Brasil (1960-1980)", com apoio da FAPESP.

¹ Uma versão anterior deste texto foi apresentada como comunicação ao Grupo de Pesquisa em Cinema no XXXIV Congresso da Intercom, que ocorreu de 02 a 06 de setembro de 2011, na Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), em Recife.

Resumo: Este texto é um reflexão sobre os filmes *Iracema, uma transa amazônica* (Jorge Bodanzky, Orlando Senna, 1974), *Mar de rosas* (Ana Carolina, 1977) e *Bye bye Brasil* (Carlos Diegues, 1979), que são abordados comparativamente, por um lado, com referências da teoria dos gêneros audiovisuais, especificamente dos estudos sobre *road movies*, e, por outro, a partir de alguns parâmetros das concepções feministas do cinema, com especial interesse pela questão do lugar do olhar na constituição das distinções sexuais.

Palavras-chaves: Filmes de Estrada; Gêneros Audiovisuais; Gêneros Sexuais.

Abstract: This text is a reflection on the films *Iracema, uma transa amazônica* (Jorge Bodanzky, Orlando Senna, 1974), *Mar de rosas* (Ana Carolina, 1977) and *Bye bye Brasil* (Carlos Diegues, 1979), which are comparatively analyzed with references, on the one hand, from the audiovisual genre theory, specifically studies on road movies and, on the other, with some parameters of feminist conceptions of cinema, with a special interest in the question of the position of the gaze in the constitution of sexual distinctions.

Keywords: Road Movies; Audiovisual Genres; Genders.

Algumas Premissas

Em um dos primeiros estudos sobre *road movies*, Timothy Corrigan (1991) aponta, dentre outras questões, aspectos desse gênero inclusive enquanto um discurso cinematográfico que diz respeito ao reconhecimento da diferença na construção sociocultural das identidades sexuais. Como herdeiro dos *westerns* e dos filmes *noir* e estando relacionado aos efeitos traumatizantes da Segunda Guerra Mundial (em que a vinculação homem-máquina associava-se à morte), Corrigan fala, a propósito dos *road movies* e de sua emergência nos anos 1950, sobre um corpo histérico masculino em conexão com o carro e com a estrada, em busca de uma saída ao *establishment*. Em tal caminho, na perspectiva cinematográfica, a estrada constitui-se como um espaço figurativo que põe em xeque mecanismos voyeurísticos historicamente patriarcais por meio dos quais o mundo estaria fundado sobre o desejo masculino.

Neste ponto, os argumentos de Corrigan podem se aproximar aos de Laura Mulvey (1983), mais precisamente do seu estudo *Prazer Visual e Cinema Narrativo* (publicado em 1975 pela revista *Screen*), texto que, como se sabe, é um dos marcos referenciais da teoria do cinema em perspectiva feminista. Mulvey

diz nesse ensaio que é o lugar do olhar e a possibilidade de variá-lo e de expô-lo que definem o cinema, propondo uma investigação sobre as possibilidades de ruptura com o olhar ilusionista da câmera e com o olhar fetichista da plateia como forma de transformar as formas tradicionais da representação cinematográfica pautadas pelos referenciais patriarcais, que propõem “a mulher como imagem, o homem como dono do olhar” (MULVEY, 1983: 444).

Depois, no final dos anos 1980, Mulvey (2005), tendo como parâmetro fundamental *Duelo ao sol* (King Vidor, 1946), reviu seu ensaio e, ainda que sustentando as argumentações fundamentais apresentadas em *Prazer Visual e Cinema Narrativo*, retomou a reflexão sobre o lugar do olhar e o ponto de vista narrativo como prerrogativas da diferenciação sexual, agora também considerando linhas de pensamento tanto, por um lado, sobre a posição das mulheres enquanto público e sua possibilidade de identificação com personagens masculinos e femininos quanto, por outro, acerca dos efeitos de significação no texto fílmico provenientes de personagens femininas que ocupam o centro da narrativa, chamando a atenção, entre outros, para aspectos tais como o papel da feminilidade na psicanálise freudiana, identificações transexuais, personificações edípicas no *western* e para a mulher como significante da sexualidade.

Outras teóricas também se inserem neste debate. Kaplan, por exemplo, questionou a concepção do olhar como masculino, no sentido proposto por Mulvey, falando de uma “posição masculina” que poderia ser exercida por homens ou mulheres (KAPLAN, 1995: 52-53). Mais recentemente, Lúcia Nagib, aceitando a sugestão de Kaplan de que “a tarefa atual da teoria feminista é aprender ‘a ir além da diferença [sexual, de gênero, raça e etnia] imaginando-se ‘novos modos de ser’” (apud NAGIB, 2012: 17), propõe uma superação da diferença em favor de realizações colaborativas e autorias compartilhadas entre homens e mulheres, que ela observa na produção da chamada Retomada do Cinema Brasileiro de meados dos anos 1990.

Cientes, portanto, desses desdobramentos da teoria feminista desde quando ela foi formulada nos anos 1970, nosso objetivo consiste, contudo, em procurar refletir sobre filmes realizados no Brasil naquela época – *Iracema, uma transa amazônica* (Jorge Bodanzky, Orlando Senna, 1974), *Mar de rosas* (Ana Carolina, 1977) e *Bye bye Brasil* (Carlos Diegues, 1979) –, procurando observá-los retrospectivamente, na perspectiva do *lugar do olhar*, com a pressuposição de que tais produções dialogavam com o seu tempo, experimentando uma aproximação entre aspectos das teorias feministas com outros dos estudos sobre *road movies*.

É possível então, desde já, a pressuposição de que, por um lado, a questão do lugar do olhar nas teorias feministas é fundamental e, por outro, o mesmo parece ocorrer em vertentes das teorias sobre os filmes de estrada. O próprio Corrigan aproxima cinema e sexualidade, afirmando que, “como um gênero explicitamente desesperado, o filme de estrada contemporâneo (e o seu primo, o filme de companheiro) responde especificamente à recente fratura histórica do sujeito masculino, que tem sido tradicionalmente o principal suporte das paredes institucionais do cinema dominante” (CORRIGAN, 1991: 138, tradução nossa)². Daí porque, como ele afirma, a guerra (seja a Segunda Guerra Mundial, seja a Guerra do Vietnã), com sua associação entre homem, máquina e morte, é fundamental para se compreender a crise da cultura patriarcal que se acentua a partir dos anos 1960 e que se reflete na própria experiência desse gênero com a sua associação entre máquinas: o cinema e o automóvel.

² Do original: “As an explicitly desperate genre, the contemporary road movie (and its first cousin, the buddy movie) responds specifically to the recent historical fracturing of the male subject, who has traditionally been the main support of those institutional walls of a dominant cinema” (CORRIGAN, 1991: 138).

Assim como na experiência cinematográfica, o tempo na estrada se torna espaço figurativo, e o sistema de companheiros [dos buddy movies] apresentado nos filmes de estrada pode ser visto simultaneamente como um reflexo de mecanismos voyeurísticos de um meio [no sentido de uma mídia]

³ Do original: “As with the movie experience, time on the road becomes figurative space, and the buddy system, which informs most road movies, could be seen similarly as a reflection of the voyeuristic mechanisms of a historically patriarchal medium through which all the world might be seen as “male” while being founded on heterosexual desire” (CORRIGAN, 1991: 146).

historicamente patriarcal através do qual todo o mundo pode ser visto como masculino e fundado no desejo heterossexual (CORRIGAN, 1991: 146)³.

Esta afirmação sugere uma aproximação dos *road movies* com a teoria feminista do cinema ou, ao menos, com alguns dos seus aspectos no momento de emergência, por exemplo, do referido artigo *Prazer Visual e Cinema Narrativo*. Tal aproximação implica evidentemente tensões diversas. Por um lado, pode haver um caminho a ser explorado quando pensamos na violenta ou frágil perturbação de personagens masculinos. A propósito, Corrigan cita como exemplos filmes como *Taxi driver* (Martin Scorsese, 1976) e *Paris, Texas* (Wim Wenders, 1984), cujos protagonistas homens são fortemente marcados por uma pulsão voyeurística na relação com as mulheres que constituem o *objeto* do seu desejo, com um exercício do olhar que se projeta como conflito fundamental para a própria enunciação fílmica em ambos os casos. Por outro lado, além dessa vulnerabilidade da cultura patriarcal ao mesmo tempo associada à escopofilia masculina, é possível explorar o lugar do olhar para a constituição de uma identidade sexual também com a pesquisa sobre as mulheres que se constituem como personagens protagonistas de uma narrativa, como propôs Mulvey.

Portanto, tendo-se em vista tais possibilidades, aqui se propõe uma reflexão sobre os filmes *Iracema, uma transa amazônica*, *Mar de rosas* e *Bye bye Brasil* que, produzidos nos anos 1970, portanto, na mesma década em que ascende a teoria feminista do cinema, levam-nos a cogitar, no âmbito do Brasil, uma perspectiva cinematográfica de viés feminista, ou em diálogo com esta questão, chamando nossa atenção para uma reiterada figuração da estrada associada a mulheres em conexão com os meios de transporte.

Nesse sentido, o lugar do olhar implicado na narrativa pressupõe a compreensão sobre a construção de um discurso fílmico característico dos filmes de estrada que geralmente usa composições de enquadramento que incorporam os parâmetros frontais e laterais, assim como os espelhos retrovisores dos automóveis, em grande medida em função do ponto de vista do motorista com quem muitas vezes coincide o posicionamento da câmera. Eis porque frequentemente o *road movie* faz uso do quadro dentro do quadro, ressaltando aspectos do ver e do ser visto, como explica David Laderman (2002: 16).

Além disso, também se destacam nesses filmes o que poderíamos designar como *identidades nacionais na estrada*, alegorias históricas de um país em processo de transformação. Vale então lembrar Ismail Xavier (2005) que, discutindo personificações femininas em alegorias nacionais, aponta um momento histórico, a partir da década de 1960, na qual produções interessadas em problematizar a questão das mulheres vêm à tona, considerando inclusive a América Latina:

Em diferentes países, tanto o filme histórico quanto a representação semidocumental de conjunturas presentes adotaram estratégias alegóricas, colocando a protagonista feminina como uma personificação das virtudes ou esperanças nacionais dentro do processo histórico (XAVIER, 2005: 373).

Tais premissas apresentam possibilidades de observação de algumas “linhas de coerência” (BERNARDET, 1995: 65) que aqui se constituem como um filão articulado em discursos cinematográficos sobre *genre* e *gender* em filmes de estrada no Brasil. Do amplo universo dessas possibilidades, nosso ponto de partida dá-se com três filmes cujas narrativas se remetem ora à representação da mulher como prostituta, ora como esposa, mãe e filha, o que direta ou indiretamente acaba por nos remeter ao *casamento* como função narrativa associada ao sexo (MULVEY, 2005: 386-387).

Iracema, uma transa amazônica (1974)

Filmado em 1973-1974, o filme, codirigido por Jorge Bodanzky e Orlando Senna, é uma coprodução entre Brasil, Alemanha e França. Como bem observa João Luiz Vieira (2013: 202), trata-se de uma realização que evidencia o interesse desses diretores por um cinema híbrido entre ficção e documentário, por exemplo, ao incluírem entrevistas em lugar de diálogos e ao filmarem com uma inspiração neorrealista em locações onde atores profissionais atuam com atores semiprofissionais ou mesmo não atores, na chave de uma crítica social, que acabou inclusive resultando em uma censura ao filme pelo regime militar, a qual perdurou até 1980.

No início da narrativa, ouvimos um ruído de motor de barco e depois logo veremos que a embarcação avança por um rio em meio à floresta amazônica levando algumas pessoas, dentre as quais está Iracema (interpretada por Edna de Cássia, uma jovem de aparência indígena, em sua primeira atuação no cinema). O barco aporta em um vilarejo ribeirinho enquanto um rádio traz notícias da região localizando-nos no estado do Pará. A embarcação desloca-se da floresta para a cidade parando vez por outra, para que os passageiros preparem suas refeições ou para que possam se banhar e brincar nas águas do rio. Esse momento de inocência vai se perder para sempre ao surgir a grande cidade, Belém, capital do estado, onde Iracema desembarca no mercado livre do cais do porto.

Também à beira do rio, mas em um espaço diverso, surge o gaúcho Tião Brasil Grande, caminhoneiro cínico e debochado (interpretado por Paulo César Pereio), cuja figura reproduz a ideologia do milagre econômico brasileiro. Mais que isso, a interpretação de um ator bastante experiente como Pereio, contracenando com inexperientes atores, constitui uma das estratégias fundamentais do filme, que propõe uma encenação orientada pelo efeito de distanciamento de Brecht, explorando esteticamente o poder de Tião-Pereio sobre Iracema-Edna de Cássia e sobre os demais integrantes do elenco. Como reconhece Ismail Xavier (1990: 368), o método de Bodanzky e Senna está relacionado a uma tradição do “feito estranho” próprio do cinema verdade, no caso aqui obtido com a intervenção de um ator teatral (Pereio) em meio ao mundo e às pessoas “reais” enquadradas pela câmera.

A interpretação de Edna de Cássia segue um sentido oposto, para marcar uma oposição em meio ao jogo de dominação estabelecido entre atores e personagens. Essa tensão contamina estratégias da enunciação fílmica, reiterando também o sentido de oposição dos pontos de vista que, em última instância, resulta tanto na desconstrução do mito romântico implicado no romance de José de Alencar do qual parte o filme (FIGUEIREDO, 2010: 179-195), quanto na dificuldade de uma provável identificação do público com esses personagens, ao menos nos moldes do cinema clássico.

Ainda assim, a narrativa insiste em nos aproximar da posição de Iracema, até porque é com ela que permanecemos mais tempo, mesmo que, por vezes, seu ponto de vista não seja dado de forma clara. Nesse sentido, a sequência do Círio de Nazaré pode ser um exemplo. O registro da cena tem uma ênfase documental, mostrando a procissão que, em Belém do Pará, constitui um dos grandes eventos religiosos de participação popular. A câmera capta os policiais que fazem a segurança do evento, na medida em que a voz *over* de um religioso reproduz a dimensão monumental do Brasil e de sua natureza, na perspectiva da Igreja. Contrapostas à fala do representante da Igreja, vêm as imagens da população. A inserção de uma reportagem com o coronel responsável pelo policiamento, representante militar reiterando o princípio da ordem, também é tensionada pelas tantas ações do povo que, na medida em que a noite avança, vai se dispersando em meio às diversas formas de entretenimento da festa, espetáculos musicais, movimento de prostituição, etc. Iracema é parte do povo e a tudo observa, participando dessas ações.

Há uma elipse, estratégia de montagem que será reiterada na narrativa, sempre para avançar com o percurso de Iracema e, quando o dia amanhece, ela caminha pela rua ao lado de uma das prostitutas da cena anterior. Percebemos que dividem um quarto e são colegas de profissão. Arrumam-se, olhando para o próprio corpo refletido em um pequeno espelho. Já na *boite* onde as moças encontram os seus clientes, finalmente ocorre a aproximação de Iracema com Tião. A essa altura, o ponto de vista que passa a prevalecer é o dele. Seguem viagem juntos, com Tião guiando e Iracema ao seu lado, como passageira. Avançam por uma paisagem devastada, por imagens cuja falta de esperança confirma-se na trilha sonora que vem do rádio do caminhão, como a música *Máquinas humanas*, na interpretação do cantor Paulo Sérgio. De parada em parada, acentua-se a desconstrução do romance romântico, à medida que se evidenciam queimadas, motosserras, tratores que derrubam árvores, transporte ilegal de madeira e corrupção de instituições públicas. Confirmação alegórica de tudo isso é a Rodovia Transamazônica, cuja propaganda Tião traz estampada em sua camiseta.

Até que chega a cena em que ele obriga Iracema a descer do caminhão, deixando-a em um prostíbulo. Ela desce a contragosto, mas quem então some da narrativa é Tião. Permanecemos com Iracema. Seguiremos sua rota em várias cenas que, intercaladas por elipses, revelam um trajeto para a decadência cada vez mais próxima da violência: trabalho escravo, estupro, abuso policial. Ainda assim, Iracema recusa a possibilidade de conciliação com um lugar fixo. Como diz, sua sina “é correr mundo”.

Ao reencontrar Tião, no reconhecimento de ambos se sobressai o jogo do olhar. Ele diz que ela está mais feia. Pede para ver os seios dela e também os das outras mulheres que se prostituem à beira da estrada. Já Iracema enaltece a beleza de Tião e lhe pede cinco contos. Mas não há acordo. Tião está indo para o Acre e de alguma forma também decaiu: vendeu o caminhão anterior, que era melhor, e adquiriu um caminhão-boiadeiro, para recolher bois que encontra perdidos pelo caminho. Os dois discutem, acusando-se mutuamente com palavras, até que Tião entra no caminhão e segue pela estrada, onde ficamos com o ponto de vista de Iracema vendo o veículo se afastar.

Mar de rosas (1977)

O filme dirigido por Ana Carolina é uma coprodução da Embrafilme com a R.F. Farias. A narrativa nos situa em uma viagem que uma família faz de carro. O pai (Hugo Carvana), a mãe (Norma Bengell) e a filha adolescente (Cristina Pereira) viajam do Rio a São Paulo. Sérgio, o marido, está ao volante; a esposa infeliz, que ironicamente se chama Felicidade, segue ao lado dele; e a filha, Betinha, vai no banco de trás. O casal está em crise e segue discutindo pela estrada até chegar a um hotel, onde prossegue o embate, até que ela o mata a golpes de gilete.

Mãe e filha seguem então a viagem sozinhas. O conflito desloca-se então para as duas. No caminho, percebem um acidente: um carro tombado sobre um canal, um casal caiu sobre o mangue. A cena reflete a impossibilidade do casamento sob os pontos de vista da mãe e da filha. Em fuga, elas percebem pelo retrovisor que estão sendo seguidas por um Fusca. Estacionam o seu carro em um posto para abastecê-lo. É quando Betinha joga gasolina nos pés de Felicidade e acende um fósforo para incendiar a mãe. O motorista do Fusca chega para oferecer ajuda.

Seu nome é Orlando Barde (Otávio Augusto) e, como Felicidade está ferida e não tem mais condições de dirigir, ele dá uma carona para a mãe e para a filha, ocupando o lugar que antes era do marido e pai. Enquanto dirige, Orlando vai explicando a sua visão de mundo e, na sucessão de clichês que afirma sobre tradição, família e propriedade, evidencia-se sua postura autoritária, racista e sexista. Mãe e filha tentam fugir da situação, mas Felicidade é atropelada por um ônibus, sendo socorrida pelo casal Niobi (Míriam Muniz) e Dirceu (Ary Fontoura).

Acolhendo Felicidade, Betinha e Orlando em sua casa, esse casal também vem confirmar o casamento como dificuldade, impossibilidade. O tom geral da cena faz lembrar o teatro do absurdo: todos falam, ninguém ouve, alternando-se os espaços da sala e o contíguo consultório do dentista Dirceu. A certa altura, Betinha sai da casa e observa a rua: um caminhão carregado de areia se aproxima. Logo se configura mais uma possibilidade para a menina destruir a sua mãe: Betinha orienta o olhar do motorista do caminhão de modo que ele possa manobrar o veículo e despejar a carga, a areia, através da janela, no consultório do dentista, onde Felicidade foi aprisionada pela filha. Felicidade, aos poucos, vai sendo soterrada, até que alguém vem acudi-la. No cômodo cheio de areia, afinal todos se instalam, falando histericamente.

Na sequência seguinte, Felicidade e Orlando iniciam uma relação sexual. A cena de sexo, na verdade, parece um estupro. Felicidade se refere a Orlando como sendo Sérgio, seu marido, condensando os dois homens em um só. Por sua vez, por trás da porta, Betinha espreita a relação de sua mãe com o amante, e decide preparar uma nova armadilha (enfia uma gilete no sabonete da pia). Contudo, mais uma vez, o intento da filha de eliminar a mãe é frustrado.

Em fuga outra vez, mãe e filha correm pelas ruas até chegarem à ferroviária. Felicidade telefona para a sua casa, ouve a voz de Sérgio e descobre que o marido está vivo. As mulheres continuam em fuga. Mas, ao embarcarem no trem, deparam-se novamente com Orlando. Felicidade protesta: “o senhor é meganha do meu marido”. E ele argumenta: “as minhas ordens são para levar a senhora de qualquer maneira” e põe algemas em Felicidade. Mas aí Betinha joga ambos, Orlando e Felicidade, presos por algemas, para fora do trem. E a menina faz um gesto obscuro: dá “uma banana” para a câmera (de fato, para nós, espectadores) e, na medida em que o trem se afasta, ficam os trilhos e sobem os créditos finais.

Algumas linhas de coerência até então

Iracema e *Mar de rosas* são produções que podem se inserir naquilo que Laura Mulvey considera como um “cinema alternativo” (MULVEY, 1983: 439), capaz de criar espaço, em termos estéticos e políticos, de contraposição a valores de um cinema dominante (segundo o modelo hollywoodiano) em sua reprodução da cultura patriarcal. A desconstrução da perspectiva ilusionista, característica do cinema clássico, mesmo assumindo diferentes registros nesses filmes, aproxima as duas realizações.

A desconstrução do modelo ilusionista clássico do cinema da transparência é empreendida nos dois casos. Em *Iracema*, entre outros, chama a atenção a maneira como a enunciação elabora o que podemos pensar como uma desconstrução da montagem paralela (recorrente no cinema clássico): na ambiguidade de cenas ou planos construídos entre ficção e documentário, há uma montagem que nos mostra ora Iracema, ora Tião, até o momento em que efetivamente os dois se encontram, o que, entretanto, só ocorre depois de transcorridos quase quarenta minutos de um filme que tem no total uma duração de pouco mais de noventa minutos.

Por sua vez, em *Mar de rosas* destaca-se o tom da encenação, uma espécie de realismo surrealista, refletido por vezes no cenário (a cena da areia despejada pelo caminhão no quarto do dentista onde Felicidade está aprisionada é emblemática), mas, sobretudo, há uma postura dos atores interpretando personagens históricos, cujas ações por vezes são paródias do próprio cinema hollywoodiano. Nesse sentido, é oportuno lembrar os momentos nos quais, ora Felicidade, ora Betinha, reproduzem trechos de diálogos de filmes americanos, em inglês (antecipando uma estratégia próxima da que veremos mais adiante, em *Bye bye Brasil*). Além disso, é significativo o fato de Betinha, depois de empurrar a mãe e Orlando (substituto do pai e marido) para fora do veículo, fazer um gesto - a “banana” na direção do espectador - que afronta o dispositivo clássico que justamente faz coincidir, segundo

Mulvey, uma posição voyeurística ou fetichista da câmera, que, na posição de um espectador masculino, institui a mulher como objeto erótico ou como fetiche.

Já no plano da alegoria nacional, *Iracema* e *Mar de rosas* põem em perspectiva a personificação de mulheres que são a resistência contra o regime militar, que surge associado, no caso, às figuras masculinas. Tião, no filme de Senna e Bodanzky; Sergio e Orlando, no filme de Ana Carolina; eles são personificações convergentes em torno da ideologia dos anos de chumbo. Ou seja, diferentemente do que ocorre em relação às mulheres, o deslocamento das figuras masculinas nesses filmes dá-se como confirmação de um *establishment* relacionado à ditadura militar (afirmando, portanto, uma perspectiva bastante distinta daquela observada por Corrigan no contexto estadunidense, de homens traumatizados pela guerra).

Ainda enquanto alegoria histórica, *Iracema* remete-nos ao passado remoto do romance de José de Alencar. Mas, em lugar do nacionalismo romântico próprio do século XIX, agora, ou seja, ao final do século XX, quando o filme é realizado, as contradições nacionais assumem diretamente um viés realista-naturalista no qual inclusive o sexo, sugerido já na “transa” do título (LAPERA, 2008), é fator de destaque na exploração contra segmentos tais como mulheres e índios.

Em *Mar de rosas*, por sua vez, o cotejo entre os tempos de ontem, hoje e amanhã está eminentemente centrado nas figuras da mãe e da filha, sendo Betinha a figura que mais se opõe aos valores patriarcais. A partir da análise que empreende sobre filmes nos quais mãe e filha estão no cerne da questão – como *Riddles of the sphinx* (Laura Mulvey e Peter Wollen, 1976) –, Kaplan contribui para uma leitura a esse respeito, reconhecendo a dificuldade que as feministas tiveram em um dado momento para lidar com a questão da maternidade: “o feminismo era uma oportunidade de descobrirmos quem éramos e o que queríamos. Independente de, na realidade, sermos ou não mães, viemos para o feminismo como *filhas* [grifo da autora] e falávamos a partir dessa posição” (KAPLAN, 1995: 243).

Como conclusão, *Bye bye Brasil* (1979)

O filme de Cacá Diegues parece marcar um novo momento da perspectiva feminista na década de 1970, antecipando uma posição que poderíamos aproximar daquela defendida por Lúcia Nagib (2012), de superação da diferença sexual em favor de uma postura mais colaborativa entre homens e mulheres e vice-versa. De início, a produção é da empresa L.C. Barreto, como se sabe uma produtora que se tornou relevante para o cinema brasileiro graças ao casal Luiz Carlos e Lucy Barreto. Já a narrativa tem início com a Caravana Rolidei, constituída por artistas itinerantes, ou seja, o casal Lorde Cigano (José Wilker), o “imperador dos mágicos”, e Salomé (Betty Faria), “a rainha da rumba”, apoiados por Andorinha (Príncipe Nabor), “o rei dos músculos”. Quando chega à cidade de Piranhas, em Alagoas, essa trupe será acrescida pelo sanfoneiro Ciço (Fábio Júnior) e por sua mulher, Dasdô (Zaira Zambelli), que está grávida.

Desde já, uma das indicações de que aqui encontramos uma instância de colaboração entre homens e mulheres, ou mesmo entre diferentes gerações, diz respeito ao fato de que os espetáculos da Caravana Rolidei dentro do filme *Bye bye Brasil* intensificam um aspecto de metalinguagem a partir do qual ocorrem intercâmbios em termos do lugar do olhar dentro da própria narrativa. Desse modo, principalmente os veteranos Salomé e Lorde Cigano alternam-se em cena no palco de cada espetáculo, com Andorinha e o jovem casal, Ciço e Dasdô, atuando como coadjuvantes, todos, contudo, empenhados em resistir à concorrência da televisão, que passa a atrair cada vez mais a atenção dos potenciais espectadores dos artistas da estrada.

Contra a fixidez doméstica onde prevalece a televisão, a Caravana Rolidei está implicada em um tipo de espetáculo itinerante como fora o próprio cinema em

algum momento (aspecto retratado em um *road movie* mais recente, como *Cinema, aspirinas e urubus*, de Marcelo Gomes, 2005). Haja vista, em *Bye bye Brasil*, a sequência do projetorista Zé da Luz (Jofre Soares), que não consegue atrair público para suas exibições cinematográficas também devido à concorrência da TV. Ainda assim, Zé da Luz projeta, para Lorde Cigano, o filme *O ébrio* (1946), dirigido por Gilda de Abreu e protagonizado por seu marido, Vicente Celestino, aspecto que também confirma a perspectiva de convergência entre homens e mulheres em termos de posição do olhar.

Além disso, *Bye bye Brasil* também explora diversas dimensões da fragilidade masculina (em termos aproximados aos de Corrigan). Uma cena exemplar, nesse sentido, diz respeito a uma apresentação do Lorde Cigano quando, protagonizando um número artístico de vidência e apontando uma lanterna para o rosto do povo que assiste ao espetáculo (mulheres e homens), ele se assusta diante do olhar dessas pessoas que o encaram com relatos contundentes sobre suas vidas.

Mais contundente ainda é a trajetória de enfraquecimento de Andorinha. De início um homem forte, motorista do caminhão e responsável pelos números relacionados à força nos espetáculos do grupo, Andorinha é mudo. Sua mudez é, contudo, compensada pela voz ampliada de Lorde Cigano, que anuncia com um alto-falante os números artísticos a serem apresentados em cada nova cidade aonde chegam. Os dois homens muitas vezes atuam conjuntamente, desafiando terceiros para apostas de queda de braço. Até que um dia Andorinha não consegue vencer um competidor mais forte e, com isso, a trupe perde o caminhão, que era o objeto da aposta. Triste, cabisbaixo, Andorinha então desaparece da narrativa.

Ciço, por sua vez, apresenta uma ambiguidade. É ele quem efetivamente torna-se pai no transcorrer da história. Dasdô, sua companheira, dá à luz uma menina cujo nome, definido por Lorde Cigano, é *Altamira*, vocábulo que, por um lado, remete à próxima cidade almejada por todos, como lugar da utopia na rota da Rodovia Transamazônica, mas, por outro, também sugere uma perspectiva de alta visão a partir de uma garotinha que é uma alegoria do futuro. Ciço, entretanto, não se importa muito nem com a sua mulher nem com a filha, ao menos até o momento em que fixa moradia em Brasília, onde, como o “sanfoneiro do planalto” e junto à sua família nos acompanhamentos musicais, apresentará um *show*, que inclusive será transmitido pela TV. Mas até então, o seu interesse está voltado para Salomé, a quem se entrega apaixonadamente, sobretudo, depois de ter relações sexuais com ela. Tal fato reforça no rapaz o desejo de fugir para viver um amor romântico e monogâmico. Salomé, entretanto, alerta: “Eu botei você uma vez na minha cama, mas isso não quer dizer que eu tenha que botar outra vez e, muito menos, para sempre”.

Já as relações sexuais que ocorrem entre Salomé e Lorde Cigano e entre este e Dasdô não assumem uma conotação possessiva, o que pode nos levar a pensar nesses três como sendo mais liberados sexualmente. Como exemplo, há a cena que se passa em Belém, onde, depois de ter perdido o caminhão, a saída emergencial do grupo para obter dinheiro é a prostituição das mulheres. Mais uma vez, nesse ponto da narrativa, confirma-se a oposição de Ciço em relação aos outros três: embora tenha concordado inicialmente com o plano da prostituição, depois ele volta atrás em sua decisão. Vale observar, a propósito, que a prostituição em *Bye bye Brasil* não adquire a mesma dimensão trágica que praticamente destrói Iracema no filme de Bodanzky e Senna. Nesse sentido, haja vista o fato de que, na cama com um cliente, é Salomé quem conduz a relação com um homem totalmente em crise. Tampouco os atos sexuais no filme de Cacá Diegues aproximam-se de algo como a violência na cena de sexo entre Felicidade e Orlando em *Mar de rosas*, de Ana Carolina.

De fato, no parâmetro alegórico das relações sexuais, *Bye bye Brasil* não reflete a mesma dimensão distópica que vimos anteriormente nos dois referidos filmes. Aqui, na realização de Cacá Diegues, sem dúvida persiste, ainda que de forma

ambígua, uma dimensão que leva, por exemplo, Sara Brandellero (2013: 58) a perceber Lorde Cigano, por um lado, como a personificação da ordem patriarcal e (neo)colonial, mas, por outro, como a figura da resistência ao domínio estrangeiro próprio do milagre econômico brasileiro (lembrando que Lorde Cigano se contrapõe ao agente da fábrica estrangeira em vias de se instalar na Amazônia).

Sem dúvida, a presença do estrangeiro coloca-se mesmo como um aspecto fundamental já desde o título, *Bye bye Brasil*. E aqui também há ambiguidades que, por um lado, confirmam um princípio de dominação do nacional pela ordem patriarcal e neocolonial, sem oferecer, por exemplo, para os índios que se encontram na rota da Rodovia Transamazônica, qualquer alternativa de sobrevivência, a não ser a sua inserção na engrenagem do consumo multinacional (como ocorre com Iracema reproduzindo a logomarca da Coca-Cola, no filme de Bodanzky e Senna, e com os índios fascinados pelos meios de comunicação, na obra de Cacá Diegues).

Por outro lado, seguindo a perspectiva das ambiguidades que temos observado, a Caravana Rolidei sugere também uma dimensão antropofágica (ao recriar a palavra inglesa *holiday*) reiterada pelas tantas cenas que, ao longo do filme, revertem a dominação estrangeira em favor do interesse nacional em tempos que se aproximam da globalização. Nesse sentido, quando, ao som de Frank Sinatra interpretando a *Aquarela do Brasil* de Ary Barroso, Salomé assume a direção do novo, mais potente e luminoso caminhão dos artistas itinerantes, tendo ao seu lado Lorde Cigano, com ambos compartilhando o domínio sobre a paisagem graças à mágica cinematográfica, vislumbramos uma saída para um horizonte de abertura política tanto em termos da reposição da democracia no país quanto da superação de uma cultura patriarcal.

Referências Bibliográficas

BERNARDET, J.C. *Historiografia clássica do cinema brasileiro: metodologia e pedagogia*. São Paulo: Annablume, 1995.

BRANDELLERO, S. Bye bye Brasil and the quest for the nation". In: ____ *The Brazilian road movie – journeys of (self) discovery*. Cardiff: University of Wales Press, 2013, p. 49-68.

CORRIGAN, T. *A cinema without walls: movies and culture after Vietnam*. New Jersey: Rutgers University Press, 1991.

FIGUEIREDO, V.L.F. Releituras de Iracema: a virgem dos lábios de mel na literatura, no cinema e na música popular. In: ____ *Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; 7Letras, 2010, p. 179-195.

KAPLAN, E. A. *A mulher e o cinema: os dois lados da câmera*. Trad. Helen Marcia Potter Pessoa. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

MULVEY, L. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, I. (org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal/Embrafilme, 1983, p. 437-453. (Col. Arte e Cultura, v. no. 5)

_____. Reflexões sobre 'Prazer visual e cinema narrativo' inspiradas por *Duelo ao sol*, de King Vidor (1946). In: RAMOS, F. (org.) *Teoria contemporânea do cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica*, vol. 1. São Paulo: Senac, 2005, p. 381-392.

NAGIB, L. Além da diferença: a mulher no cinema da retomada. *Devires*. Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 14-29, jan.-jun. 2012.

LAPERA, P.V.A. Mais que uma transa, uma transição: *Iracema, uma transa amazônica* (1974) no cinema brasileiro. In: XVII ENCONTRO DA COMPÓS, São Paulo, 2008. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_367.pdf>. Acesso em julho de 2011.

XAVIER, I. A alegoria histórica. In: RAMOS, F. (org.) *Teoria contemporânea do cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica*, vol. 1. São Paulo: Senac, 2005, p. 339-379.

_____. Iracema: transcending cinema verité. In: BURTON, J (ed.). *The social documentary in Latin America*. University of Pittsburgh Press, 1990, p. 361-371.

VIEIRA, J.L. Women on the road: sexual tourism and beyond. In: BRANDELLERO, S. *The Brazilian road movie – journeys of (self) discovery*. Cardiff: University of Wales Press, 2013, p. 199-214.

No, World-System, Cogito Interruptus¹

Sebastião Guilherme Albano

Professor Adjunto do Departamento de Comunicação Social e do Programa de Mestrado em Estudos da Mídia (PPgEM) da UFRN. Pós-doutor pela Universidad Nacional Autónoma de México e The University of Texas at Austin.

¹ Artigo produzido durante o pós-doutorado na Universidad Nacional Autónoma de México com bolsa da Capes.

Resumo: Em face da emergência de um modelo de análise do cinema inspirado na teoria do sistema-mundo de Fernand Braudel e Immanuel Wallerstein, elaboramos uma reflexão acerca do filme *NO* (Pablo Larraín, 2012), em que vinculamos a circunstância histórica de sua matéria-prima temática, o plebiscito de 1988 no Chile, com a da feitura do filme. Comparamos aspectos relativos à política e à poética a fim de aventar um diagnóstico desse filme como articulação retórica de enunciados sociais que atravessaram os últimos quatro decênios a fomentarem um padrão de interpretação e imaginação de longo alcance temporal e com muita influência na esfera pública que provoca uma espécie de *cogito interruptus*.

Palavras-chave: Cinema mundial; world-system; *NO*; política; estética.

Abstract: Based on the emergence of cinema analysis models related to the World-System theory by Fernand Braudel and Immanuel Wallerstein, we built a reflection on the Chilean movie *NO* (Pablo Larraín, 2012) that includes both the historical circumstances of the movie plot, which is the 1988's Plebiscite, and the context in which the movie was produced. We compare political and poetical issues in order to suggest that the film is a rethorical articulation of some social contents which have been in the spotlight throughout the last four decades and enable long term interpretative and imaginative patterns.

Keywords: World Cinema; World-System; *NO*; Politics; Aesthetics.

Refletiremos acerca do filme *NO* (Pablo Larraín, 2012), cujo mote tem origens no golpe de estado perpetrado pelas forças armadas chilenas em 1973, início de uma ditadura de quinze anos. Sua fábula, malgrado invoque a história o tempo todo, ressalta mesmo um ponto de vista sobre o plebiscito de cinco de outubro de 1988 convocado pelo governo *de facto* para legitimar sua atuação. Em razão dos sinais memorialistas que apresenta (afinal, Larraín é filho de políticos de direita e, tal qual René, o protagonista interpretado por Gael García Bernal, seu pai teve participação ativa no debate sobre a ditadura e a transição; além disso, o filme tem uma granulagem *de época* devido ao uso da tecnologia analógica U-matic, comum até inícios de 1990; aparecem ou se escutam figurões da resistência como Patricio Aylwin, o jornalista Patricio Bañados, o sociólogo Eugenio Tironi, o músico Carlos Cabezas, além de Isabel e Tita Parra, entre outros; há estratégias de reportagem etc.), pode-se crer se tratar de um documento atravessado por uma subjetividade que traça e vocaliza o que se vê e se ouve. Mas não, ao menos no sentido que lhe atribui a esse modo documental bem exercitado na região (*Quem bom te ver viva*, Lúcia Murat, 1989; *Los rubios*, Albertina Carri, 2006; *Sibila*, Teresa Arredondo, 2012; *Elena*, Petra Costa, 2012).

Por certo, coincide uma impressão geral que deixam o filme e o processo que culminou com o fim do despotismo de Augusto Pinochet, uma vez que nas duas esferas foi imperativo o referendo externo para se consolidarem. Restringindo-nos às teorias sociais que desenham o mundo como um sistema, ambos os eventos atestam, como exemplares, o caráter dependente e mesmo subalterno do regime político-econômico e do regime expressivo chileno e latino-americano. Sob esse foco particular, no que tange à história e à economia-política, ressalta-se o quadro da Guerra Fria e as manobras dos Estados Unidos para derrocar os intentos socialistas no mundo inteiro, e no caso de Salvador Allende (como em tantos outros) a alternativa foi substituí-lo por um oficial fiel, Pinochet (Suharto, Castelo Branco, Costa e Silva, Massera, Saddam Hussein), mantê-lo a fim de fazer uma reforma conservadora do estado e um decênio e meio mais tarde, quando a orientação neoliberal é preponderante e necessita sobremaneira de seu braço democrático para embalar a nova litania dos direitos humanos, apoiar um grupo, *la Consertación*, que grosso modo estava/está composto por homens e mulheres de esquerda hoje convencidos, não sem um longo doutrinamento, que o centro é a única posição plausível (uma nova *Realpolitik*). A propósito do campo expressivo (logístico e retórico/poético), abandonaram-se os esquemas mais ou menos caseiros (nacionais?) de arranjo iconográfico e de produção em prol de apoio multinacional (coproduções) com consequências estéticas importantes, porquanto boa parte dos filmes latino-americanos agora se vincula ao chamado *world cinema* (NAGIB, 2005). Em nenhum desses campos e em momento algum houve com efeito protagonismo dos agentes regionais envolvidos, desde sempre enquadrando-se na conjuntura da dependência ou, se melhor convier, na lógica do *world-system* (WALLERSTEIN, 1974; 1979).

Tocaremos mais nessa corda. Ao advogar uma mesma origem e um mesmo destino para a geopolítica, as ciências humanas e a imaginação poética (como já registrara BRAUDEL, 1958; 1987), afinal componentes da esfera pública, a noção de *world-system* enseja réplica, comentários e epígonos. Outra vez: tanto em seu sentido político (o mundo é um sistema em que a economia move as relações de poder; países centrais projetam ideias e produtos para países periféricos), como em seu sentido retórico, aí importando para nós seu viés de *world cinema* (parte do sistema-mundo, em que a economia subvenciona os valores, os filmes de países centrais infundem normas aos de países periféricos), a noção de *world cinema* funciona para dar conta de determinados fenômenos produzidos em e por *NO*. Manejaremos, portanto, alguma terminologia dos estudos de literatura comparada contemporâneos (SPIVAK, 2003; MORETTI, 2001; 2011; TANOUKHI, 2011), resgatando seu elã para a crítica ao relativismo cultural e sobretudo à imobilidade do cânone estético. Essa perspectiva requer de uma visada em escala, no nosso caso, às vezes recorrendo ao procedimento e às conclusões proporcionadas por uma observação próxima (algo como o *close reading*, uma leitura detalhada de uma ou poucas peças, ou uma leitura realizada a partir da proximidade cultural), outras invocando as observações panorâmicas que talvez nos remetam à *distant reading* (MORETTI, 2000; 2013). Como fizemos em outras ocasiões, deixaremos constância de que a elevada incidência da cronotopia histórico-política nas discursividades da região desde o século XIX tem o condão de revelar certo pendor para a autoanálise (ALBANO, 2011) e o vezo da semiose infinita.

A Mnemosine, o mentecapto e o cogito interruptus

Um ponto que no decorrer do filme ganha corpo é a cantilena crítica (sarcástica) por parte de René aos códigos retóricos mais ostensivos da comunicação política tradicional, projetando-nos contudo a uma mistificação corrente à época do plebiscito, quando as consignas do pós-político e mesmo do apolítico campeavam às largas nas falas das vanguardas do pensamento social. Não obstante, o subtexto que se divisa na mirada vaga e fria do protagonista, encarnação do pragmatismo, relaciona-se com a emergência de uma sensibilidade política diversa da anterior.

No início da narrativa, a sequência em que René e Urrutia (Luis Gnecco) vão jantar pela primeira vez, o jovem publicitário pensando em tomar um ônibus e o velho camarada socialista a preferir um taxi, em qualquer país da América Latina funciona como uma sinalização acerca das coordenadas éticas que devem ser observadas a partir dali.

Com efeito, o *ethos* da sociedade retratada no filme, espelhado em uma idealização da sociedade chilena, com construções conflituosas, mas com soluções esperançosas (os longos anos democráticos anteriores ao golpe, algo incomum na região, e o alto nível de politização dos chilenos; o tipo de socialismo democrático propugnado por Salvador Allende; o apelo das mães dos desaparecidos etc.), sinaliza mudança. E as mensagens da comunicação social devem renovar-se a fim de se adaptarem a uma audiência, a uma massa, a uma multidão reformada e agora, por paradoxal que possa parecer, tão somente munida de retalhos de recordações da história recortados pelas técnicas de reinterpretar os fatos próprias da mídia, cujo objetivo o filme deixa entrever ser mesmo o de alcançar o monopólio da voz e com isso a vantagem pecuniária.

Sem se importar demasiado com suas incongruências, consciente de suas contradições, para René essa tarefa de desmemória (RICHARD, 2000) e encerramento da história em uma interpretação consensual e *una* deveria ser promovida a partir de uma nova coleção de imagens, joviais e festivas, que se sobrepujassem ao repertório anterior, gris e calcado na reflexão e no sofrimento, referido pelo publicitário como vitimista e enfadonho. Em prol do voto pelo *NO*, o plebiscito é considerado um produto ou um *case* ao qual deveriam ser agregados valores positivos no sentido teledramatúrgico, publicitário, mercadotécnico, isto é, apagar a dor como foram apagados os rastros dos desaparecidos políticos e substituí-la por esperança. Ou como diz Fernando Arancibia (Néstor Cantillana), um dos *marketers* envolvidos na campanha do *NO*, substituí-los por *felicidade pura, pois não existe nada mais feliz do que a felicidade...*

Essa preferência pelo *nonsense* inscrita nesse axioma episódico paira sobre todo o filme e pode ocasionar desconforto devido à anarquia que se desenha como apoio argumentativo, sensação que recrudescer quando ouvimos nas três peças que René apresenta a mesma advertência: “o que vocês verão está circunstanciado no quadro social contemporâneo. A sociedade chilena já está preparada para uma comunicação dessa natureza”. E o que o espectador assiste é sempre ao mesmo complexo retórico em que abundam signos que, nesses casos específicos, forcem o relevo do conteúdo mediante a mudança do significante, como se tal manobra fosse possível sem que o todo fosse revisado (uma campanha de propaganda política em forma de publicidade comercial; a chamada de uma telenovela em simbiose com as notas do noticiário noturno). Em fins dos anos 1980 na América Latina grassaram essas experiências de vazio existencial promovidas entre a opinião pública (no sentido marxista de ser o resultado da apresentação de uma opinião privada como se compartilhada e pública), cujas consequências deletérias foram as eleições de grandes histriões para a presidência de várias repúblicas regionais: Carlos Menem, Alberto Fujimori e Fernando Collor de Melo são exemplos contumazes. A despeito dessas figurações difíceis de ser emuladas, o binômio política e marketing vige nas campanhas eleitorais e institucionais mundo afora e como é de conhecimento de todos, engendra monstros.

A pretensão de instalar uma memória por intermédio dos meios muitas vezes leva a olvidar que a transição no Chile foi penosa, em um registro pouco usual na mídia, lugar em que o sofrimento se revela com uma plasticidade incompatível com a dor humana, e secundariza também o fato de que até pouco tempo houve, da parte dos militares, imposições tão demonstrativas de poder como o fato de as três forças manterem autonomia de decisão em relação ao legislativo, judiciário e executivo, de haver designação de senadores ao congresso, entre outras anomalias

que impedem, se tomamos *NO* como uma leitura da história chilena, considerar o filme apenas um verniz *cool* ao projeto reacionário. O entramado que a película apresenta aposta nas ambiguidades morais que se incrementam quando:

1. Vemos René trabalhar na agência de Chucho Guzmán (Alfredo Castro), um reconhecido aliado do regime e quem sugere inclusive, quando começa a intuir a derrota do Sí, o desaparecimento físico dos envolvidos com o *NO* e, em um momento climático do filme, faz ameaças a Simón (Pascal Montero), filho de René, e que isso não cause rompimento da amizade ou da relação trabalhista que eles mantêm.

2. Somos guiados a estender seus prognósticos estéticos e éticos para o campo da história, tarefa muito difícil de evitar, quase impossível, ao se deparar a posição da empregada Carmen (Elsa Poblete) a simbolizar mesmo o torpe esquecimento de uma parcela da população, uma classe social talvez, promovido pela mensagem cotidiana dos meios acerca da necessidade de deixar o passado para trás, esquecer. Carmen insinua votar no SI porque seus filhos têm trabalho e estudam.

3. Hesitamos em perceber que a ignorância que no filme se lhe atribui a Pinochet acerca do resultado do plebiscito é um ardil diegético tal como a indignação discreta de Guzmán quando René lhe diz que agora os Estados Unidos apoiam o *NO*, revendo sua posição em relação ao papel das forças armadas e da ditadura. Por seu turno, René diz ao princípio que a peça publicitária do refrigerante *Free* encerrava novidades expressivas que, em caso de haver paralelo no mundo, apenas seria encontrado na América (nos Estados Unidos). Como se desconhecesse a proveniência daquele modelo.

Esses dados apenas funcionam como verdades no mundo arquitetado no filme e em seus lugares (*topoi*) conceituais. Na *vida real*, a equipe de marqueteiros do *NO* sabia a origem daqueles signos que ali reproduziam, bem como todo o primeiro escalão do governo Pinochet sabia que o Sí sucumbiria e que a convocação do plebiscito tão só asseguraria uma transição menos brusca do que aquela que o colocou no poder e de quebra criaria condições de barganhar algum privilégio para os seus.

A título de contraponto, importa recordar a série de documentários anteriores a *NO* dirigidos por Patricio Guzmán. Em *La batalla de Chile. La insurrección de la burguesía* (1975), *La batalla de Chile. El golpe de estado* (1977), *La Batalla de Chile. El poder popular* (1979) e em *La memoria obstinada* (1997), o regime de imagens provoca um movimento de reflexão inverso ao de *NO*. Esse efeito não é suscitado porque os filmes estão armados com uma clara visão favorável às forças socialistas, mas sim porque nessa operação sobressai um caráter de espontaneidade testemunhal que não compreende todas as faces do embate. Não há nenhum filme, digamos, de direita, que possa mostrar ações semelhantes às desses documentários, com uma posição de defesa de uma *verdade* que não se embarace na ironia ou em outro subterfúgio. Os filmes encomiásticos do nacional socialismo germânico da primeira metade do século XX não querem se aproximar à espontaneidade, tampouco são irônicos e tão só parecem perseguir abstrações sublimes. Por outras vias, algo próximo aos filmes de Guzmán ocorre com *A autobiografía de Nicolae Ceausescu* (Andrei Ujica, 2010), em que dita espontaneidade das imagens em relação às ações do presidente romeno combinam com seus depoimentos ao tribunal que o condenou à pena capital. Mas tamanha coerência se desfaz ao final quando de súbito descobre-se que essa espontaneidade se trata de uma burla, uma encenação documental de sua versão dos fatos, uma ficcionalização de autoperódia que em verdade é uma paródia. Outra paródia, mas desta vez compactuada com o espectador e a anuência dos parodiados aparece no recente *The Act of Killing* (Josh Oppenheimer, 2013). Militares e paramilitares responsáveis por um massacre em 1965/1966 na Indonésia aceitam, com espírito de chacota, atuarem em um filme acerca do genocídio de aproximadamente um milhão de pessoas.

No caso de *A batalla do Chile*, as imagens apresentam-se como um fluxo intransigente que visa conformar uma tese acerca da truculência dos grupos conservadores, especialmente a primeira parte, quando ao final a *voice over* revela que um dos camarógrafos que filmou as manifestações que precederam o golpe, o argentino Leonardo Henrichsen, acabou registrando sua própria morte à bala em junho de 1973. Os tiros que o militar disparou em sua direção visavam intimidar um profissional que filmava uma agressão a um jovem caído. Esse grau do testemunho, de demonstração, de materialização é a norma em *La batalla...*, com alta voltagem de denúncia, séria, direta e só equiparada em películas comprometidas com algo fora do cinema, mas a que o cinema serve. O que não ocorre nos mesmos termos com *NO*, e tampouco é sua intenção. Portanto, dentre os diagnósticos que se possam atribuir ao filme, não cabe considerá-lo um documento factual e sim uma obra de invenção e, devido ao tema da fábula mais o tom empregado, a conclusão moralizante que poderíamos tirar é a de que há um olhar cínico e complacente com o ocorrido no país que representa. E talvez seja esse um grande valor, mostrar-se claramente como um artifício ético, moral e estético por intermédio de figuração radical da ambiguidade. Apoia esta assertiva o momento em que no filme o experiente socialista levanta-se indignado depois de ouvir de seus companheiros argumentos favoráveis ao colorido programa que René Ihes apresentou para a campanha do *NO*. Tudo nos leva a pensar naquela ala da esquerda revolucionária que se crê nunca coadunou com a inexorável flexibilização visual que a linguagem propagandística, ou o estilo televisivo corrente então, confere aos sentimentos de pesar e repugnância. Verónica, a combativa esposa de René, mãe de Simón e interpretada por Antonia Zegers, também expressa sua revolta com aqueles códigos. Mas essas são exceções de transparências emocionais em meio a um universo tão opaco como a aversão de Urrutia a ouvir que o termo democracia é utilizado como se correspondesse a um produto, mas sua anuência às novas estratégias de marketing utilizadas na campanha do *NO*. Essa opacidade campeia ao longo do filme e se apresenta como o grande desafio retórico da narrativa.

Nessa mesma seara de interações entre fábula, discurso e o *mundo da vida*, em 2013 o golpe militar no Chile fez 40 anos e certamente o mundo em que podemos recordar a efeméride parece outro, muito embora certos procedimentos e discrepâncias sociais permaneçam intocados. É possível encontrar muitas Verónicas nas manifestações contemporâneas, mas uma espécie de padrão midiático desses novos jovens revoltados relativiza sua credibilidade, ao menos até lograrem criar um novo modelo de revolta e expressão dessa revolta. Não que essa atitude nunca tenha sido objeto de sublimação, basta recordar a influência social de *O vermelho e o negro* (1830) com o ambíguo e carismático Julien Sorel, ou *Os miseráveis* (1962) e Jean Valjean (neste caso, Victor Hugo foi alçado a herói nacional) e *Guerra e Paz* (1869) e seus vários heróis russos contra Napoleão. Mas hoje a boa disposição com o espetáculo *per se* acrescido dos mitos e fatos que circundam a capacidade de convocação multitudinária das redes sociais não coopera para a legitimação de suas ações.

História, memória e recordação são mecanismos com os quais atualizamos um tipo de evento, sendo que o primeiro termo está contaminado pela acepção de imobilidade, o segundo pela imprecisão do movimento constante e o terceiro por seu caráter físico: a recordação é um fragmento subjetivo, mas material, e é engrenado pela memória. Por seu turno, desde sempre os atos de comunicação inspiram o uso de tecnologia para armazenar dados a fim de melhor manuseá-los quando for a ocasião. A comunicação é código, assim como toda linguagem é uma convenção. Não é fortuito que Deleuze (1995) considere que na origem dos alfabetos descansa um intuito de domínio e poder. Na atualidade, a modalidade de memória ativada pelos meios de comunicação em aparência pluraliza as versões, mas na prática as instituições que *representam* o formato social em que o capitalismo aparece mais como um projeto de civilização do que um regime

econômico controlam a sintaxe e a semântica dos fatos. A opinião de Nelly Richard acerca do arranjo televisivo para a transição política chilena merecer ser levada em consideração, especialmente porque sugere um embate entre a Mnemosine e um mentecapto:

La televisión chilena -metamorfoseada por el full-color de un registro de estetización publicitaria que sólo demanda presencias lisas- ha suprimido de sus pantallas, mediante fluidos procedimientos de obliteración visual, los cuerpos y las identidades dañadas que no aceptaron maquillarse con la cosmética del bienestar y sus modas de la entretección. El retrato en blanco y negro de los detenidos-desaparecidos ya no combina con nada en medio del cromatismo exacerbado de esta festividad de logotipos y estereotipos que sumerge diariamente el reclamo de la desaparición en la brutal anacronicidad de signos de algo ya pretérito. Es como si el desgaste de fotocopia pobre y reviente de su grano en blanco y negro estuvieran delatando, frente a los brillos de la contemporaneidad mediática, el retraso visual de una vergonzante incompetencia del lenguaje que termina así de inactualizar el drama político en medio de este paisaje -neoliberal- de imágenes relucientes que gozan inmoralmemente con la sobreexposición de sus brillos (RICHARD, 2008: 175).

Uma espécie de vingança da memória, como a parte viva da história, ocorre toda vez que os eventos se repetem e demonstram que as formas sociais são finitas, mas se replicam às vezes em outras regiões e em outros tempos, conclusões da teoria da evolução das espécies aplicada à ordem social. Os próprios meios de comunicação, com seu arrivismo atávico, *esquecem* os retratos morais que elaboram e reelaboram sem muito critério nítido que não o da manutenção de poder. Decerto, essa recorrência obedece à lógica dos ciclos e das modas (parte da efetividade dos meios está baseada na repetição das mensagens, em sazonalidades), e os recortes mais plásticos ou mais obscuros de um evento traumático são retomados e reelaborados constantemente, gerando uma espécie de *cogito interruptus* (ECO, 1995), traduzido por Fernand Braudel como *longue durée* (em termos gerais, a longa duração é um valor de análise que prioriza eventos históricos que tem uma influência que atravessa fronteiras regionais e desdobra-se ao longo de um amplo período de tempo, como o capitalismo, os estados nacionais). Eventos como as duas grandes guerras europeias do século XX, ficcionalizadas, estetizadas, enfim, rememoradas *ad infinitum* pelos discursos da indústria cultural como se fossem as únicas e como se fossem iguais, impossibilitam a dedicação de tempo midiático às guerras africanas e asiáticas, por exemplo, apenas enfocadas por uma grande angular paternal e antropológica. Em *NO*, mais de uma vez se menciona (Verônica fala a René, René fala a Guzmán etc.) essa parecença entre as campanhas que se apresentam e se insinua a anulação das energias propulsoras das ações políticas mais arrojadas quando confrontadas com uma mídia cuja função social parece ser precisamente desinformar, contrainformar, anuviar. *NO* retoma o tema do estado totalitário chileno e lhe imprime um registro de indecisão estética e ética que reabre a discussão a partir de novas chaves interpretativas, incendiando uma das estações da semiose infinita (*cogito interruptus*).

Outros momentos podem igualmente delatar uma escassez de soluções, como se supõe em uma primeira leitura, mas cremos que antes mostram tão somente o espaço de ação em que eles acreditavam ser possível preparar a campanha, estabelecido pelos limites do neoliberalismo. Por exemplo, a orquestração narrativa, do tipo *leitmotiv*, das sequências relativas às atitudes de imitação recíproca entre René e Guzmán e salientada por terceiros personagens. René apropria-se do espírito publicitário de Guzmán, Guzmán do espírito marqueteiro de René: *copia de la copia de la copia de la copia de la copia*, opina Verônica uma vez, depois René faz o mesmo referindo-se aos esforços de Guzmán de modernizar a campanha do Sí. Outro momento em que essa contingência do generalizado uso de fórmulas pragmáticas se mostra de maneira anafórica é quando René termina

de apresentar suas campanhas a executivos ou políticos. Sem importar a formação e o flanco ideológico a pergunta é sempre a mesma: *Isso é tudo? Acabou? É só isso que tem para mostrar?* A mesma atitude ele toma quando vê a campanha que a equipe do *NO* fazia antes de ele ser convocado. Na economia narrativa e semântica do filme, essa simetria comportamental conota ainda a isonomia de posições diante de fenômenos que o senso comum vê como antagônicos, mas que não passam de circunstâncias de embate pelo controle da enunciação. A culminância dessa mixórdia semântica e moral parece ser quando um grupo de mulheres de esquerda grava uma canção para a campanha e alguém da produção diz: façam como *We are the world* (relativo à campanha *USA for Africa*, que em 1985 juntou vários nomes da música para arrecadar fundos contra a fome no continente). As moças reclamam, demonstram indignação até eles voltarem atrás, mas ao final o clipe ficou muito parecido ao norte-americano. Cabe o registro de que no Canadá a canção *Tears are not enough*, teve um propósito e um clipe similar e no Brasil no mesmo período se fez algo muito semelhante na campanha *Nordeste já!* e também com o clipe da canção *Viver outra vez*, em que músicos se reuniram para granjear fundos para as pesquisas em busca de alternativas para a Aids.

No esquema sistema-mundo aqui referido a recuperação constante de formas e conteúdos pretéritos e seu reprocessamento e apresentação reiterada como se se tratasse de algo natural e inevitável tem uma razão bafejada pela ordem geopolítica e econômica. A viravolta ética e moral é mesmo uma constante do filme (Urrutia prefere táxi a ônibus, mas não suporta que se trate a democracia como um produto; René aceita presentes de Guzmán, trabalha para ele, mas se engaja no *NO*; as imitações descaradas), daí que sua relutância em assumir uma identidade que reivindique a diferença se nos depara o ponto forte da película, cínica estética e ideologicamente, e nos dá ensejo para comentar o que denominamos crise da representação em sociedades fraturadas pelo trauma, o que resulta em uma crise de valores em geral. Como preâmbulo, não poderíamos deixar de ao menos tocar nos célebres comentários de Adorno acerca do aplacamento do gosto poético depois de Auschwitz, e de Benjamin a propósito das misérias humanas que a história tende a trazer à tona em modo de ruína a ser reconstruída, mas que os ventos do progresso desarranjam constantemente em mostra de sua rejeição ao confronto com um passado concreto que não seja produto da sua invenção e da sua destruição. O que dizer dos discursos literários e fílmicos na América Latina depois de um milhão de mortos deixados pela Revolução Mexicana? E depois da crueldade das guerras intestinas na América Central? E depois do 11 de setembro chileno?

Crise da representação, escala e *distant reading*

Talvez livros como *A era do vazio* (Gilles Lipovetsky), *A condição pós-moderna* (Jean-François Lyotard; David Harvey) e a anunciada transformação dos paradigmas (Foucault, Lyotard, etc.) condensem os enunciados que apoiam a verossimilhança de *NO*. Interessa pouco se é proposital ou não, o fato é que o mundo projetado no filme está permeado por um punhado de consignas que foram hegemônicas na academia e nos meios de comunicação (a esfera pública) entre fins de 1970 e fins de 1980, isto é, logo antes de que outras proposições quase tão abstratas ganhassem mais fôlego e se desdobrassem: sociedade da informação, sociedade do conhecimento, globalização. Aquele momento hoje recordado como de impasse no pensamento ocidental e na vida do mundo todo pode ilustrar a ideia de crise da representação (Nietzsche, Heidegger, Foucault), que resume as duas séries de enunciados e as processa como transição cognitiva e emocional do quadro de legitimação política, sobretudo das democracias liberais e dos estados nacionais, atingindo em cheio os modos discursivos que debatem e publicitam seus programas. As noções de mimese e verossimilhança, termos de um contrato entre obra e leitor ou espectador, estrutural nas narrativas e nas descrições, donde fundamento dos romances, contos, telenovelas, filmes, reportagens e notícias, foram tão questionados nos séculos XIX e XX que resultaram na cada vez

mais acelerada sucessão de denominações de correntes literárias e pictóricas e almejam dar conta dos cambiantes códigos representativos, mas assinalam um sintoma de ansiedade. Resulta curioso que a representação dual (significante + significado ou vice-versa) desfez-se no plano da autorrepresentação do sujeito, que relativizou sua centralidade na enunciação do mundo e multiplicou-se, ocasionando instabilidade na sensibilidade estética, por si mesma resvaladia, e no pensamento ético. Não obstante, o quadro aparentar o oposto a dialética como circuito de relação entre contrários segue pertinente sempre e quando não culmine em síntese (no campo cultural, a ideia de hibridismo é uma cria desse movimento sintético, fluida como explicação instrumentalizada de qualquer procedimento cultural com base na influência ou mesmo na intertextualidade, enforcando uma reflexão menos calculada).

Em *NO*, o momento político e as modalidades de figuração propostas pelos envolvidos em sua feitura (especialmente Pablo Larraín) suscitam uma sensação de fastio com a realidade anterior, que supomos ser a dos anos que imediatamente precederam a ditadura e os quais ela vigorou. Os personagens mesmo dizem e algumas imagens de arquivo aparecem como um espectro dissonante para nos assombrar ao tempo em que nos contextualiza e familiariza com o dia onze de setembro de 1973, quando as forças armadas invadiram o *Palacio de la Moneda* e deram cabo de Salvador Allende. Esse procedimento reduz a distância entre o passado e o presente do filme (fábula e discurso) e em paralelo subtrai as dificuldades de reconhecimento, uma vez que uma audiência mais ou menos adulta (entre 20 e 50 anos) não terá problema para identificar de que se trata, ainda sendo um espectador africano, asiático ou do extremo norte da Europa. Uma tal angulação por Moretti, Spivak e Tanoukhi definida de *escala* (2001; 2003; 2011) é uma pré-condição importante para a fruição de filmes latino-americanos fincados nas idiossincrasias locais (relativas à denúncia social) universalizadas pelas formas discursivas (outra conclusão instrumental que merece revisão). Convém recordar que em *NO* esse estar fora de lugar é um traço estilístico e diegético porque logra fazer o filme estranho aos latino-americanistas puro sangue, que acreditam em essências locais, e trivial para as elites globalizadas, que ali confirmam algumas de suas teses. Mas uma leitura dialética de alguns planos textuais de *NO* lhes atribuiria um teor de revisão dos termos da mimese e da representação por estarem como que atravessados pela dubiedade da matéria política que resgata.

NO opera também como um catalisador da necessária atualização representativa do Chile e do cinema do país, integrando-o a uma comunidade cultural específica, à qual um pouco ironicamente poderíamos chamar de comunidade do Oscar ou comunidade dos festivais, aquela que o prêmio da academia de cinema dos Estados Unidos e os festivais europeus *representam*. Essa escala em que se apoia o filme, isto é, a possibilidade de que em sua textura estejam implicados, como *representação* mimética, alguns anos de política internacional e de embates retóricos, dimensiona a funcionalidade das discursividades modernas e contemporâneas (literatura, fotografia, cinema, games) ao se reportarem a um tipo de mundo anterior ou posterior ou mesmo externo às obras, ressignificando-o com uma reconstrução dos fatos por outros canais e com outras dimensões, ressignificando-o *em escala*. Mesmo sendo tão afeito à dialética e às imagens de árvores genealógicas (ramificações, etc.) para descrever os processos de formação da literatura brasileira, em vez de escala, Antonio Candido (2011) define esse procedimento como uma serventia da estrutura literária (fílmica) à veiculação de uma função histórica, ao que nós acrescentaríamos que o contrário também seria pertinente. Filmes como *NO* de ordinário dão a dimensão também do caráter instrumental que podem adquirir certas obras ao solicitar coletividades por intermédio de uma dúzia de signos intersubjetivos, subvencionados pela mimese rasteira que as instituições neoliberais produzem (SARLO, 2009), tal como as estatísticas, os índices, as declarações dos conclaves do G8, do G20 e, decerto, os vereditos dos festivais. Nesse sentido, *NO* é um espelho a refletir o curso de

uma crise de representação política, social e estética de fins do século XX latino-americano, mas um espelho que não duplica traços físicos ou psicológicos e os certifica, senão os delinea em imagens que estimulam a indagação.

É certo que *NO* erige-se como um filme típico (tipo) do *world cinema* e que segue a tradição da *world literature* abraçada por Moretti (2011), quem nos promete que também na periferia se representa “the world as a totality” (2011: 67), imagem explicativa concernente à teoria do *world-system*, que concebe o mundo como “unified, but inequal” (2011: 68). Não parece a intenção de Moretti, talvez mais diplomático em suas sentenças, mas as estrelinhas de suas assertivas (o mundo como totalidade, unificado, mas desigual), se confrontadas a filigranas morais de *NO*, fazem constar que se a distância geográfica que suscita a diversidade de formas que poderia obstruir a apreciação de um espectador desavisado desaparece, por conta do sistema de economia-mundo que percebe o cinema como uma *commodity*, a crise de representação nesses países *periféricos* torna-se cada vez mais afiada (no filme fica patente nas palavras de René depois de assistir à peça publicitária que a equipe do *NO* estava fazendo antes de ele ser convidado: *eso no vende*). Igualmente, é fato que essa racionalidade geométrica (extensão das redes midiáticas de distribuição/exibição e verticalização das diferenças) afinal dá conta de uma incompatibilidade na ordem das trocas ao materializar práticas e conteúdos que de hábito se julgam provindos do espírito e destinados a ele. Não obstante, não aparenta ser casual que essa linha da literatura comparada se embase tanto na teoria da evolução das espécies de Darwin, com sua visada diacrônica, como no conjunto de proposições do sistema-mundo, que tende à sincronia (herança da concepção da *longue durée* de Braudel).

Então, a ordem da escala fílmica suaviza a divergência histórica e a distância geográfica que poderiam fazer de *NO* um filme de pouca penetração nas audiências de países ocidentais mais desenvolvidos economicamente e com regimes políticos sem grandes percalços para a democracia representativa ou participativa. O *world cinema* é precisamente uma classificação compreensiva do fato de outros meios de comunicação e outras discursividades unificarem os dados intelectivos inscritos na diegese ou na composição das imagens para franquear a fruição ao espectador, já familiarizado com os estereótipos latino-americanos. *NO* favorece uma *distant reading* (panorâmica, com poucas especificidades, comparativa) por seu contato com certa transigência moral e com o deslocamento cultural calculado de fins do século XX, atributos da pós-modernidade sublimados no terceiro mundo. Mas esse cálculo ao fim corrobora seu pendor estilístico pelo falso documental ao querer projetar-se como um microcosmo do regime poético e político que se desenha com a tinta da teoria do sistema-mundo, uma vez que o filme emite sinais de identidade com aquele clima planetário, mas o espiritualiza com um par de peculiaridades angustiantes do *fin de siècle* na América Latina. Em *NO* o referido cruzamento de tradições e discursividades pode até isentar o filme de *criar* a fim de que lhe sobre tempo para *sobreviver* em um universo supercodificado, como insinua Moretti (2000), mas a dita isenção aparece na obra da mesma maneira determinante e libidinal que a espontaneidade atribuída por nós a *La batalla de Chile* de Patricio Guzmán, portanto, a isenção é um dado estilístico de monta.

Esse sinal de identidade, em que sobressai o embate entre as acepções etimológica e social do termo, com efeito *torna* idênticas até as peculiaridades, pois se o percurso e os vícios políticos regionais podem ser denominados idiossincrasias latino-americanas, quando mirados através da lente da pós-modernidade adquirem um definitivo condicionamento com o centro do mundo (cinismo, pragmatismo, individualismo, homogeneização cultural pela globalização) o que não é necessariamente um resultado positivo ou negativo. Como referido, tal como as peças publicitárias do refrigerante *Free*, da campanha do *NO* e do projeto de lançamento da telenovela que aparece ao final, *NO* simboliza um esforço de identificação, mas aquele que nas palavras de Nirvana Tanoukhi (2011)

apenas pode ser enunciado como um deslocamento. “The language of alternative modernity thus disguises a real dissonance between an academic thesis that celebrates the periphery’s specificity, and a local outlook that experiences ‘specificity’ as a mark of inferiority” (2011: 89). Essa ânsia de adequação flagrante na película resulta em uma discrepância entre o que dizem e o que fazem os personagens remarcando, pela estranheza dialética, o acerto narrativo em que as aparências escondem mais do que mostram. Em *NO* há poucas manifestações de incômodo (Verónica, o político que se irrita com a mensagem positiva) a respeito de se saber outro em um mundo com desigualdade crescente ao mesmo tempo em que as distâncias se encurtam, o que no filme traduz-se na ausência daquela ansiedade da influência e na relevância que adquire a quimérica propagandística de fim da diferença e idealização da norma.

Em termos muito simplistas, o *world cinema* supõe a sincronização das cinematografias nacionais cujos dêiticos culturais e o mobiliário iconográfico foi absorvido, para não utilizar o termo ultrapassado, pela máquina diacrônica da história da evolução dos gêneros e reprocessada na sincronia do longo presente da obra cinematográfica, que alinha em seu espaço a miríade de tradições formais que convoca. Ademais, o processo de construção do espaço nos filmes, ainda quando se representam lugares tão exóticos como os áridos morros peruanos (*Madeinusa*, Claudia Llosa, 2006), os canais filipinos (*Lola*, Brillante Mendoza, 2009) ou os vilarejos medievais europeus (*Fausto*, Alexander Sokurov, 2011), passa pelos formatos da espetacularização que os esquemas dominantes de composição estabelecem, mediante a escala.

Em boa parte das obras que se inscrevem no *world cinema*, se o tomamos como um gênero, tem-se a impressão de que a *produção* de espaços se retrai para franquear a *reprodução* de espaços-tipo, mais afeitos à elucidação e menos à simbolização. Quando há força criadora, em geral se manifesta mediante uma manobra descritiva no momento de dar visibilidade aos componentes do espaço, que sempre tem uma tradição fílmica. Em parte do *world cinema* há inclinação por uma apropriação e produção espacial que frisa o abjeto dos cenários cotidianos, ainda quando pareçam exóticos como as selvas que convivem e ameaçam o urbano, os morros áridos que cercam as cidades ocidentalizadas e assim por diante. Em *NO* é dentro dos esquemas de espacialização da cidade (ruas arborizadas por onde transita com seu skate um René meio alienado e meio *cool*; sua casa aconchegante e pequeno burguesa; o bairro, o prédio e o apartamento lúgubres e solidários em que Verónica vive com seu novo esposo comunista) e dos interiores dos lares, dos escritórios e dos *settings* publicitários em que se tensionam valores como cinismo, individualismo, relaxamento moral, crise da representação estética e política, homogeneização cultural e se experimentam as figurações neoliberais e pós-modernas. A república do cinema evocada em *NO* (CASANOVA, 2004) é uma pátria pós-nacionalista em que a vida tem certa densidade própria, ainda que sujeita aos pesos e medidas da teoria do *world-system*. Em todo caso, *NO* subverte com certa leveza a sentença de Moretti (2000) acerca da instabilidade do projeto poético das literaturas e cinematografias do terceiro mundo em favor da urgência de compromisso social.

Considerações finais

A etiqueta *world cinema* funciona como um prólogo intelectual no momento em que nos deparamos com determinados filmes com características que se querem diversas às de Hollywood. Mais do que apenas um gênero que denota a existência de outras espacialidades e territorialidades, esse termo congrega uma denominação geopolítica cujo traço relevante é a relação de dependência, em face da desequilibrada penetração dos filmes norte-americanos no âmbito da distribuição e da exibição em boa parte do mundo e a insignificante parcela de filmes do mundo no mercado norte-americano (MORETTI, 2001). A despeito de

parecer demonstrar uma disposição à provincianização dos Estados Unidos e da Europa, *world cinema* submete o restante da produção mundial ao código das relações econômicas que estabelece uma divisão do trabalho planetária, inclusive de cunho pós-nacional, sugerindo um campo de atuação da cosmopolítica (ALBANO, 2010). Isso porque, dentro dos próprios estados nacionais, notadamente naqueles que a duras penas ainda são considerados centrais como a França, a Alemanha e a Inglaterra, há quase que somente duas modalidades de filmes a serem produzidos para exibidos em salas de cinemas: um em formato comercial (o *global* de Hollywood, comédias ou filmes de ação), e outro, às vezes com abundante número de imigrantes em seus quadros, em que as temáticas, a iconografia e os modos de produção confinam com o de regiões mais *distantes*. O que se vislumbra como uma reação à hegemonia é em verdade uma naturalização de um prefixo cujo emprego hoje dá a impressão de querer validar certas práticas civilizadoras e culturais. Veja-se por exemplo o termo *world music*, exprimindo uma ideia de cosmopolitismo do gosto ao mesmo tempo em que encobre o fato de a universalização dos procedimentos de produção da sonoridade emitida significarem uma pasteurização que atende às necessidades de comercialização de um mercado que é simultaneamente globalizado e provinciano. O filme *NO* também sintetiza um pouco esse paradoxo cultural por intermédio de uma fabulação da história política de um país que foi um dos laboratórios do neoliberalismo (ANDERSON, 2009: 216).

Aos 40 anos do golpe militar no Chile, *NO*, ao encenar os bastidores da campanha do plebiscito que franqueou o retorno ao chamado estado de direito, adquire mais de uma engrenagem a dar-lhe sentido. Reflete esse modo de produção surgido depois do Consenso de Washington, uma vez que se mostrou transnacionalizado a partir mesmo de sua captação de recursos. Projeta um mundo atualizado no registro neoliberal que vicejava em 1989 e que hoje se declara vencedor, porquanto naturalizado em constituições nacionais, nos estatutos dos organismos internacionais e no padrão de produção cultural, especialmente naquelas discursividades hospedadas em suportes como o cinema. Por fim, demonstra as ambiguidades que essas duas últimas consequências têm de propalar para que o modelo sobreviva. Como referido, ainda não parece possível uma representação dos meandros éticos e estéticos do neoliberalismo sem que uma tonalidade pelintra, irônica porque desencantada, subverta até as melhores intenções dos envolvidos no projeto. *NO* deixa explícita uma tal impossibilidade até mesmo com a trilha sonora, que combina *jingles* com Brahms, cuecas com Sibelius, fixando sua inspiração dialética na acepção materialista proposta por Engels (1940) em sua revisão desse método (a de um espaço para a interpenetração dos contrários), mas sinalizando variedades menos abstratas ou *local dialectics* como remarca Jameson (2009).

Para ilustrar o procedimento de *local dialectics*, no campo dos gestos políticos figurados pela diegese de *NO*, definindo essa noção como o movimento em que um fragmento da história social é esclarecido pelo pensamento cinematográfico, tome-se a sequência em que o marqueteiro argentino encarregado da campanha do Sí e interpretado por Pablo Krögh faz um discurso de convencimento aos quadros militares do governo a fim de que Pinochet apareça na televisão sem uniforme para que a população do país apenas se lembre das benesses econômicas do neoliberalismo e relegue as atrocidades. Nos planos que se sucedem em ritmo ansioso há duas mensagens mais ou menos subliminares que enriquecem nossas teses acerca da importância das tensões entre o visível, o falado e as ações dos personagens na constituição de *NO*. A primeira diz respeito a que os militares terão de se resignar e assumir que foram instrumentalizados (*a guerra é a extensão da política*) pelos interesses geopolíticos e econômicos externos que hoje não mais os necessita. A segunda quase mostra que em verdade para os agentes desses interesses já não mais importa quem governe o país, se Pinochet em trajes civis ou um opositor da *Consertación*, pois sua agenda conservadora já está institucionalizada.

Referências bibliográficas

ALBANO, Sebastião Guilherme. "Cosmopolítica, mídia e a virtualização da América Latina." Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. E-compós, Brasília, v.13, n.2, maio/ago. 2010, p.1-15.

_____. "Intertextos: ensaio, romance e mídia na modernidade latino-americana." Animus. Revista Interamericana de Comunicação Midiática. Santa Maria, v.10, n.19, 2011, p. 58-75.

BRAUDEL, Fernand. "Histoire et sciences sociales: La longue durée." Annales. Histoire, Sciences Sociales (October - December 1958), p. 725–753.

_____; COLL, A. "Histoire et sciences sociales: La longue durée." Réseaux. 1987, p. 7-37.

CANDIDO, Antonio. *Literatura e sociedade*. 8.ed. São Paulo: T. A. Queiroz, 2000.

CASANOVA, Pascale. *The World Republic of Letters*. Trad. De M.B. DeBevoise. Cambridge/Londres: Harvard University Press, 2004.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs*. Capitalismo e esquizofrenia. Vol. 1. Trad. Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: 34, 1995.

ECO, Umberto. *La estrategia de la ilusión*. Trad. de Eduardo Oviedo. Barcelona: Lumen, 1995.

ENGELS, Friedrich. *The Dialectics of Nature*. Nova York: International Publishers, 1940.

JAMESON, Fredric. *The Valences of Dialects*. Londres/Nova York: Verso, 2009.

MORETTI, Franco. "Conjectures on World Literature". *New Left Review* 1, January-February 2000, p. 54-68.

_____. "Planet Hollywood". *New Left Review* 9, May-June 2001, p. 90-101.

_____. "World-Systems Analysis, Evolutionary Theory, Weltliteratur". In: PALUMBO-LIU, David; ROBBINS, Bruce; TANOUKHI, Nirvana (Edts). *Immanuel Wallerstein and the Problem of the World*. System, Scale, Culture. Durham/Londres: Duke University Press, 2011, p. 67-77.

NAGIB, Lúcia. "Towards a Positive Definition of World Cinema". In: LIM, Song Hwee; DENNISON, Stephanie (orgs). *Remapping World Cinema: Identity, Culture and Politics in Film*. Londres: Wallflower Press, 2005, p. 30-37.

RICHARD, Nelly. *Políticas e estéticas de la memoria*. Santiago: Cuarto Propio, 2000.

_____. "Con motivo del 11 de septiembre de 1973: notas sobre *La memoria obstinada* (1996) de Patricio Guzmán". In: RICHARD, Nelly (Ed.). *Debates críticos en América Latina*, 3. Santiago: Cuarto Propio; Arcis, 2008, p. 175-181.

SARLO, Beatriz. "Contra la mimesis: izquierda cultural, izquierda política". In: RICHARD, Nelly (Ed.). *Debates críticos en América Latina*, 3. Santiago: Cuarto Propio/Arcis, 2009, p.231-233.

SPIVAK, Gayatri C. *The Death of a Discipline*. Nova York: Columbia University Press, 2003.

TANOUKHI, Nirvana. "The Scale of World Literature". In: PALUMBO-LIU, David; ROBBINS, Bruce;

TANOUKHI, Nirvana (Edts). *Immanuel Wallerstein and the Problem of the World*. System, Scale, Culture. Durham/Londres: Duke University Press, 2011, p. 78-98.

WALLERSTEIN, Immanuel. *The Modern World-System I: Capitalist Agriculture and the Origins of the European World-Economy in the Sixteenth Century*. New York: Academic Press, 1974.

_____. *The Capitalist World-Economy*. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.

Cidadania, comunicação e esfera pública: delineamentos conceituais básicos e indicativos de pesquisa

Luiz Signates

Jornalista e professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás. Pós-Doutor em Epistemologia da Comunicação pela Unisinos, Doutor em Ciências da Comunicação pela ECA-USP, Mestre em Comunicações pela UnB.

Resumo: Este artigo se propõe a trabalhar a importância e a contribuição do conceito de esfera pública, tal como proposto por Habermas e aperfeiçoado por autores contemporâneos, para a compreensão e o aprofundamento dos estudos de cidadania e comunicação. Para isso, busca efetuar uma rápida genealogia do conceito de esfera pública, bem como a sua apropriação ao debate sobre a consolidação da democracia brasileira, para, então, especificar o espaço das liberdades e da emancipação para além das institucionalidades de regulação na sociedade contemporânea – o Estado, a economia e a comunidade. Em seguida, introduz-se o amplo debate das questões da comunicação, relacionando-as às noções de democracia e cidadania, e posicionando o conceito de esfera pública em sua centralidade para o pensamento teórico e epistemológico de comunicação e cidadania hoje.

Palavras-chaves: comunicação e cidadania; mídia e cidadania; esfera pública.

Abstract: This article studies the contribution of the concept of public sphere, proposed by Habermas and other contemporary authors, for understanding and deepening of citizenship and communication studies. Initially, this paper focuses the genealogy of the concept of public sphere and its appropriation to the debate on the consolidation of Brazilian democracy. Then, this paper specifies the space of freedom and emancipation beyond the regulatory institutions in contemporary society - the state, economy and community. Then this article introduces the discussion of communication issues, linked to notions of democracy and citizenship, and placing the concept of the public sphere as central to the current theoretical and epistemological discussion about communication and citizenship.

Key words: communication and citizenship; media and citizenship; public sphere

Introdução

Este trabalho pretende contribuir para o ancoramento teórico do debate em comunicação e cidadania na noção de esfera pública. Para isso, a primeira opção é delinear a proposta como problema central a ser questionado: até que ponto e em que condições conceituais e metodológicas a noção de esfera pública é relevante para conferir clareza à discussão da construção da cidadania ante os processos comunicacionais e, também, ao debate sobre a natureza comunicacional das lutas pela conquista da cidadania?

Tais questões não são triviais e uma abordagem teoricamente consistente exige o enfrentamento de alguns dos problemas fundamentais vinculados ao debate da consolidação da democracia brasileira – e, por conseguinte, da emergência da uma

esfera pública brasileira – e de suas relações com os fenômenos comunicacionais, na sua relação com a política e a cidadania.

Uma enumeração rápida dessas problemáticas pode ser: primeiro, o debate sobre o que, afinal de contas, vem a ser uma “esfera pública” e em que, especificamente, ela se destaca das outras formas de relacionamento social. Para isso, é fundamental efetuar a crítica das condições de apreensão dos espaços de construção da cidadania, que vários teóricos acabam restringindo na noção de comunidade – e, nesse sentido, praticamente institucionalizando a noção de cidadania. Uma crítica da comunidade como espaço “por natureza” da emancipação social – erro que tem conduzido a muita celebração ingênua – busca reconduzir o debate à apropriação dialética das descrições do mundo e, com isso, deslocar o debate para a questão da comunicação pública.

Este artigo se propõe a efetuar o início de uma discussão teórica posicionada a respeito da crítica da comunidade como lugar emancipatório, para, em seguida, observar de que forma a noção de esfera pública, definida de forma significativa como situação social específica e não como um tipo de institucionalidade, pode ser central nos estudos de comunicação e cidadania. Dessa avaliação, por fim, este trabalho buscará verificar a diversidade das questões problemas pertinentes nos estudos de comunicação e cidadania e mídia e cidadania que se colocam, diante desse patamar teórico¹.

¹ Este trabalho, por sua natureza propositiva e prospectiva, no campo teórico-metodológico, evitará o quanto possível a sistemática das citações, apontando a bibliografia final não como referência específica, e sim como indicativo das leituras a respeito das temáticas abordadas, para o leitor que se interesse por aprofundar as questões elencadas na perspectiva teórica e epistemológica aqui proposta.

Crítica da comunidade como lugar emancipatório

O debate do lugar específico da emergência do novo e da resistência às diversas formas de dominação tem se deslocado, ao longo do tempo, e na medida em que avançam as teorias no entendimento das relações de poder e dos contextos sócio-políticos em que tais relações se dão.

A formulação clássica, que se dá com o surgimento do Estado burguês, como único lugar legítimo para o exercício da violência, é a formulação hegeliana. Para Hegel, o Estado é o sujeito absoluto, isto é, configura-se como sendo a realização máxima e racional da sociedade. Em outras palavras, a sociedade quando se civiliza e se organiza, torna-se Estado.

Esta noção é caudatária da ideia do Estado como o lugar do poder e da regulação, e a sociedade – no caso, o mundo econômico – como o lugar da liberdade e da emancipação. Em face dessa visão, é natural conceber o problema da democracia e da cidadania como relativos ao Estado – ao mundo público, enfim, já que o mundo da economia, onde vigem as leis de mercado, configura-se como o lugar específico da liberdade.

Foi dentro dessa concepção que emergiu a primeira geração dos direitos humanos, o chamado “direito negativo”, isto é, aquele que busca preservar o direito do cidadão “contra” o Estado, restringindo a instituição pública de se imiscuir nos negócios privados.

Será a partir de Marx e, bem posteriormente, da apropriação de Habermas da teoria de sistemas, na veemente crítica que faz a Luhmann (Habermas, 1981), que ocorre o mais importante deslocamento dessa dicotomia. Habermas desenvolve sua teoria de sistemas enfocando os dois grandes subsistemas existentes na sociedade contemporânea: o subsistema do Estado e o da Economia, cada um com sua especificidade e constituindo um entorno que lhe é característico.

Assim, o subsistema do Estado mantém como entorno a esfera pública e o da economia, a esfera privada. Esfera pública e esfera privada, então, emergem como lugares de resistência e diques para a dominação sistêmica. E este é o primeiro momento em que estes conceitos emergem numa teoria de sociedade específica.

A justaposição de economia e Estado como sistemas de dominação não é exatamente nova, pois já era enunciada na teoria marxista. O que Habermas opera é desenvolver tal justaposição no interior de uma nova configuração, ajustada à teoria de sistemas, dentro do enquadramento tipicamente habermasiano (sistema/mundo da vida). Assim, Economia e Estado se conformam como subsistemas em relação complexa e contraditória com seus respectivos entornos – as esferas privada e pública, respectivamente.

Nesse sentido, ainda na arquitetura teórica habermasiana, a comunidade é uma estrutura do mundo da vida, constituinte das relações de identidade, solidariedade e moralidade. O reconhecimento do enraizamento da comunidade no mundo da vida parece indiscutível. É justamente na inserção comunitária – mesmo nos casos de alargamento conceitual, encontráveis nas contribuições da antropologia cultural urbana, em suas minuciosas descrições das “tribos” no contexto fragmentário das cidades contemporâneas – que o sujeito identifica os seus “iguais” e demarca o espaço dos “diferentes”, estabelece suas redes de relações possíveis e efetua seu compromisso com as regras sociais.

Entretanto, uma peculiaridade desse processo parece importante para se pensar a questão da cidadania: a ideia de que esta noção se vincula de forma obrigatória à ideia do exercício das liberdades. Nos termos do pensamento de Boaventura Santos (1996), a noção de cidadania encontra-se diretamente implicada às condições de possibilidade da emancipação. Entretanto, o conceito de comunidade compartilha, com o Estado e com a Economia, a tríade componente do pilar da regulação. Estudar esta peculiaridade parece importante para compreender a relação entre comunidade, mídia e cidadania, nos termos deste texto.

Ao instituir a identidade, a comunidade obriga seus membros aos processos de identificação que lhe são pressupostos. Ao estabelecer as solidariedades possíveis, a comunidade, da mesma forma, estabelece a seus membros os limites e as possibilidades para o reconhecimento das “fraternidades” autorizadas. E, tudo isso o faz, pela imposição de regras às vezes bastante estritas, dentro das quais se erigem os ritos de entrada, passagem e sacrifício, que sustentam viva a identidade comunitária.

Evidentemente, não se pretende, neste artigo, justapor o Estado, a Economia e a Comunidade como fontes idênticas de dominação. Aliás, em cada uma dessas instituições, o que de fato se encontra são elementos característicos das contradições nas quais operam, em seus conflitos com os entornos sociais que lhes são próprios. Afinal, é no âmbito do Estado que melhor se pode falar em democracia, pelo enfrentamento permanente do conflito com a natureza específica do Estado como sistema de dominação; e é na economia, mesmo a mais capitalista, que se mais fala em liberdade de escolha e de oportunidades, no contexto explícito do contraste com a dinâmica econômica de promoção da desigualdade e da injustiça. Simples, pois, perceber que os instrumentos comunitários de regulação operam em permanente conflitualidade com as expectativas de liberdade, justiça e realização subjetiva de seus membros.

O que não se pode – e é justamente esta a primeira zona de sombra que este trabalho se propõe a enfrentar – é sustentar a visão ingênua de que a comunidade é um espaço relacional “natural” ou “obrigatório” de emancipação. Situa-se, sim, como demonstra Santos, no espaço conflitivo da regulação e, não raro, efetua essa regulação de modo muito mais efetivo e violento do que operam o Estado e a economia, nas democracias contemporâneas.

O desenvolvimento, portanto, do conceito de cidadania deve-se dar em um quadro epistemológico capaz de perceber dialeticamente o conflito entre a promoção e do exercício da cidadania e os processos de regulação movimentados tanto pelo Estado, quanto pela economia, quanto, também, pela comunidade.

Em outras palavras, ao abordar cidadania e comunidade, deve-se perguntar o que pode fazer convergir ou realizar de fato o enfrentamento epistemológico que questione a comunidade como sistema de regulação. Ou, ainda, quais são os operadores metodológicos, ou as categorias de análise, que tornam possível se falar em comunidade e emancipação, ou em emancipação nos contextos comunitários.

O tangenciamento da análise para esse tipo de questionamento demanda a construção de um referencial analítico específico, dentro do qual passe a funcionar uma categoria aferidora do gradiente de democracia ou de sua ausência, dentro das comunidades. Esta categoria se coloca, a partir de Habermas, no conceito de comunicação apropriado dentro de uma situação social específica: a noção de esfera pública.

Esfera pública como condição de possibilidade da cidadania

Na medida em que a comunidade deixa de ser, necessariamente, lugar de emancipação, sendo, pois, admitida como instância regulatória, ainda que não institucionalizada (ao menos não na mesma proporção sistêmica das instituições do Estado e da economia), abre-se o questionamento teórico à indagação sobre as condições de possibilidade de se poder falar em comunidade e emancipação. É neste patamar de análise que se propõe a noção de esfera pública como alternativa para se pensar a comunidade como lugar de emancipação e, como se verá ao longo deste trabalho, também as demais relações de comunicação e cidadania, na perspectiva da pesquisa empírica.

Inicialmente, é necessário esclarecer, dentro da abordagem teórico-epistemológica aqui proposta, o que vem a ser uma esfera pública. O conceito, proposto por Habermas (1984) a partir dos estudos da experiência democrática grega, tal como apreendida por Hannah Arendt (2005), sofreu modificações e adequações em sua apropriação aos estudos das sociedades modernas e contemporâneas. Dentro da própria obra de Habermas, este conceito se altera, conforme o autor alemão evolui, ao longo de seu trabalho, na construção do paradigma da ação comunicativa, de categoria normativa para um modelo mais teórico-descritivo (SIGNATES, 2001), como entorno do subsistema do Estado.

Para os objetivos deste artigo, é importante ultrapassar a definição da esfera pública pensada apenas como entorno do Estado, como na concepção sistêmica habermasiana, e encaminhar a visada em direção à noção da esfera pública como uma situação social específica, retomando, de algum modo, sua força normativa e sobretudo analítica. Assim, define-se, para os termos da perspectiva teórica que se busca neste momento construir, como *a situação social específica dentro da qual os sujeitos se encontram num quadro em que a linguagem ocupa a função de coordenadora fundamental das relações intersubjetivas, garantindo a tematização democrática do interesse público ou comum, e abrindo, assim, possibilidades para a concretização de consensos possíveis que conduzam à resistência ou à superação de contradições surgidas na imposição de vínculos sistêmicos*. É, portanto, a esfera pública, uma situação social em que a liberdade encontra seu ambiente normativo fundamental, para além de uma visão meramente liberal, no contexto das sociedades complexas do mundo capitalista contemporâneo.

Diversos delineamentos teóricos estão contidos na definição aqui proposta. A pretensão deste artigo é justamente observar, num quadro de estudos de comunicação e cidadania, as possibilidades e limites desta apreensão teórica. Importante, por isso, buscar um entendimento o mais preciso possível da definição aqui proposta, num diálogo permanente com diversos autores, especialmente com Habermas.

Para a compreensão teórica da questão da coordenação da linguagem, torna-se relevante introduzir e questionar as categorias que, em Habermas, definem os imperativos sistêmicos, em sua diferença estrutural com as instâncias do

² “Meios de comunicação”, para este autor, não tem nem de longe o mesmo sentido que lhe emprestamos, no campo dos estudos de comunicação. Estes são, sim, em Habermas, os elementos que são utilizados para efetuar do vínculo social, e que servem de conversores ou mediadores das relações sociais. Para Habermas (1981), no capitalismo contemporâneo existem três meios de comunicação: o poder, o dinheiro e a linguagem, os dois primeiros sistemicamente institucionalizados e, por isso, convertidos em “mecanismos de controle”, e a última, relacionada às condições de reprodução do mundo da vida, razão pela qual se estabelece como condição de possibilidade para a ação comunicativa.

³ Interessante, neste ponto, o debate que o próprio Habermas faz do conceito de poder, em Hannah Arendt (HABERMAS, 1993), no qual pontua que esta autora considera “poder” o compartilhamento da decisão política, na situação democrática. Para Arendt, o uso autoritário do poder, por meio das armas e dos aparelhos repressivos, é a “força”. Nesse sentido, ao se falar no mecanismo de controle que se institucionaliza no Estado, fala-se de força, não obrigatoriamente de poder. Habermas, contudo, refere-se a “poder”, em sua teoria da ação comunicativa.

mundo da vida. Para Habermas, o mundo sistêmico manifesta-se, na história das sociedades modernas, pelo descolamento dos meios de comunicação² da esfera do mundo da vida. Ao se desacoplarem da esfera do mundo da vida, os meios de comunicação se consolidam como mecanismos de controle, passando a serem reproduzidos em função da sobrevivência dos sistemas.

No mundo capitalista contemporâneo, dois são os meios de comunicação que, no seu descolamento das instâncias do mundo da vida, se institucionalizaram sob a forma de mecanismos de controle: o poder e o dinheiro (HABERMAS, 1981).

Por poder, deve-se entender a definição clássica do Estado como “instituição monopolizadora do exercício legítimo da força”. Poder, aqui, é justamente o uso da força, da capacidade de submeter o outro³. A institucionalização do poder é a geratriz do subsistema estatal, cuja finalidade sistêmica é reproduzir o próprio poder, conflitando, para isso, com o entorno social – a esfera pública –, com cuja complexidade ele se defronta o tempo todo.

O Estado, contudo, como foi dito, não é a única instituição sistêmica. A economia é o subsistema, cuja lógica é a reprodução do dinheiro, o qual deixa de ser, nas sociedades capitalistas contemporâneas, um simples meio de entendimento nas relações de troca entre as pessoas e comunidades, para se tornar um fim em si mesmo, na lógica da produção e da reprodução das riquezas. Como tal, o dinheiro torna-se um mecanismo de controle, facultando a seus detentores o exercício da dominação que lhe é próprio.

Para Habermas, a linguagem é o traço de limite dos imperativos sistêmicos. A conversão de meios de comunicação em mecanismos de controle efetua-se, para ele, justamente pelo descolamento destes da coordenação da linguagem. Tanto nas situações sociais de exercício da força, quanto nas negociações envolvendo interesses econômicos, as condições simbólicas da linguagem se tornam meramente instrumentais, secundárias, porquanto colocadas a serviço dos interesses estratégicos sistêmicos.

A convicção de Habermas é de que, nas operações em que a linguagem coordena as ações, não é possível o exercício do poder, uma vez que, diante do falante, o interlocutor tem sempre a possibilidade de dizer “não” ou de estabelecer novas conexões de sentido. Para a garantia das ações estratégico-instrumentais (aquela racionalidade, segundo a qual o sujeito escolhe meios adequados para o atingimento de fins que são de seu prioritário interesse), é preciso a utilização de meios *extralinguísticos* capazes de garantir a efetividade das ações – que são, justamente, o poder e o dinheiro.

Eis porque, para Habermas, a linguagem é o ancoramento teórico fundamental para a construção de sua teoria social, de índole radicalmente democrática, sem, contudo, submeter-se às ingenuidades do liberalismo, e profundamente crítica, sem, igualmente, retornar aos equívocos da teleologia marxista.

A esfera pública, portanto, é justamente a situação social em que a linguagem tem garantida a sua capacidade coordenadora, como meio prioritário de estabelecimento de vínculos e resolução de conflitualidades, num quadro de tematização do interesse público ou comum. É exatamente a presença temática e conflitiva do interesse público (categoria abstrata) ou do interesse comum (categoria concreta) que define a esfera pública como tal, e a difere da esfera privada propriamente dita.

Os limites do conceito: o que “não é” esfera pública

Importante, destarte, considerar, neste momento, para a devida precisão desta definição, o que *não é* esfera pública, a fim de evitar as confusões costumeiras que

se fazem e, sobretudo, no âmbito do interesse específico deste trabalho, efetuar o delineamento teórico e identificar as lacunas disponíveis à pesquisa no campo da intersecção entre comunicação e cidadania.

Para isso, indico aqui três perspectivas, a fim de pontuar o que não é esfera pública, que são as instâncias de regulação em Boaventura Santos (1996): a perspectiva da economia, a do Estado e a da comunidade. Esta indicação não é, evidentemente, trivial, mas parte do pressuposto que as instâncias de regulação constituem vínculos conflitivos com as demandas por liberdade e, por isso, são potenciais limitadores da gênese, da permanência ou da reprodução das esferas públicas – mesmo que aparentemente as abrigue em seu interior, de modo regulado em função de interesses sistêmicos específicos.

Na perspectiva da economia, pode-se afirmar que *esfera pública não é mercado*. O espaço da realização do interesse econômico, mesmo que na configuração das trocas livres do capitalismo liberal, constitui um âmbito onde o dinheiro, e não a linguagem, aparece como coordenador das ações, as quais, por isso, ganham a conotação de interações de tipo instrumental, e não comunicativo. A linguagem, na situação social do mercado, funciona como mero instrumento a serviço do interesse privado da propriedade e do lucro. Nesse contexto, o interesse público apenas poderia ser teoricamente previsto na admissão da hipótese liberal da “mão invisível” de Adam Smith, isto é, pela redução do interesse público à somatória abstrata dos interesses privados.

Na perspectiva do Estado, pode-se dizer que *esfera pública não é parlamento*. Esta disjunção é mais difícil do que a anterior, em razão de não haver, neste caso, a possibilidade de uma separação clara entre público e privado, como ocorre na diferenciação entre mercado e esfera pública. Para uma compreensão exata desta segunda negação, torna-se imprescindível assumir a perspectiva da teoria de sistemas, tal como a propõe Habermas, e efetuar a admissão teórica do Estado como sistema de poder e não como simples realização do sujeito social. Em outras palavras, trata-se da visão do Estado como sistema de dominação sobre a sociedade, e não como “empresa” ante a qual o cidadão se torna mero “cliente” (embora esta relação contraditoriamente exista, mas deve ser analisada nos termos da sobrevivência sistêmica do Estado, como um dos modos de reprodução da dominação estatal, no contexto das democracias contemporâneas).

Desse modo, os parlamentos constituem esferas estatais de regulação do interesse público, a partir da perspectiva do Estado, garantindo, para isso, a máxima porosidade possível com as esferas públicas, no limite em que isso não afronte o poder plenipotenciário do próprio Estado como ente único capaz do exercício legítimo da violência. Os parlamentos, enfim, são esferas estatais de legitimação do sistema de poder nas sociedades democráticas. No parlamento, ocorre de forma visível e regulada o conflito de poder entre o Estado e a sociedade, de forma a manter a sobrevivência do próprio Estado. Por isso, a emergência e a consolidação do Estado democrático de direito, após as revoluções liberais, configurou, claramente, na forma dos parlamentos, uma *institucionalização sistêmica da esfera pública burguesa*, a qual, com isso, perdeu seu caráter revolucionário e, portanto, de esfera pública propriamente dita⁴.

⁴ Evidentemente, não se pretende, para isso, reduzir aqui a importância dos parlamentos como caixas de ressonância – e até de resistência – das sociedades, ante a força imperativa dos sistemas de dominação, inclusive do econômico. O que se pretende, neste artigo, é efetuar uma disjunção teórica, isto é, delimitar a figura do parlamento dentro dos limites em que esta instância se inscreve, para as condições exigíveis da definição da esfera pública.

E, por fim, na perspectiva da sociedade, pode-se afirmar que *esfera pública não é terceiro setor*. Reitera-se, neste ponto, a admissão da comunidade como espaço regulatório – e não obrigatoriamente emancipatório –, nos termos de uma crítica aos processos de institucionalização sistêmica dos movimentos sociais. Tais processos se dão com o desenvolvimento de sistemas de proteção institucional das organizações sociais, que visem restringir as condições de fala e ação dos sujeitos, a fim de preservar sentidos históricos originais, ritualidades específicas, ganhos externos e privilégios de poder dentro das instituições. Tais sistemas, quando se conformam desta maneira, desconectam-se dos vínculos simbólicos

do mundo da vida e se tornam conservadores, passando a consumir a maior parte da própria energia na defesa de sua própria sobrevivência sistêmica, contra as movimentações transformadoras que eventualmente surgirem, mesmo que no interior dos grupos sociais que lhes deram formação.

Ocorre, então, a reprodução de modos específicos de poder simbólico, como, por exemplo, os processos de ritualização e de dogmatização dos movimentos religiosos, que se especificam, no meio social, em ritos de exclusão e sacrifício para os seus membros. Erigem-se as comunidades, nesse instante, como sistemas de regulação, perdendo as características comunicativas da esfera pública.

São as contradições inscritas nos processos de institucionalização sistêmica que indicam a vantagem teórica de se definir a esfera pública como uma situação social específica, e não como um mero entorno dos sistemas – o que a faria trivialmente coincidir com o conceito de sociedade civil. A esfera pública, portanto, é o âmbito da sociedade civil que consegue preservar-se dos imperativos sistêmicos, inclusive daqueles que operam na reprodução das instituições de poder simbólico.

Vista sob esta ótica, a esfera pública delinea-se como a própria condição de possibilidade do exercício da cidadania, ou a situação social dentro da qual a emancipação se efetiva enquanto tal. Sendo condição de possibilidade, a questão da cidadania enraíza-se na indagação da esfera pública, a qual, pelo seu vínculo necessário com as ações comunicativas, passa a ser erigida como objeto fundamental dos estudos de comunicação e cidadania. E, sendo situação social, é objeto tão efêmero quanto a própria comunicação, isto é, uma esfera pública é eterna enquanto dure, e deve ser estudada tanto normativa, quanto concretamente, dentro das condições da comunicação.

Não há, portanto, um lugar de pureza ou de garantia de permanência de uma esfera pública, percebida como situação social de emancipação e exercício da cidadania. Constitui-se, pois, num espaço específico de conflito com dos imperativos sistêmicos, estejam estes onde estiverem – inclusive no interior de sistemas comunitários.

Caminhos para os estudos de comunicação e cidadania

Neste ponto, para os estudos de comunicação e cidadania, resta fazer uma especificação conceitual, a fim de avaliar as possibilidades de estudo aqui aventadas nos termos da existência concreta das sociedades capitalistas contemporâneas: a especificação da comunicação no sentido das instituições de poder simbólico.

Definem-se como três, as instituições de poder simbólico nas sociedades contemporâneas: o movimento social, a igreja, a escola e a mídia. Este artigo abordará, rapidamente, cada um deles, com o exclusivo fim de verificar os caminhos possíveis de pesquisa em comunicação e cidadania. Portanto, não se trata este de um percurso com pretensões de exaustividade, mas tão somente uma tentativa de indicar alguns caminhos possíveis para a pesquisa acadêmica nesta área.

Denomina-se instituição de poder simbólico aquela cujo modo de dominação se baseia na reprodução dos operadores de linguagem, transformados em mecanismos de controle, por meio de técnicas específicas de linguagem, e que se institucionalizam através de processos de dogmatização de conteúdos e ritualização de práticas sociais. Evidentemente, não se pretende aqui definir tais processos em desconexão com os sentidos que lhe são teoricamente externos, como aqueles que vinculam tais instituições, e mesmo seus modos de institucionalização, a imperativos sistêmicos mais poderosos, quais sejam os do Estado e da economia. Ao contrário, não é raro surpreender processos de institucionalização sistêmica de instituições de poder simbólico intimamente vinculados a interesses econômicos e políticos específicos, como ocorreu, historicamente, por exemplo, com o desenvolvimento das mídias em todo o mundo.

O modo de institucionalização das instituições de poder simbólico se dá, como foi dito, pela transformação da linguagem em mecanismo de controle, por meio do desenvolvimento de tecnologias de linguagem. A admissão dessa possibilidade confronta diretamente a teoria habermasiana, para a qual, como se mostrou no início deste trabalho, a linguagem não se dá aos processos de poder, na medida em que depende das redes de processos interpretativos, manipuladas subjetivamente pelos interlocutores, quaisquer sejam seus posicionamentos, a partir de suas próprias comunidades linguísticas, e, também, porque a coordenação da linguagem na relação permite sempre, para Habermas, aos sujeitos, a capacidade de dizerem “não”.

O posicionamento de Habermas tem dois problemas. Primeiro, o autor alemão mantém, como denunciou Thompson, a interação linguageira no estreito âmbito das relações face a face, nas quais podem vigorar, com todas as vantagens, os vínculos argumentativos que fundamentam, por definição, a racionalidade comunicativa; e, segundo, Habermas, ignora que as técnicas de linguagem, que funcionam como simplificadores dos processos de vínculo entre produção e recepção da circulação simbólica da linguagem, acabam criando condições de desligamento dos operadores de linguagem dos processos argumentativos. Em outras palavras, Habermas não abordou, em sua teoria, nem as relações tecnologicamente mediadas, nem as condições sociais em que se dá a mediação tecnológica das relações de linguagem. Esta é, pelo prisma dos estudos da comunicação, a principal fragilidade teórica da teoria da ação comunicativa.

A observação desses tipos de ocorrência pode ser feita empiricamente, nos processos de desenvolvimento dos movimentos sociais e religiosos, tanto quanto na dinâmica das relações educacionais e midiáticas, dentro das sociedades capitalistas modernas e contemporâneas. Este certamente é o primeiro configurador de problemáticas relevantes para os estudos das instituições de poder simbólico, a partir da ótica dos processos de institucionalização sistêmica.

Assim, torna-se interessante observar até que ponto as instituições de poder simbólico estabelecem relações de dominação ou, ao contrário, conseguem proteger as ações comunicativas, no âmbito das relações que estabelecem com seus públicos internos e externos.

A aplicação desta questão problema genérica aos âmbitos específicos das instituições de poder simbólico conferem concretude às possibilidades de pesquisa na área.

É cabível, nesse sentido, indagar até que ponto um movimento social específico consegue se abstrair dos processos de institucionalização sistêmica que poderiam desconectá-lo das reivindicações e demandas que o originaram. Para isso, deve-se debruçar no estudo, dentro da história desse movimento, do modo como as instituições que o compõem se relacionam com o Estado e a economia, e da forma pela qual ocorrem e se resolvem as disputas internas de poder, criando e operando mecanismos de controle dos sujeitos que o integram, a fim de sobreviverem como sistemas de poder e identidade.

Para tal esforço de investigação científica, a noção de esfera pública, tal como delimitada por este trabalho, pode ser categoria central. As condições de possibilidade de um movimento social garantir a pertinência cidadã de seus propósitos, discursos e ações estão diretamente ligadas à efetivação e a sobrevivência da esfera pública, como situação social de se repensar as inspirações e os sentidos da movimentação social.

Não será, pois, nesse caso, a pujança ou a solidez (financeira, legal ou estrutural) das instituições que operem ou representem esse movimento – o que tenderia facilmente à abordagem estrutural-funcionalista, de tendências conservadoras.

Será a capacidade de manter a própria reflexividade, as condições de autocrítica e assunção do novo, pelo constante e renovado reenraizamento na dinâmica do tecido social. Observe-se que, a partir desta ótica, um movimento social não é “em si”, ou “substancialmente” um movimento emancipador, mas este caráter o movimento adquire ou perde conjunturalmente, conforme as práticas que concretamente efetive, ao longo de sua história.

Outro estudo pertinente seria o que questionasse até que ponto um movimento religioso, com índole inicialmente profética, consegue assegurar sua especificidade revolucionária, em relação aos sentidos estabelecidos de crença, diante da fundação e do crescimento de instituições e hierarquias que passam a regular fortemente o potencial espiritual de seus adeptos. Nesse caso, a pesquisa poderia se voltar para o conhecimento dos modos de dogmatização dos pronunciamentos proféticos de origem, com a criação de hierarquias e redes de interpretação autorizada, e dos modos de fazer, com a instalação e a ritualização de ações, dentro das quais a criação profética passa a ser substituída pelas repetições simbolizadas dos mitos originais.

Este é o caso de se indagar simplesmente até que ponto o espaço religioso é capaz de constituir esfera pública. A dificuldade de constituição da esfera pública religiosa é um sinal revelador da intensidade com que o processo de institucionalização sistêmica se estabelece como quase inevitável para esse tipo de movimento. Muitas são as vertentes que a pesquisa acadêmica pode adotar para a produção do conhecimento sobre essa esfera social.

Os modos de instituição dos dogmas e ritos, o poder efetivo de silenciamento e modelagem comportamental dos sujeitos de crença, os vínculos orgânicos das instituições religiosas com as organizações estatais e econômicas e a própria especificidade com que se dá a vinculação, bastante comum nos dias de hoje, de tais instituições com outras, também de poder simbólico, especialmente a escola, a mídia e os movimentos sociais, são alguns dos objetos interessantes de pesquisa do modo de institucionalização sistêmica das religiões e das condições de possibilidade da esfera pública religiosa. Pela natureza específica desses questionamentos, as conclusões de pesquisa nesses casos podem ter repercussão direta sobre os estudos de comunicação e cidadania.

No âmbito educacional, as instituições de ensino podem ser pesquisadas no sentido de se saber até que ponto a educação se estabelece como inibidor, ao invés de incentivador, das relações de conhecimento, entendidas como busca do novo, e não apenas como modelagem de comportamentos e opiniões. Instituições de poder simbólico por excelência, as escolas são entidades de índole totalizante, naquilo que respeita às conformações dos modos e dos dizeres das sociedades, embora seus sentidos sejam atravessados por outros que lhe superam, advindos dos interesses sistêmicos constituídos. Conhecer e reconhecer quais são estes sentidos e de que forma as instituições escolares efetuam, na experiência do ensino, por meio dos ritos didáticos, tais contradições, constitui um importante referencial de pesquisa em comunicação e cidadania no meio educacional.

E, por fim, a pesquisa em mídia, reconhecida também como instituição de poder simbólico fundamental na produção dos sentidos do mundo contemporâneo. Sobre esta é imprescindível demorar mais um pouco, a fim de ir além das demais instituições, por constituir uma especificidade fundamental da noção de comunicação, numa perspectiva pós-habermasiana, isto é, levando em consideração que as relações de linguagem ultrapassam hoje, em muito, o âmbito rico, porém simplista, das relações face a face.

A inflexão específica nos estudos de mídia e cidadania

As instituições midiáticas, por serem a própria institucionalização das técnicas e tecnologias de comunicação e linguagem, e por terem adquirido uma centralidade

fundamental no mundo capitalista contemporâneo e, com isso, interferirem diretamente nas condições de possibilidade da esfera pública, na democracia atual, merecem uma atenção especial, no levantamento de questões que busca fazer este trabalho. Assim, neste momento, a temática de comunicação e cidadania ganha especificidade no desdobramento das relações entre mídia e cidadania.

Diversas questões se colocam, dentro da abordagem teórica que se propõe aqui.

Primeiro, a crítica do processo de institucionalização sistêmica da mídia. O problema de pesquisa diz respeito ao próprio modo de institucionalização sistêmica das organizações de comunicação. Historicamente, sabe-se que o jornalismo impresso, por exemplo, surge na modernidade como instrumento de contato da classe burguesa consigo mesma, na produção da esfera pública que serviu de arena para a organização das revoluções burguesas (HABERMAS, 1984), adquirindo, no momento histórico seguinte, a característica institucionalizada própria (RIBEIRO, 1996). De que modo, contudo, emerge no Brasil o jornalismo profissional e industrial, e como se relacionam as instituições brasileiras com os mundos político e econômico? Até que ponto o modo de institucionalização do jornalismo num estado como Goiás determina a forma pela qual a notícia adquirirá o seu caráter próprio, e também uma relação específica com o leitor? Estudos que temos feito do funcionamento do jornalismo impresso em períodos eleitorais demonstram que os laços de dependência econômica dos jornais goianos com as dotações orçamentárias do Estado não contribuem para a prática de um jornalismo crítico às instâncias de poder.

O segundo campo de estudos, dentro da perspectiva teórica apresentada neste artigo, refere-se às condições de possibilidade da esfera pública midiática. A sugestão é a de um olhar sobre o telespectador, o ouvinte ou o leitor, numa perspectiva que não apenas o veja como um formador estático de opinião, a partir da interpretação dos conteúdos publicados ou do agendamento das mídias, mas também na condição de agente coletivo, que, de posse desses elementos simbólicos pode ou não constituir esferas públicas capazes de produção social de sentidos e de manifestações políticas, ainda que o faça a partir da vida privada. Conceitualmente, trata-se, enfim, de saber se a institucionalização sistêmica da mídia, ao se estabelecer, permite ou determina a formação de esferas públicas em seu entorno, e, não apenas isso, mas igualmente, em caso afirmativo, até que ponto e de que modo isso pode ocorrer, observados os devidos contextos históricos, sociais, políticos e econômicos existentes.

E, por fim, a questão do exercício e da afirmação da cidadania diante da mídia. Uma das demonstrações mais visíveis do processo de formação sistêmica das instituições de mídia mostra-se nos ambientes políticos em que o Estado democrático controla, de forma autoritária, tais instituições. A ditadura, por sua condição de regime totalizante, costuma fechar tais instituições, especialmente se possuam condições de subsistência fora do império estatal. Nas democracias, o processo de dominação passa por condições de legitimação, nas quais é imprescindível a contribuição das mídias de massa, em razão da complexidade das sociedades contemporâneas. Nesse contexto, torna-se central o debate da cidadania, vinculado de forma específica ao estudo das condições de possibilidade das esferas públicas em tais sociedades, capilarizadas pelas tecnologias de comunicação.

Na perspectiva específica das relações intersistêmicas, três outros âmbitos de pesquisa acadêmica ainda se colocam: os estudos de mídia e comunidade, mídia e política, e mídia e economia. No primeiro campo, situa-se a avaliação das comunidades perante o conflito entre a regulação e a emancipação, nas relações de identificação e de resistência aos sistemas da mídia, tendo também a noção de esfera pública como categoria de aferição das condições de possibilidade da experiência democrática, como se buscou problematizar no início deste artigo. No segundo campo, remete-se às relações das instituições de mídia com os sentidos

da política, no Estado e nos processos eleitorais, dentro de uma perspectiva da construção da cidadania política, mantendo, igualmente, a noção de esfera pública como categoria de análise dos processos de recepção de mídia nesse sentido. E, no terceiro campo, discute-se o vínculo intersistêmico dos interesses financeiros da mídia e das demais instituições de poder econômico, e as repercussões que tais relações concretas podem ter sobre a cidadania e as esferas públicas que se formam ou não no entorno dos sistemas midiáticos.

Importante observar que os estudos de comunicação e cidadania, tanto quanto sua especificidade em mídia e cidadania, remetem direta ou indiretamente às condições de possibilidade da esfera pública, como categoria de análise da experiência democrática e das suas contradições. A noção de esfera pública, observada não como uma “instituição” que se estabelece de uma vez por todas, e sim como uma situação social específica, na qual os âmbitos sistêmicos se veem limitados em favor da experiência da liberdade e da comunicação, ocupa uma posição central nestes estudos.

Referências bibliográficas

- ARENDRT, Hannah. *A condição humana*. São Paulo: Forense Universitária, 2005.
- BEZZON, Lara A. C. (org) *Comunicação, política e sociedade*. Campinas: Alínea, 2005.
- BHARGAVA, Rajeev; REIFELD, Helmut (org) *Civil society, public sphere and citizenship: dialogues and perceptions*. Nova Delhi: Sage Publications India, 2004.
- COSTA, Sérgio. *As cores de Ercília: esfera pública, democracia, configurações pós-nacionais*. Belo Horizonte: Humanitas (Editora da UFMG), 2002.
- CROSSLEY, Nick; ROBERTS, John M. *After Habermas: new perspectives on the public sphere*. Oxford: Blackwell Publishing, 2006.
- FISCHER, Nilton B.; MOLL, Jaqueline (org) *Por uma nova esfera pública: a experiência do orçamento participativo*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- HABERMAS, Jürgen. *Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984.
- HABERMAS, Jürgen. *The theory of communicative action*. Boston: Beacon Press, 1981. (V. I e II)
- HABERMAS, Jürgen. O conceito de poder em Hannah Arendt. In: FREITAG, Bárbara; ROUANET, Sérgio (orgs) *Habermas – Sociologia*. São Paulo : Ática, 1993.
- MAIA, Rousiley; CASTRO, Maria C. P. S. (org) *Mídia, esfera pública e identidades coletivas*. Belo Horizonte: Humanitas (Editora da UFMG), 2006.
- MCKEE, Alan. *The public sphere: an introduction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.
- OLIVEIRA, Sheila E. de. *Cidadania: história e política de uma palavra*. Campinas-SP: Pontes/RG, 2006.
- PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla B. *História da cidadania*. São Paulo: Contexto, 2005.
- PINTO, Céli R. *Teorias da democracia: diferenças e identidades na contemporaneidade*. Porto Alegre: Edipucrs, 2004.

RIBEIRO, Lavina M. *Imprensa e espaço público: a institucionalização do jornalismo no Brasil 1808-1964*. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.

RIBEIRO, Lavina. *Contribuições ao estudo institucional da comunicação*. Teresina: Edufpi, 1996.

SANTOS, Boaventura de S. *Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade*. São Paulo: Cortez, 1996.

SIGNATES, Luiz. *A sombra e o avesso da luz: Habermas e a comunicação social*. Goiânia: Kelps, 2006.

SIGNATES, Luiz. Dos meios às instituições: caminhos pós-habermasianos para se pensar a comunicação. In: SOUSA, Mauro W. (org) *Recepção midiática e espaço público: novos olhares*. São Paulo: Sepac/Paulinas, 2006. (p. 143-156)

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 1998.

Arrested Development e o Futuro das Séries (de Tevê?)

Marcel Vieira Barreto Silva

Professor Adjunto do Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. Mestre e Doutor em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense. Autor de “Adaptação Intercultural: o caso de Shakespeare no cinema brasileiro” (EDUFBA, 2013), e artigos e capítulos de livros sobre narrativa, dramaturgia e ficção seriada.
E-mail: marcelvbs@hotmail.com.

Resumo: Esta é a história de uma série de tevê que foi abruptamente cancelada e do serviço de *streaming* que surgiu para trazê-la das cinzas. *Arrested Development* foi uma série exibida entre 2003 e 2006 pela FOX, em canal aberto nos EUA, e se notabilizou por investir em estratégias narrativas e estilísticas pouco habituais à sitcom, como uma encenação mais realista e arco dramático metaficcional. O seu cancelamento causou alvoroço nos fãs, que ficaram anos em comunidades e redes sociais sonhando com o seu retorno. Ao realizar esse sonho, o *Netflix* trouxe de volta a série e colocou em pauta o futuro da ficção audiovisual seriada. O objetivo deste artigo é demonstrar como a estrutura narrativa da nova temporada ampliou a fruição televisiva sincrônica para a manipulação diacrônica da história, comum à internet. Isso é *Arrested Development*.

Palavras-chave: *Arrested Development*; Netflix; Ficção seriada; Streaming.

Abstract: This is a story about a TV series that was abruptly cancelled and about the streaming service that brought it from the ashes. *Arrested Development* was a TV series exhibited between 2003 and 2006 by FOX channel, an open TV channel, and that has been recognized for investing in narrative and stylistic strategies that are unusual in sitcoms, as a more realistic staging and metafictional dramatic arch. The cancellation of the series provoked bustle in the fans, who stayed years dreaming about its return on online communities and networks. Netflix made the dream come true, brought back the series and put on the agenda the future of serial audiovisual fiction. The aim of this paper is to show how the narrative structure of the new season has amplified the synchronic fruition of television to the diachronic manipulation of history, usual to the internet. This is *Arrested Development*.

Keyword: *Arrested Development*; Netflix; Serial fiction; Streaming.

Introdução

É Cinco de Quatro, um feriado inventado por Lucille Bluth para atrapalhar a vida da comunidade mexicana de *Orange County*, mas que, a contragosto da *socialite*, transformou-se em uma tradicional festa popular. Vemos Michael Bluth caminhar pela orla, margeando a festa, e ele demonstra estar arrasado. Sua dívida com Lucille Austero, em torno de 700 mil dólares, chegou ao limite e ele dispõe-se a pagá-la da maneira mais aviltante: sugere dormir com ela em troca da dívida. Após até essa solução sexual dar errado, ele retorna à casa modelo onde viveu com o filho por vários anos (e que imagina estar abandonada), e lá encontra GOB Bluth, seu irmão mais velho, que está com uma mulher misteriosa de quem vemos apenas os pés e as unhas pintadas. Michael se irrita com o irmão e este o

obriga a tomar um *roofie*, comprimido que apaga a memória no estilo “boa-noite cinderela”. Há muito o que se esquecer, há a vergonha e a raiva e a chegada ao fundo do poço.

É um desfecho improvável para Michael, aquele que fora o filho mais centrado e talentoso da família Bluth. A necessidade de um *flashback* é pungente: seis meses antes, Michael dividia um beliche com seu filho George Michael, no campus da Universidade de Phoenix, onde o garoto aproveitava os anos de faculdade com a presença ostensiva e incomum de seu pai. Anos antes, quando do fim da terceira temporada de *Arrested Development*, Michael e seu filho escapavam de mais uma festa desastrada da família, fugindo em uma lancha pelo mar em direção ao sol. O que ocorreu nesse ínterim fica a cargo do narrador comentar: a tentativa de finalizar o projeto de *Sudden Valley*, um condomínio de mini-mansões em um descampado da Califórnia, deu absolutamente errado, porque coincidiu com a crise no mercado imobiliário norte-americano. Com um monte de casas para vender e ninguém para comprar, Michael teve que abandonar o empreendimento. Morar com o filho, na universidade, foi a última solução encontrada por ele. E é assim que começa a quarta temporada da série, produzida e exibida pelo *Netflix* diretamente para a internet.

Anos atrás, dificilmente poderíamos imaginar que o destino de *Arrested Development* seria um serviço de *streaming* de filmes e séries de tevê que só recentemente passou a investir em conteúdo próprio. Se fôssemos supor um possível e esperado retorno, nossa mente com certeza voltaria-se para os canais *premium* da televisão a cabo, como HBO, *Showtime*, AMC e mesmo FX, que se notabilizaram na última década por apresentar séries televisivas com estrutura narrativa complexa, personagens multidimensionais e deliberada mistura de gêneros – algo a que *Arrested Development*, mesmo produzida pela FOX, em canal aberto, sempre esteve associada. No entanto, ao trazer de volta um dos programas de televisão mais influentes e premiados da década passada, o *Netflix* buscou se inscrever em uma faixa de mercado voltada para produções segmentadas, com possibilidades de invenção antes só vistas nas melhores produções da televisão a cabo. Mas isso com um diferencial: todos os quinze episódios foram disponibilizados ao mesmo tempo, de modo que o espectador escolhia como, quando e em que ordem assistir aos episódios.

Neste artigo, queremos demonstrar como esse modo de distribuição da série influi diretamente na própria estrutura do programa, que radicaliza a sua metaficcionalidade através de um *tour-de-force* narrativo com um jogo de múltiplos pontos de vista sobre os mesmos eventos e um percurso temporal centrífugo repleto de analepses e prolepses. Antes da análise, porém, é importante caracterizar o momento atual de produção de séries, tido como mais uma época de ouro ou, para condizer com o termo apresentado pela revista *Wired*¹, como a época de platina da televisão norte-americana.

It's the final countdown: especificidades narrativas das séries contemporâneas

As semanas de agosto e setembro passavam e a cada domingo a ansiedade aumentava: era a última temporada de *Breaking Bad*, série de Vince Gilligan exibida nos Estados Unidos pelo canal *premium* a cabo AMC. No Brasil, a série é exibida pelo canal AXN, subsidiário da SONY, mas com um pequeno problema: enquanto caminhava para os seus conflitos finais, *Breaking Bad* era exibida na nossa televisão com uma temporada de atraso. A derrocada moral de Walter White e a crise ética de Jesse Pinkman chegavam por aqui em seu habitat natural (ou seja, na televisão) com um *delay* desmedido, incongruente com o ambiente cultural contemporâneo em torno das séries de tevê e da sua facilidade de circulação pela internet.

Como tal, isso demonstra uma crise no modelo de negócio da televisão hoje em dia, em muitos casos ainda calcado em um *modus operandi* antiquado, incapaz

¹ Na edição de março de 2013 da revista, há um longo dossiê sobre as séries de televisão no contexto atual, especialmente focado no caso de *Arrested Development*. O que chamam de Época de Platina da Televisão caracteriza-se por ser “hiper-social, com informação dirigida e aproximação do público com os atores e autores”. Ou seja, é a síntese da produção seriada e sua circulação em plataforma digital.

de dar conta dos anseios dos espectadores brasileiros que não vão esperar um ano inteiro para ver o programa na televisão, se os episódios novos podem ser consumidos pela internet, por serviços de *streaming* legais (como o *Amazon Instant Video*) ou mesmo via *torrent*, através de incontáveis sites que disponibilizam séries e filmes para download. A HBO, por exemplo, já deu sinais da necessidade de operar transformações profundas nos modos de circulação dos seus produtos televisivos. Algumas de suas séries mais populares, como *True Blood* e *Game of Thrones*, tem seus episódios inéditos exibidos nos Estados Unidos e, ao mesmo tempo, em alguns mercados europeus e em mercados emergentes como Índia e Brasil. Ou seja, exibir os episódios inéditos de modo sincrônico, ao redor do mundo, denota a percepção da velocidade do circuito audiovisual através da internet e da necessidade de atender a essas novas demandas espectatoriais.

² Temos que levar em conta o sucesso, na internet, de programas britânicos como *Downton Abbey*, *Sherlock*, *Luther* e o lendário *Doctor Who* e de diversas séries orientais, especialmente as animadas, que possuem um amplo circuito de trocas, legendagem e distribuição de materiais (URBANO, 2012).

As séries de televisão, sejam elas de origem norte-americana ou não², possuem um lugar destacado no cenário audiovisual, com obras narrativa e estilisticamente muito rebuscadas. Em termos de qualidade, é lugar comum hoje imputar a algumas dessas longas narrativas uma atenção crítica nunca antes vista. Fala-se da constituição de tramas e personagens complexos (MITTELL, 2006) ou mesmo de que essas séries são sintoma de uma ideologia reinante (JOST, 2012), segundo a qual o seu sucesso se sustenta por oferecer uma transparência do mundo representado, que se materializa em um benefício simbólico para o espectador.

Dizer que vivemos em uma época diferenciada no que se refere à produção e ao consumo de ficções seriadas audiovisuais implica na necessidade de apontar alguns elementos estruturantes que não existiam em outras épocas ou que, se existissem, possuíam características diferentes. Para além de critérios narrativos e estilísticos, David Buxton (2010) sugere que dois fatores são determinantes para explicar o sucesso das séries de televisão hoje:

A maturação dos canais a cabo (HBO, Showtime, AMC), menos limitados nos planos artístico e político (e são em geral as séries por eles produzidas que justamente se tornam objeto dos “seriéfilos”); e o consumo crescente de séries em outros suportes (DVD, download ou *streaming* na internet). (BUXTON, 2010: 09)

A esses fatores, de ordem econômica e técnica, podemos acrescentar outros dois, de ordem mais cultural e simbólica: a definição social do escritor-produtor como centro criativo de um programa produzido de forma coletiva, isto é, em um cenário com multi-canais e audiência extremamente fragmentada, a figura do escritor-produtor, alçado à categoria de autor, oferece aos programas uma marca distintiva que se associa à identidade da emissora enquanto uma marca (JOST, 2010: 51); além disso, a proliferação de espaços críticos sobre as séries de tevê, sejam eles sites, *blogs* ou mesmo revistas dedicados à análise e à crítica dos programas em geral ou de programas específicos. Dois exemplos são sintomáticos desse processo: no site *Game of Thrones Br* (www.gameofthronesbr.com) há diversos textos críticos, escritos por fãs da série literária e da televisiva, disponibilizados logo depois que os episódios vão ao ar. Porém, o grau de especialização é tanto que há dois tipos de críticas: para os que leram os livros e para os que estão vendo apenas a série de tevê. Com isso, informações adicionais e *spoilers* ficam resguardados unicamente a quem já conhece a história literária, garantindo a surpresa típica das mudanças bruscas na trama que tanto caracteriza *Game of Thrones*.

Outro exemplo vem de revistas de crítica de cinema que, inevitavelmente, são incitadas a desenvolver números especiais sobre as séries de tevê, com destaque para as norte-americanas de canais segmentados, tendo em vista a excelência desses programas perante o cenário audiovisual contemporâneo. Para ficar só com algumas, podemos citar as edições de julho-agosto de 2003 (*Séries: L'âge d'or*) e de julho-agosto de 2010 (*Séries: une passion américaine*), da célebre revista

francesa *Cahiers du Cinéma*, uma das principais responsáveis por encampar discussões críticas em torno do nascimento do cinema moderno nos anos 1950 e 60; ou a também francesa *Positif*, com seu número de setembro de 2011, que apresenta um dossiê intitulado *Séries Américaines*, com textos críticos sobre programas como *True Blood*, *Dexter* e *Glee*, e abordagens autorais de figuras como Matthew Weiner (roteirista de *The Sopranos* e criador de *Mad Men*) e J.J. Abrams (produtor das séries *Lost*, *Fringe* e *Person of Interest*); ou ainda a edição recente, de setembro de 2013, da revista britânica *Sight and Sound*, que, além de apresentar diversos programas de televisão realizados por diretores de cinema (de *The Alfred Hitchcock Hour* ao *Medea* de Lars Von Trier, de *Twin Peaks* de David Lynch e Mark Frost ao recente *Top of the Lake* de Jane Campion), analisa a fundo a chegada da última temporada de *Breaking Bad*, cujo criador, Vince Gilligan, nunca dirigiu um filme sequer.

Os elementos aqui apresentados ajudam a entender o cenário contemporâneo caracterizado como “cultura das séries” (SILVA, 2013), ou seja, um amplo circuito cultural que envolve os programas e suas estratégias estilísticas inovadoras, o contexto tecnológico que permite a ampla circulação transnacional e os modos de consumo e crítica textual novos, através de comunidades de fãs e críticas especializadas. A novidade que se apresentou com o *Netflix*, no entanto, foi não apenas a sua capacidade de fazer circular os programas em um serviço de *streaming* com alta qualidade, mas a sua aposta em programação original própria, capaz de competir com a televisão a cabo em termos de ousadia e inovação.

Insert me anywhere: televisão, internet e os estilos de atuação do Dr. Tobias Fünke

A televisão atualmente passa por mudanças estruturais em suas mais diferentes esferas. No plano tecnológico, a entrada da televisão digital e o crescente domínio no mercado de televisores *smart* introduzem novos regimes de espetatorialidade na experiência de assistir televisão, cada vez simultânea à utilização de uma segunda tela, seja de computadores, *tablets* ou celulares, e da escolha dos programas através de serviços de *video on demand*, que definem a televisão, conforme explicam Bolaños e Brittos (2007: 29), “como um portal multisserviços, relativos à eleição de cenas e à eliminação de trechos, ao lado de acesso à internet, comércio pela televisão (*t-commerce*), cupons eletrônicos e ampliação das informações”.

No plano estilístico, a qualidade técnica da imagem digital – em contraposição com a sua história analógica – oferece um nível de depuração e de sofisticação que se revelam cada vez mais em decupagens inovadoras (*Mad Men*, *Homeland* e *Breaking Bad* são casos sintomáticos disso, mas já podemos perceber, como aponta Renato Pucci (2013), essas inovações em telenovelas brasileiras, como *Avenida Brasil*) e em efeitos de pós-produção que em nada devem a grandes *blockbusters* hollywoodianos (como é o caso dos tão comentados dragões de *Game of Thrones*). No plano econômico, a criação exponencial de novos canais e de novas ferramentas de circulação audiovisual, especialmente na última década, criaram uma disputa acirrada por um mercado cada vez mais segmentado. No caso norte-americano, os índices de audiência da televisão a cabo estão cada vez mais próximos da televisão aberta: o último episódio da terceira temporada de *The Walking Dead*, exibido pelo canal a cabo AMC, teve público de 13,4 milhões de pessoas, e a sua média em relação a um público de 18-49 anos (aquele mais visado pela publicidade) foi superior a séries muito populares de televisão aberta, como *The Big Bang Theory* e *Modern Family*, e mesmo aos antes imbatíveis *reality shows*, como *American Idol* e *The Voice*³. Tudo isso é sintoma de um período singular na história da televisão que, como aponta Arlindo Machado (2011), ainda vai exigir muita reflexão da parte dos pesquisadores:

³ Sobre isso, consultar: <http://www.deadline.com/2013/04/walking-dead-ratings-season-3-finale/> e <http://insidetv.ew.com/2013/07/27/nbc-the-walking-dead/>

Os profissionais de televisão e do audiovisual em geral vivem um momento de estupefação, desafio e necessidade de riscos em direção a alguma coisa que

ainda não se sabe bem o que poderá vir a ser. Vamos viver um período de muita experimentação de novos modelos de televisão, onde alguns vingarão e outros provavelmente fracassarão. Tudo indica que estamos vivendo o fim de um modelo de televisão e o surgimento de experiências ainda não muito nítidas, mas suficientemente expressivas para demandar pesquisa e análise (MACHADO, 2011: 88).

No meio desse turbilhão de transformações, as séries de televisão norte-americanas parecem hoje ter encontrado uma síntese singular de interesse do público, repercussão crítica e retorno financeiro. A hipótese que estamos desenvolvendo em nossa pesquisa é que um dos motivos – e talvez o principal – para esse sucesso é que as séries conseguiram, mais que qualquer outro produto audiovisual (e aí o cinema está anos-luz atrás), fazer da relação entre televisão e internet um trunfo determinante para o que antes lhe era um problema: o caráter nacional e sincrônico da transmissão dos sintagmas televisivos. Isso significa dizer que, mesmo que as séries importadas, vistas aqui pelo termo pejorativo de “enlatados” (BALOGH, 2001: 102), sempre estivessem presentes nas grades de programação da televisão brasileira desde o seu início, elas vinham como produtos de segunda mão, já exibidos em seus países de origem e retransmitidos aqui meses e mesmo anos depois. No entanto, com o processo de digitalização e com os circuitos criados na internet, as séries de tevê são hoje consumidas em nível global, ao mesmo tempo, com trocas de arquivos, legendas, comentários, críticas, *recaps*, vídeos de reação e mais um sem-números de práticas textuais, pictóricas e audiovisuais que ampliam o efeito semântico proporcionado por determinado episódio para durar a semana inteira até o episódio seguinte.

Nesse sentido, podemos categorizar a relação entre televisão e internet, no que se refere às séries de tevê, em três modos que, embora diferentes, estão muitas vezes imbricados nas práticas espetatoriais:

1. O modo aditivo - Televisão com a Internet: nesse caso, estamos falando de práticas discursivas que somam à experiência televisiva produtos que estão ofertados na internet, respeitando a singularidade de cada meio. Um exemplo disso são os websódios de séries de tevê que apresentam na internet eventos novos, ausentes dos programas televisivos, em uma linguagem e uma narrativa também específicos. Aqui, podemos citar programas como *Lost*, *The Walking Dead* e *The Office*, além do caso brasileiro da telenovela *Cheias de Charme*. É esse tipo de relação que está contida na ideia de transmídiação, conforme explicam Fechine e Figueirôa:

Como parte do esforço para manter e atrair públicos, as grandes emissoras de televisão começam a tirar proveito da convergência, investindo mais fortemente no emprego articulado de outras mídias para expansão da experiência televisiva, adotando um conjunto de estratégias conhecidas como transmídiação (FECHINE & FIGUEIRÔA, 2011: 17).

2. O modo inclusivo - Televisão na Internet: refere-se à presença, através de mera transposição, de programas televisivos na internet. Nesse caso, estamos falando de diferentes práticas de consumo, que vão da compra de episódios esparsos em sites de oferta de *video on demand* ou de *download*, via *torrent*, de episódios, temporadas ou séries inteiras, em arquivos de diferentes compressões e qualidades (de .rmvb a .mkv). Além deles, é importante referenciar inúmeros serviços que disponibilizam séries para exibição na rede, sejam eles de modo oficial (como aqueles vinculados aos canais a cabo, tipo Muu, HBO Go e *Telecine Play*) ou de modo não-oficial (o site *Watch Series* (www.watchseries.it), por exemplo, que apresenta diversas séries, de diferentes países, para serem vistas, de graça, via *streaming*).

3. O modo exclusivo - Televisão da Internet: aqui, estamos abarcando as práticas televisivas que se dão apenas na internet, ou seja, não apenas fora do fluxo e da grade de programação das emissoras, mas através, inclusive, de modelos de negócio independentes. Nesse caso, podemos citar os canais do *Youtube*, com diferentes temporalidades de distribuição de material e mesmo de apresentação (há a possibilidade de transmissão ao vivo, por exemplo). Além disso, o conteúdo próprio criado por serviços de *streaming* como *Hulu* ou *Netflix* são sintomáticos de séries de televisão exclusivas da internet. *House of Cards*, uma das séries mais bem-sucedidas do *Netflix*, concorreu ano passado ao prêmio *Emmy* de melhor série de tevê, embora tenha sido distribuída apenas na internet.

⁴ Sobre isso, consultar: <http://www.deadline.com/2013/04/walking-dead-ratings-season-3-finale/> e <http://insidetv.ew.com/2013/07/27/nbc-the-walking-dead/>

Nas vésperas do lançamento da temporada de *Arrested Development* do *Netflix*, em maio de 2013, foi disponibilizada uma série de vídeos⁴ do personagem Tobias Fünke, um ex-médico e aspirante a ator com uma tendência a soltar trocadilhos homoeróticos, sobre uma tela verde de *chroma key* encenando algumas situações que revelam a sua imperícia artística como ator. O objetivo era o público pegar os vídeos e editá-los, inserindo o personagem em panos de fundo os mais variados, para partilha em redes sociais e sites de compartilhamento de vídeos. Como tal, o *Netflix* direciona sua estratégia de marketing para aqueles que já viram as temporadas anteriores (na televisão, em DVD, na internet ou no próprio *Netflix*). Ou seja, ao delimitar a capacidade de decodificação para aqueles que, em sua maioria, já conhecem os personagens e suas características cômicas, o *Netflix* denota o esforço de segmentação que aparece no seio da própria estrutura narrativa da nova temporada do programa. *Arrested Development*, em sua temporada na internet, radicaliza o esforço cognitivo exigido do espectador através de uma série de operações estilísticas como a metaficcionalidade, o jogo de pontos de vista e a recorrência a *leitmotifs* visuais e auditivos das temporadas anteriores. Embora esses elementos já tenham sido utilizados quando a série passava na televisão, eles se tornam mais radicais ao aumentar a tensão entre os arcos episódicos focados em determinados personagens e um arco seriado multiperspectivista.

Cinco de quatro e os mil olhos de Lucille Bluth

Para tentar entender a intrincada estrutura narrativa de *Arrested Development*, vamos recorrer a conceitos fundamentais da narratologia. No livro *Discurso da Narrativa* (1995), Gérard Genette procura estabelecer, a partir dos limites e dos problemas do processo de contar histórias, uma categorização que organize a análise nos seguintes segmentos: tempo (que se divide em ordem, duração e frequência), modo e voz. No caso de *Arrested Development*, essas três unidades conceituais da narratologia (tempo, modo e voz) articulam-se deliberadamente, misturando o percurso narrativo através de saltos e repetições de cenas (tempo), mudanças nos regimes de focalização (modo) e uso expressivo do narrador em *off* (voz). Para mostrar como funciona esse esquema, vamos discorrer sobre cada um desses elementos, usando trechos específicos da série para ilustrar a sua estrutura.

Os episódios da quarta temporada de *Arrested Development* diferem-se dos anteriores, em termos narrativos, basicamente por três elementos: arco episódico focado em um único personagem (isso se deu, além do interesse estilístico, pela dificuldade de agenda para juntar o elenco original em todos os episódios); falta de limites no seu tamanho (diferentemente dos episódios televisivos, que sempre possuem por volta de 22 minutos, para o *Netflix* os episódios variam entre 28 e 33 minutos); e uso de um arco seriado multiperspectivista, em que alguns eventos são apresentados em diferentes episódios, sempre através do ponto de vista de cada um dos personagens. Isso deu ao programa um ritmo novo, que se justifica pelo modelo de negócio do *Netflix*: por não ter intervalo comercial e por os episódios serem disponibilizados todos ao mesmo tempo, o jogo narrativo, aos moldes de *Rayuela*, do Cortázar, oferece-se para a construção do espectador cujo poder de interação com a trama, na internet, é determinante para a proposta narrativa da série.

Dessa maneira, o tempo de *Arrested Development* é centrífugo, ou seja, escapa da ordem natural e estrutura-se a partir de idas e vindas no passado e no futuro. Esses percursos temporais são bancados pelo narrador em *off* – uma figura pouco usual no gênero da *sitcom* –, que avança (prolepse) e retrocede (analepse) no tempo dependendo da história que está sendo contada. Com isso, os episódios caracterizam-se por tentar dar conta da vida do personagem em momentos determinados da história, momentos esses que se repetem com todos os personagens.

A festa de Cinco de Quatro, uma reunião familiar no apartamento de Lucille e George Bluth, três eventos simultâneos que ocorrem num mesmo hotel (a premiação dos Opies, o anúncio da candidatura de Herbert Love e o show de mágica de Tony Wonder) e o momento da prisão de Lucille depois de ela tomar posse do Queen Mary, são todos eventos narrativos que se mostram diversas vezes, por diferentes pontos de vista, de modo não hierarquizado que permite o espectador escolher o percurso que ele deseja fazer nos episódios da série. Esse procedimento estilístico é o que Genette chama de frequência, e se refere ao fato de que “uma narrativa, qualquer que ela seja pode contar uma vez o que se passou uma vez, n vezes o que se passou n vezes, n vezes o que se passou uma vez e uma vez o que se passou n vezes” (GENETTE, 1995: 114).

Há um uso curioso de elementos específicos do universo da internet na própria *mise-en-scène* da série no que se refere à manipulação do tempo. Ao realizar saltos temporais longos na vida de uma personagem, a tela passa a se apresentar como uma página de reprodução de vídeo na internet, com a barra de rolagem abaixo do vídeo indicando as idas para frente e para trás no tempo. Além disso, quando as analepses apresentam imagens das temporadas antigas, aparece uma marca d'água com o título de *Showstealer Pro Trial Version*, um software ficcional capaz de roubar, com facilidade, trechos de programas televisivos. Esse uso autorreflexivo de elementos da internet na própria *mise-en-scène* é com certeza algo novo, mas que se assemelha ao modo como a série já fazia na televisão, propondo uma estrutura bastante moderna, em que a encenação procura o efeito cômico a partir da denúncia dos seus próprios procedimentos.

A construção de cada episódio a partir da focalização em determinado personagem é fundamental para a montagem da temporada na internet. Isso significa que, mesmo tendo um arco seriado amplo, que atravessa vários anos, a história de *Arrested Development* não vai “pra frente”, mas gira em falso em torno da perspectiva de cada um dos personagens. Ao construir os episódios com focalização interna em diálogo com a presença de um narrador onisciente que comenta a ação e facilita as idas e vindas no tempo, a série garante os arcos episódicos que possibilitam a fruição esparsa tão comum à *sitcom*: ou seja, apesar de construir um arco seriado bastante intrincado, *Arrested Development* apresenta cada episódio como uma unidade, capaz de ser assistido de maneira autônoma. Na prática, alguns episódios funcionam mais do que outros na sua dimensão episódica (*A New Start*, *Collony Collapses*, *A New Attitude* e *Señoritis* são episódios brilhantemente construídos, capazes tanto de fazer o arco seriado progredir quanto de oferecer a fruição episódica própria da *sitcom*), mas o princípio narrativo construído é semelhante nos quinze episódios.

O jogo entre a voz do narrador em *off* e a focalização da história em determinados personagens é também um elemento importante de se destacar. O efeito cômico – e também autorreflexivo – relacionado ao narrador é a presença na diegese de Ron Howard, um dos produtores responsáveis pelo programa e o dono da voz na própria narrativa. E ele faz o papel dele mesmo, como o produtor interessado em transformar a história da família Bluth em um filme. Na verdade, Howard já havia aparecido no fim da última temporada na televisão, propondo exatamente isso para a personagem Maeby, a sobrinha de Michael Bluth. Ou seja, ao aparecer novamente na temporada produzida para a internet, o personagem de Ron Howard

(interpretado por ele mesmo e que, também, é a voz do narrador) estabelece uma entre as tantas pontes de significado entre a série televisiva e sua versão *Netflix*.

Para além da mera escolha estilística de usar esses procedimentos (a frequência repetitiva, a focalização múltipla e uso do narrador autorreflexivo), nosso argumento é de que a estrutura narrativa de *Arrested Development* no *Netflix* foi construída tendo em vista a própria natureza espectral do meio digital, mais especificamente o modo assíncrono com que o espectador se relaciona com o produto audiovisual e as possibilidades de interação do público na própria montagem da estrutura da temporada. Ou seja, *Arrested Development*, anteriormente já definida como uma série que apontava o futuro da *sitcom* (MILLS, 2009), mostra-se agora como um programa extremamente inovador, por fazer a transição entre televisão aberta e internet, construindo uma estrutura narrativa pensada para o novo meio. Dizer que a série aponta para como será o futuro da televisão talvez seja empolgação em excesso, mas com certeza ela ajuda a pensar que o campo dos estudos de televisão, atualmente, deve construir suas análises em sintonia com o campo da cibercultura⁵. Afinal, telas, janelas e narrativas que se interpenetram já fazem parte da televisão de hoje.

⁵ O trabalho desenvolvido por Maria Immacolata Vassalo de Lopes (2011) e demais pesquisadores vinculados ao OBITEL já apresenta resultados de pesquisas que demonstram muito bem essa aproximação.

Considerações finais

Pensar na relação entre televisão e internet, no que se refere às séries de tevê, implica não apenas em perceber a evidência concreta das práticas culturais que dominam a produção, a circulação e o consumo audiovisual na contemporaneidade, mas sobretudo apontar para a necessidade de uma reflexão teórico-metodológica que permita à análise dos procedimentos narrativos e estilísticos de obras situadas nessa fronteira, uma envergadura hermenêutica que não oblitere as especificidades de cada campo. Ao recorrer a categorias oriundas da narratologia para investigar narrativas seriadas⁶, estamos apostando que a análise dos elementos estruturantes da linguagem audiovisual em questão pode ser útil para pensar no processo cultural mais amplo, no qual a relação entre televisão e internet impõe cada vez mais necessidade de reflexão.

⁶ Sobre isso, vale conferir os diversos textos organizados em Allrath & Gymnich (2006).

Com isso, pensar *Arrested Development* como uma obra na vanguarda, experimentando elementos novos em consonância com a natureza do novo meio, pode ser um princípio de investigação para outras e mais aprofundadas análises. Depois de *Arrested Development*, o *Netflix* continuou lançando séries novas, de criadores oriundos da televisão, como *Orange is the New Black*, de Jenji Kohan (autora da polêmica *Weeds*, que teve oito temporadas no canal a cabo *Showtime*) e *Derek*, do comediante Rick Gervais (um dos criadores de *The Office*, certamente uma das *sitcoms* mais influentes da última década). No Brasil, inclusive, houve a primeira série do *Netflix* aqui, chamada *A Toca*, também um exemplo para se pensar os trânsitos audiovisuais na internet, visto que a série repete a estrutura de vinheta e esquetes que o grupo *Parafernália*, responsável pelo programa, já há muito fazia em canais no *Youtube*. Mas, aí, já é outra conversa.

Referências Bibliográficas

ALLRATH, Gaby, GYMNICH, Marion. *Narrative Strategies in Television Series*. London, UK: Palgrave MacMillan, 2005.

BALOGH, Anna Maria. *O Discurso Ficcional na TV*. São Paulo: Edusp, 2002.

BOLAÑO, César Ricardo Siqueira, BRITTOS, Valério Cruz. *A televisão brasileira na era digital: exclusão, esfera pública e movimentos estruturantes*. São Paulo: Paulus, 2007.

BUXTON, David. *Les Séries Télévisées: Forme, Ideologie et Mode de Production*. Paris: L'Harmattan, 2010.

FECHINE, Yvana, FIGUEIRÔA, Alexandre. Transmídiação: explorações conceituais a partir da telenovela brasileira. In: LOPES, Maria Immacolata Vassalo de Lopes. (Org.). *Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataformas, convergência, comunidades virtuais*. Porto Alegre: Sulina, 2011, p. 17-59.

GENETTE, Gérard. *Discurso da Narrativa*. 3. Ed. .Lisboa: Vega, 1995.

JOST, François. *Compreender a televisão*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

_____. *Do que as séries americanas são sintoma?* Porto Alegre: Sulina, 2012.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo de Lopes. (Org.). *Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataformas, convergência, comunidades virtuais*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

MACHADO, Arlindo. Fim da televisão? In: *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 86-97, janeiro/abril, 2011.

MILLS, Brett. *The Sitcom. Edinburgh*: Edinburgh University Press, 2009.

MITTELL, Jason. Narrative complexity in contemporary american television. *The velvet light trap*, n. 58, Texas: University of Texas Press, 2006. p. 29-40.

PUCCI, Renato. Inovações estilísticas na telenovela: a situação em Avenida Brasil. In: *Encontro Anual da Compós*, 22, 2013, Salvador. Anais... Salvador, Edufba, 2013. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_2079.pdf>. Acesso em: 03 set. 2013.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. In: *Encontro Anual da Compós*, 22, 2013, Salvador. Anais... Salvador, Edufba, 2013. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_2076.pdf>. Acesso em: 03 set. 2013.

URBANO, Krystal Cortez Luz. Fansubbers em cena: mediação e distribuição de animês em tempos de globalização da cultura. In: *Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*, 17, 2012, Ouro Preto. Anais... Ouro Preto, Intercom, 2012.

Tecnologias digitais e interatividade na televisão brasileira: evidências de uma reconfiguração *em processo* nos modos de assistir e produzir programas jornalísticos

Carlos Eduardo Marquioni

Docente do programa de Mestrado e Doutorado em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná, doutor em Comunicação e Linguagens, participante do GP Televisão e Vídeo (Intercom) e membro dos grupos de pesquisa INCOM (Interações comunicacionais, imagens e culturas digitais) da UTP e Estudos Culturais da Unesp/Franca.
E-mail: cemarquioni@uol.com.br

Resumo: As variações na experiência televisual motivadas pelo uso das tecnologias digitais têm afetado os convites diretos para a interação da audiência em telejornais e revistas eletrônicas. O artigo aborda estes convites, apresentando dados de pesquisa em curso que analisa o que é classificado como um estágio na *preparação cultural* para ações de interatividade por parte do público – fala-se em estágio, pois é possível observar a ocorrência de convites para interação desde a década de 1980 (via Correios ou telefone). É apresentado levantamento quantitativo dos convites realizados em programas jornalísticos das redes Globo (2011 a 2013) e Record (em 2013); os dados empíricos habilitam análises qualitativas que evidenciam redefinições *na duração* nos modos de ver/produzir programas jornalísticos no momento em que o público aumenta o uso da internet enquanto assiste TV.

Palavras-chave: cultura; interatividade; programas jornalísticos.

Abstract: The variations in televisual experience motivated by the use of digital technologies are affecting the direct invitations to interaction by the audience during broadcasting of both: TV newscasts and electronic magazines. This paper addresses these invitations, presenting data of an ongoing research that analyzes a moment classified as a phase in the *cultural brewing* of the interactions by the public – the moment is referenced as a phase because it is possible to observe invitations to interaction since the 1980's (via the post mail or the telephone). The article presents quantitative data related to the invitation during journalistic programs aired by TV networks Globo (2011 to 2013) and Record (during 2013); the empirical data make it possible the execution of qualitative analysis presenting redefinitions *in process* related to the ways of watching/produce journalistic programs, regarding the moment when the public increases the internet access while watches TV.

Keywords: culture; interactivity; journalistic TV programs.

Introdução

A noção de cultura enquanto “significados comuns, produto de todo um povo” (WILLIAMS, 1989: 8) habilita a realização de análises em perspectiva cultural também para materialidades ordinárias, corriqueiras: enquanto *produto de todo um povo* é possível abordar inclusive hábitos cotidianos do ator social *comum* culturalmente – trata-se da parte inconsciente da cultura (WILLIAMS, 1969: 249). Este trabalho nomeia a perspectiva de análise como culturalista. Adicionalmente aos aspectos mencionados – comum (compartilhado) e *de todo um povo* –, as análises em perspectiva culturalista consideram o momento histórico no qual as materialidades são disponibilizadas como aspecto fundamental, uma vez que os significados atribuídos aos artefatos culturais “se constituem na vida, são feitos

e refeitos” (WILLIAMS, 1989: 8). Esta característica *em processo* (inacabada) da cultura pode ser constatada de modo mais claro exatamente quando os artefatos culturais são analisados *na duração*¹.

¹ O materialismo cultural proposto por Raymond Williams, elaborado a partir do materialismo histórico, pressupõe uma constante atualização dos significados relacionados às materialidades culturais – daí a afirmação que os significados “são feitos e refeitos”. Quando este artigo utiliza a expressão *na duração* pretende-se exatamente referenciar este caráter inacabado, em atualização que ocorre na vida.

² A segunda tela corresponde à adição de “uma camada paralela e sincronizada de conteúdo interativo [que atua] associada à experiência de TV” (PROULX; SHEPATIN, 2012: 84), possibilitando ao espectador “assistir à programação principal a partir de uma televisão de tela grande, complementada por conteúdo extra disponibilizado para ele em seu *iPad* [*tablet*]” (PROULX; SHEPATIN, 2012: 83); o dispositivo móvel é utilizado “como uma extensão de seu aparelho televisor” (PROULX; SHEPATIN, 2012: 84).

³ Como exemplo de relação de influências envolvendo público e emissoras no passado pode ser mencionado o uso do controle remoto: um dispositivo tecnológico que facilitou a troca de canais pelo telespectador levou à definição de novos significados culturais e, *na duração*, motivou adaptações não apenas na forma de assistir TV (o *novo modo de assistir TV* ficou conhecido como *zapping*), mas também nos modos de produzir programas para veiculação na grade das emissoras (visando minimizar os riscos de *perder* a audiência para a concorrência exatamente em função do *zapping*). Há que se observar, contudo, que no caso dos convites diretos à interatividade abordados neste artigo, a adaptação nos modos de produzir programas jornalísticos ainda parece mais associada a disponibilizar os *ambientes* para interação (no *website* das emissoras) e identificar quais conteúdos justificariam ações de interatividade durante os programas; até o momento não foram observadas evidências que possibilitem afirmar que os modos de produzir programas jornalísticos a partir da interatividade foram influenciados significativamente em função do envio de conteúdos por parte do público.

Neste artigo, o “inacabamento” (MARQUIONI, 2012: 50-64) cultural abordado é associado às possibilidades para o público interagir com o conteúdo veiculado. Mesmo uma breve análise dessas possibilidades permite constatar que, enquanto a interação era quase que inexistente nos primórdios da televisão, ao longo dos anos houve adaptações que possibilitaram um estreitamento da relação entre público e emissora via participação da audiência nos programas veiculados: seja por meio do envio de cartas utilizando os serviços dos Correios, de recursos de telefonia fixa, mensagens de texto transmitidas por telefonia celular, postadas em *websites* e, mais recentemente, via recursos de segunda tela². Para ilustrar, pode ser citada pesquisa realizada pelo IBOPE Nielsen Online no início de 2012 (cerca de um ano e meio antes da elaboração deste artigo) que identificou que o

crescimento do acesso à internet está mudando a experiência de assistir a programas de televisão nos lares brasileiros. Um a cada seis brasileiros navega na internet enquanto assiste à televisão [...]. Os números indicam que entre os internautas domiciliares brasileiros que nos últimos sete dias usaram a internet e assistiram à televisão, 43% têm o hábito de ver televisão enquanto navegam na internet. Destes, 59% declararam fazer isso todos os dias (NO BRASIL, 2013).

Ao se constatar a (i) ampliação do uso da internet no Brasil, o (ii) aumento da disponibilidade de dispositivos móveis e as (iii) possibilidades de operação em conjunto da televisão com esses dispositivos, estabelece-se um contexto de adaptação cultural no sistema televisivo que impacta a experiência televisiva afetando tanto o público (que sofre influência nos modos de assistir TV) quanto as emissoras (que produzem os conteúdos): assim, de forma análoga ao que ocorreu no passado, as variações nos modos de ver TV pela audiência motivam as emissoras a repensarem os modos de produzir e veicular conteúdos³.

Vale observar que o cenário atual (de uso integrado de meios para interação), abordado em perspectiva culturalista (logo, em função do *inacabamento*), pode ser apresentado como constituindo um momento de *preparação* cultural do público para execução de ações de interatividade mais sofisticadas que tendem a ocorrer quando (e se) a interatividade diretamente via televisão digital interativa se materializar. Destaque-se que a maior sofisticação mencionada envolve especialmente o compartilhamento de atenção do espectador para interagir e assistir TV utilizando o mesmo dispositivo – o monitor de TV (MARQUIONI, 2012: 25-26).

É possível considerar que um fator chave na *preparação* cultural da audiência são os *convites diretos* para que o público dos programas interaja com a emissora: ocorre um convite direto à interação quando os apresentadores de programas televisivos informam oralmente ao espectador (durante a veiculação do conteúdo) que é possível utilizar a internet (mais especificamente o *site* do programa em exibição ou o *portal na Web* da emissora) para executar ações ou acessar conteúdos relacionados/complementares àqueles transmitidos no momento. Ao optar por acessar um conteúdo adicional na *web* (ao aceitar um convite direto à interação), o espectador passa a atuar em um modo de compartilhamento de atenção entre o conteúdo veiculado em *broadcasting* e o outro conteúdo, interativo, disponível via internet. Para as emissoras, a variação na experiência envolve tanto a definição de processos e alternativas para disponibilizar conteúdos interativos quanto identificar os momentos em que esses convites devem ser realizados, associados ao formato técnico mais apropriado para a ação – em função, por exemplo, da “forma cultural” (WILLIAMS, 2005: 39-76) sendo transmitida, considerando que “formas culturais” diferentes tendem a ter modos de ver (assistir) TV culturalmente específicos (próprios). Ainda que, também culturalmente, esses modos possam ser

redefinidos *na duração*; considera-se, então, que as possibilidades interacionais são associadas a experiências estabelecidas culturalmente (*em processo*) para cada “forma cultural”. Especialmente ao abordar os anunciantes enquanto patrocinadores da produção de conteúdos é relevante avaliar sistematicamente como e quando realizar convites diretos para minimizar riscos relacionados à perda de receita: uma forma evidente de tratar o tema envolve a própria emissora disponibilizar o acesso ao ambiente interativo pelo público – que pode ser telespectador ou internauta da emissora, dependendo de *onde esteja*: acompanhando o fluxo planejado (WILLIAMS, 2005: 89-90) televisual na TV ou interagindo, a partir do fluxo, na *web*⁴.

⁴ Reflexões em relação ao tema podem ser consultadas em (MARQUIONI, 2012: 113-117). Os recursos de Segunda Tela, quando disponibilizados pela emissora (via aplicativos de software) tratam do assunto.

⁵ Foram analisados dois telejornais (*Jornal Nacional* e *Jornal Hoje*), uma revista eletrônica semanal (*Fantástico*) e um programa destinado à audiência segmentada na televisão aberta (*Globo Rural*).

⁶ Foi analisada a 12ª edição da franquia *Big Brother Brasil*.

⁷ Fala-se aqui em padrão no sentido em que outras emissoras costumam *se inspirar* tanto na identidade visual (cenário e vinhetas) quanto no formato de apresentação (dinâmica e quantidade de apresentadores) e dias/horários de exibição dos programas da Globo – estabelecendo uma relação de semelhança que se pode considerar como ultrapassando as semelhanças relacionadas à “forma cultural” *per se*. Há que se destacar também que, no passado, quando da definição das grades de programação vertical e horizontal, o formato definido pela Rede Globo (e pela extinta TV Excelsior) foi adotado pelas demais emissoras.

⁸ São considerados *programas equivalentes* aqueles que pertencem à mesma “forma cultural” (WILLIAMS, 2005: 39-76) e que permitem (a partir da identidade visual, do formato de apresentação e dias/horários de exibição) inferir a pré-existência de utilização de programas de outra emissora como referência principal. O programa mais recente (que é veiculado há menos tempo) é considerado *equivalente* àquele mais antigo.

⁹ Para visualizar a aproximação qualitativa são utilizadas categorias de agrupamento definidas no projeto de doutorado do autor, classificando os convites diretos em: “*Utilidade pública* (para serviços que tipicamente são associados a direitos e bem estar do cidadão, via de regra de responsabilidade do poder público),

O projeto de doutorado do autor do artigo analisou convites diretos à interação em quatro programas jornalísticos⁵ e um *reality show*⁶, todos veiculados pela Rede Globo. A análise em dados empíricos coletados e analisados entre os anos de 2011 e 2012 evidenciou uma quantidade média geral desses convites diretos na ordem de 1,4 ocorrências durante a veiculação dos programas jornalísticos (MARQUIONI, 2012: 129); também que foi constatada necessidade de leitura (89% das ocorrências) e escrita (60% das ocorrências) na maior parte das interações propostas em programas jornalísticos (MARQUIONI, 2012: 175).

Observou-se, então, durante a pesquisa de doutorado, que os programas jornalísticos analisados da Rede Globo faziam, naquele momento, uso sistematizado de outros meios para a interatividade durante (e em algumas situações imediatamente após) a veiculação de programas jornalísticos. A audiência tipicamente era informada dessa possibilidade via convites diretos: a *preparação* estava em curso. Esta constatação, associada ao fato que (i) a Rede Globo define uma espécie de *padrão* (mesmo que de forma não declarada) entre as empresas de televisão aberta que operam em formato *broadcasting*⁷ e (ii) ao caráter *em processo* da cultura motivou a definição de novo projeto de pesquisa para analisar comparativamente os convites diretos à interatividade realizados em dois programas jornalísticos *equivalentes*⁸ veiculados pelas redes Globo e Record: os programas jornalísticos selecionados foram o *Jornal Nacional* (Rede Globo), analisado em comparação com seu equivalente *Jornal da Record* (Rede Record) e o *Fantástico* (Rede Globo), analisado comparativamente ao *Domingo Espetacular* (Rede Record). As duas emissoras foram selecionadas por constituírem, respectivamente, o primeiro e segundo lugar nos índices de audiência no país, respondendo, juntas, por 57,9% do *share* de televisores ligados no Brasil (MÍDIA DADOS, 2012: 332).

A pesquisa em curso tem como objetivo investigar analiticamente o nível de uniformização dos convites diretos à interação realizados pelas emissoras, abordando culturalmente o processo comunicacional materializado no uso concomitante da televisão e de um dispositivo tecnológico conectado à internet – particularmente no caso da realização de convites diretos para que o público *se desloque* para esse outro meio, via de regra para executar alguma atividade complementar e relacionada ao conteúdo veiculado na televisão – considerando essencialmente dois aspectos: as quantidades de convites realizados por cada uma das emissoras em relação aos programas jornalísticos abordados e a aproximação qualitativa entre esses convites⁹. Considerando (i) a espécie de *padrão* determinado tacitamente pela Rede Globo, e (ii) que há uma nova forma de produzir e de assistir televisão em formação, considerou-se necessário analisar se (e como) o formato que vem sendo utilizado pela Rede Globo na convergência de meios também tem sido utilizado como *referência* pelas demais emissoras. Em outros termos: seria possível falar no estabelecimento de uma espécie de tendência de uniformização do formato para a audiência interagir em programas jornalísticos de TV aberta no Brasil? Complementar à investigação da uniformização dos convites diretos considerou-se necessário também investigar mudanças quantitativas e qualitativas considerando os dados empíricos coletados durante o projeto de doutorado do autor (nesse caso, envolvendo apenas os programas

Utilidade doméstica (para interações relativas a facilidades que podem ser aplicadas nos domicílios dos espectadores), *Memória da emissora* (para interações associadas tanto a conteúdos de programas veiculados anteriormente pela emissora quanto para debates relativos a programas da Rede Globo [no caso da pesquisa atual, da emissora na qual o conteúdo foi veiculado]), *Consulta pública* (para tratamento de enquetes) e *Entretenimento* (para agrupar assuntos que envolvem basicamente diversão)” (MARQUIONI, 2012: 121-122).

¹⁰ Durante 2013 (Primeiro Ano) os dados empíricos foram coletados entre 11/01/2013 e 04/08/2013.

da Rede Globo), para avaliar em que medida seria possível observar variações em relação ao período anterior de coleta (decorridos cerca de seis meses entre o término da coleta de dados realizada para a pesquisa de doutorado e o início do primeiro período de coleta da pesquisa atual).

A coleta de dados empíricos do projeto possui cronograma para ocorrer ao longo dos anos de 2013 e 2014¹⁰, acompanhando os programas jornalísticos em três ações de coleta a cada ano. Cada ação de coleta tem duração de um mês, analisando os telejornais veiculados às sextas-feiras e a revista eletrônica dominical, alternando semanalmente as emissoras: em uma semana são monitorados o Jornal Nacional e o Fantástico; na semana seguinte, o Jornal da Record e o Domingo Espetacular – com intervalo de dois meses entre os períodos de coleta. São analisadas, então, seis ocorrências de cada um dos programas a cada ano (doze ocorrências de cada programa no total). Uma vez que são quatro os programas jornalísticos analisados (dois da Rede Globo e dois da Rede Record), no total há análise de convites diretos em 48 programas veiculados. No momento em que esse artigo é escrito, as coletas de dados empíricos do primeiro ano concluíram – contudo, considera-se que as análises em relação aos dados obtidos até o momento justificam uma divulgação de resultados preliminares da pesquisa.

Para apresentar esses dados coletados (associados a análises e reflexões iniciais), o artigo é dividido em quatro seções, além desta *Introdução* e das *Considerações Finais*. A seção *Interatividade nos programas jornalísticos analisados – visão agrupada* aborda os dados com um nível de visibilidade macro, apresentando quadros que identificam os convites diretos realizados em cada dia de coleta (com a classificação correspondente atribuída), assim como uma tabulação para efeito estatístico. A seção *Interatividade em telejornais* realiza uma análise comparativa com maior nível de detalhes entre os convites diretos a interação no Jornal Nacional e no Jornal da Record, enquanto a seção *Interatividade em revistas eletrônicas* aborda comparativamente de maneira mais refinada os dados obtidos no Fantástico e no Domingo Espetacular. A seção *Histórico Rede Globo* apresenta dados do Jornal Nacional e do Fantástico, comparando o cenário que era observado durante a pesquisa de doutorado do autor àquele constatado na pesquisa atual. As *Considerações Finais* sintetizam as análises realizadas e apresentam desdobramentos e desafios identificados para as coletas de dados empíricos planejadas para o ano de 2014.

Interatividade nos programas jornalísticos analisados – visão agrupada

Os quadros a seguir exibem os convites diretos à interatividade realizados nos três primeiros períodos de análise de 2013 (primeiro ano da pesquisa) em relação ao *Jornal Nacional* (Quadro 1), *Fantástico* (Quadro 2), *Jornal da Record* (Quadro 3) e *Domingo Espetacular* (Quadro 4). São informadas, para cada dia de coleta de material empírico, uma breve descrição do convite direto realizado (quando aplicável), seguida da categorização do convite atribuída pelo autor (as categorias possíveis estão descritas em nota de rodapé anterior).

Quadro 1: Convites diretos à interatividade no Jornal Nacional¹¹

Primeiro Ano: Jornal Nacional		
Veiculado em	Tema convite	Categoria convite
11/01/2013	Não houve convite para interagir	n/a
25/01/2013	Consultar percentual de desconto que cada distribuidora de energia vai aplicar nas contas mensais a partir de Janeiro/2013	Utilidade pública
	Consultar informações relacionadas à revisão dos cálculos de benefícios do INSS	Utilidade pública
12/04/2013	Não houve convite para interagir	n/a
26/04/2013	Não houve convite para interagir	n/a
12/07/2013	<i>Recall</i> : fabricantes de cadeirinhas de bebê (para uso em veículos) identificaram defeito no cinto de segurança	Utilidade pública
26/07/2013	Não houve convite para interagir	Utilidade pública

Fonte: tabulado pelo autor

¹¹ n/a indica que não é possível realizar a categorização, uma vez que não houve convite direto para a audiência interagir na data em questão.

Quadro 2: Convites diretos à interatividade no Fantástico

Primeiro Ano: Fantástico		
Veiculado em	Tema convite	Categoria convite
13/01/2013	Pesquisa Inmetro avalia 13 marcas de cadeiras e bancos plásticos (relatório completo disponível no <i>site</i>)	Utilidade pública
27/01/2013	Não houve convite para interagir	n/a
14/04/2013	Pesquisa Inmetro avalia pesos de academia de ginástica (relatório completo disponível no <i>site</i>)	Utilidade pública
28/04/2013	Não houve convite para interagir	n/a
14/07/2013	Informações sobre cavalgada de brasileiro (do Canadá ao Brasil)	Entretenimento
	Passo a passo para aprender a coreografia (<i>flash mob</i>) para Jornada Mundial Juventude Católica	Entretenimento
28/07/2013	Assistir videoc lip de Rap com participação do ex-jogador de futebol Ronaldo Nazário (Fenômeno)	Entretenimento
	Eleger melhor vídeo de futebol enviado pela audiência (Bola Cheia/Bola Murcha)	Consulta pública
	Imprimir recordação visita do Papa Francisco (desenho elaborado por Romero Britto)	Entretenimento

Fonte: tabulado pelo autor

Quadro 3: Convites diretos à interatividade no Jornal da Record

Primeiro Ano: Jornal da Record		
Veiculado em	Tema convite	Categoria convite
18/01/2013	Chat com médica (Diretora da sociedade brasileira para o estudo da dor) sobre dores	Utilidade pública
	Reportagens da edição disponíveis no portal da emissora	Memória emissora
01/02/2013	Como evitar infecções por super bactérias	Utilidade pública
	Consultar problemas de saúde que prejudicaram atletas	Entretenimento
	Reportagens da edição disponíveis no portal da emissora	Memória emissora
19/04/2013	Não houve convite para interagir	n/a
03/05/2013	Chat com jornalista Carlos Dorneles sobre série de reportagens "Diário da Seca": tema vaquejada	Entretenimento
19/07/2013	Não houve convite para interagir	n/a
02/08/2013	Reportagens da edição disponíveis no portal da emissora	Memória emissora

Fonte: tabulado pelo autor

Quadro 4: Convites diretos à interatividade no Domingo Espetacular

Primeiro Ano: Domingo Espetacular		
Veiculado em	Tema convite	Categoria convite
20/01/2013	Não houve convite para interagir	n/a
03/02/2013	Reportagens da edição disponíveis no portal da emissora	Memória emissora
21/04/2013	Não houve convite para interagir	n/a
05/05/2013	Não houve convite para interagir	n/a
21/07/2013	Não houve convite para interagir	n/a
04/08/2013	Não houve convite para interagir	n/a

Fonte: tabulado pelo autor

A Tabela 1, a seguir, organiza de forma quantitativa os dados apresentados nos Quadros 1 a 4, exibindo as ocorrências de convites diretos à interatividade para cada um dos períodos analisados.

Tabela 1: Totais de convites diretos à interatividade (por período)

Programa	Coleta	Utilidade pública	Utilidade doméstica	Memória emissora	Consulta pública	Entretenimento	Total
Jornal Nacional	Período 1	2	0	0	0	0	2
	Período 2	0	0	0	0	0	0
	Período 3	1	0	0	0	0	1
Fantástico	Período 1	1	0	0	0	0	1
	Período 2	1	0	0	0	0	1
	Período 3	0	0	0	1	4	5
Jornal da Record	Período 1	2	0	2	0	1	5
	Período 2	0	0	0	0	1	1
	Período 3	0	0	1	0	0	1
Domingo Espetacular	Período 1	0	0	1	0	0	1
	Período 2	0	0	0	0	0	0
	Período 3	0	0	0	0	0	0

Fonte: tabulado pelo autor a partir dos Quadros 1 a 4

O formato de apresentação permite inferir inicialmente que as emissoras não possuem um padrão geral interno definido, pois as variações quantitativas dos convites são significativas entre os períodos – inclusive quando considerando separadamente telejornais e revistas eletrônicas. Ou seja: mesmo ao abordar cada emissora isoladamente, e cada programa jornalístico de modo independente, não é possível constatar uniformidade em relação aos convites na amostragem apresentada.

Na Tabela 2, os convites diretos dos períodos são totalizados por programa; há também totais por emissora e a apresentação de dois indicadores (uma média aritmética simples da quantidade de convites por programa e um índice para informar com qual percentual cada programa *contribui* com os convites diretos à interatividade na emissora).

Tabela 2: Totais, médias e índices dos convites diretos à interatividade

Programa	Utilidade pública	Utilidade doméstica	Memória emissora	Consulta pública	Entretenimento	Total convites	Média	Índice
Jornal Nacional	3	0	0	0	0	3	0,5	30,0%
Fantástico	2	0	0	1	4	7	1,2	70,0%
Totalizador Globo	5	0	0	1	4	10	0,8	100%
Jornal da Record	2	0	3	0	2	7	1,2	87,5%
Domingo Espetacular	0	0	1	0	0	1	0,2	12,5%
Totalizador Record	2	0	4	0	2	8	0,7	100%

Fonte: tabulado pelo autor a partir da Tabela 1

Enquanto a análise apenas dos totais de convites (coluna *Total convites*) e a média geral apresentada (coluna *Média*) sugerem certa uniformidade, a análise dos convites diretos por categoria e o *Índice* percentual calculado indicam que há variações significativas de ordem qualitativa nesses convites.

No caso da Rede Globo, é possível observar que a maior parte dos convites diretos realizados está associada à veiculação de conteúdos classificados como de *Utilidade pública*, seguidos por *Entretenimento* e *Consulta pública*. No caso da Record, os convites são mais orientados a ações de *Memória da emissora*, seguidos, em igual número, por *Utilidade pública* e *Entretenimento*. Apesar de esses dados possibilitarem a afirmação que, em linhas gerais, os convites diretos em programas jornalísticos tendem a ser associados a *Utilidade pública* e *Entretenimento*, quando observados os programas a partir dos quais os convites foram originados nas emissoras a variação é bastante significativa. No caso da Globo, a maioria dos convites (70%) ocorre na revista eletrônica da emissora, enquanto 30% dos convites são originados no telejornal; a relação é exatamente inversa no caso da Record, pois o telejornal responde por 87,5% dos convites contra 12,5% da revista eletrônica. As próximas seções desenvolvem essas análises, apresentando inclusive alternativas iniciais para interpretação dos dados.

Interatividade em telejornais

A Tabela 3 evidencia que o *Jornal Nacional* concentrou os convites diretos em temas que remetem a *Utilidade pública* (no primeiro ano da pesquisa, os convites do programa foram 100% associados a essa categoria). O *equivalente Jornal da Record* apresentou convites diretos à interatividade em três categorias: *Memória da emissora* (42% dos convites), *Utilidade pública* e *Entretenimento* (29% dos convites para cada categoria). Os convites que remetem a memória (via portal R7) talvez sejam justificados pelo fato que os programas da Rede Record que não estejam vinculados explicitamente a conteúdos religiosos não possuem necessariamente um histórico significativo de convites diretos para a interatividade – nesse sentido, os convites parecem constituir uma tentativa de criar o hábito de a audiência da emissora passar a acessar conteúdos disponíveis no portal Web vinculado à “forma cultural” Notícias.

Tabela 3: Análise comparativa em telejornais

Programa	Utilidade pública	Utilidade doméstica	Memória emissora	Consulta pública	Entretenimento	Total Convites	Índice
Jornal Nacional	3	0	0	0	0	3	30%
Jornal da Record	2	0	3	0	2	7	70%
Total por categoria	5	0	3	0	2	10	-
Índice geral por categoria (2 emissoras)	50%	0%	30%	0%	20%	-	100%
Índice Rede Globo	100%	0%	0%	0%	0%	-	100%
Quantidade média/programa Globo	0,5	0	0	0	0	0,5	-
Índice Rede Record	29%	0%	42%	0%	29%	-	100%
Quantidade média/programa Record	0,3	0,0	0,5	0,0	0,3	1,2	-

Fonte: tabulado pelo autor a partir da Tabela 2

Um aspecto que provoca estranhamento é a quantidade de convites diretos que remetem a *Entretenimento* no telejornal da Rede Record. Outro item que merece destaque é a quantidade significativamente maior de convites totais que pode ser observada no *Jornal da Record* (mais que o dobro daqueles do *Jornal Nacional*¹²). Até o momento, foi possível constatar que, considerando os totais de convites diretos realizados em telejornais, a Globo responde por 30% do total contra 70% da Record.

¹² Eventualmente, os poucos convites diretos durante o *Jornal Nacional* podem ter relação com o fato que após o telejornal a emissora exibe seu *principal produto de exportação* (a novela das 21h), e poderia haver *preocupação* por parte da Rede Globo em *perder* sua audiência para o ambiente interativo. A hipótese não foi validada.

Interatividade em revistas eletrônicas

No caso das revistas eletrônicas, a Tabela 4 permite observar uma *coerência* em relação ao formato por parte da Globo: enquanto *revista*, o *Fantástico* tem seus convites distribuídos entre *Utilidade pública* (29%), *Consulta pública* (12,5%) e *Entretenimento* (57%).

Tabela 4: Análise comparativa em revistas eletrônicas

Programa	Utilidade pública	Utilidade doméstica	Memória emissora	Consulta pública	Entretenimento	Total Convites	Índice
Fantástico	2	0	0	1	4	7	87,5%
Domingo Espetacular	0	0	1	0	0	1	12,5%
Total por categoria	2	0	1	1	4	8	-
Índice geral por categoria (2 emissoras)	25%	0%	12,5%	12,5%	50%	-	100%
Índice Rede Globo	29%	0%	0%	14%	57%	-	100%
Quantidade média/programa Globo	0,3	0,0	0,0	0,2	0,7	1,2	-
Índice Rede Record	0%	0%	100%	0%	0%	-	100%
Quantidade média/programa Record	0,0	0,0	0,2	0,0	0,0	0,2	-

Fonte: tabulado pelo autor a partir da Tabela 2

No caso da Record, merece atenção não apenas a pouca quantidade de convites diretos em sua revista eletrônica (houve um único convite para o *Domingo Espetacular*), mas também o fato de esse único convite ser relativo ao item *Memória da emissora*. A baixa quantidade média dos convites diretos à interatividade observada na revista eletrônica da Rede Record (0,2 convites por programa, ou dois convites a cada dez programas) motivou a definição de uma investigação adicional a ser conduzida no próximo período de coleta de dados,

¹³ Disponível em: <<http://programas.rederecord.com.br/programas/domingoespetacular/home.asp>>. Acesso em 08 ago. 2013.

¹⁴ Como exemplos podem ser citadas (i) uma consulta questionando se a audiência seria a favor da redução da maioria penal: o *website* informa que 88 pessoas opinaram (disponível em: <<http://programas.rederecord.com.br/programas/domingoespetacular/enquete.asp?resultado=542>>; (ii) outra enquete perguntou à audiência se a raça de cães *pitbull* poderia ser considerada violenta: 6 pessoas teriam votado (disponível em: <<http://programas.rederecord.com.br/programas/domingoespetacular/enquete.asp?resultado=543>>; (iii) uma terceira pesquisa solicitou que a audiência votasse no conteúdo que mais gostava de assistir no Domingo Espetacular, e teve o retorno de 1.808 internautas (disponível em: <<http://programas.rederecord.com.br/programas/domingoespetacular/enquete.asp?resultado=513>> – mesmo neste último caso o índice parece baixo, considerando a audiência televisual do programa. Todos os acessos foram realizados em 08 ago. 2013.

¹⁵ Vale observar que média apresentada na Tabela 5 é uma média aritmética simples, calculada considerando o total de convites diretos dividido pela quantidade de programas analisado a cada período de coleta. Assim, em relação ao (i) *Fantástico*: durante o projeto de doutorado – considerando os 3 primeiros períodos – foram realizados 29 convites diretos; esse valor, dividido por 12 programas analisados leva a uma média de 2,4 convites por programa. O mesmo *Fantástico*, durante a pesquisa atual, aponta um total de 7 convites diretos ao longo de 6 programas analisados, levando a uma média de 1,2 convites diretos por programa. No caso do (ii) *Jornal Nacional*: durante o projeto de doutorado foram realizados 3 convites ao longo de 12 programas (média de 0,25 convite por programa); na pesquisa atual, foram realizados 3 convites ao longo de 6 programas (0,5 convite por programa).

durante o ano de 2014, associada à hipótese que talvez os poucos convites tenham relação com um aspecto que pode ser observado no *website* do programa no portal R7: a *homepage* do *Domingo Espetacular*¹³ mantém no ar, semanalmente, uma enquete; não foi constatado, contudo, em nenhum dos programas assistidos, os apresentadores informando ao público os resultados das enquetes realizadas. Tampouco foram constatados, durante a veiculação dos programas, convites diretos relacionados a tais enquetes (ainda que geralmente elas remetam a matérias veiculadas na TV). Também ao consultar os resultados de algumas das enquetes disponíveis, é possível identificar pouca participação da audiência do programa¹⁴. Eventualmente, a pouca quantidade de convites diretos a interagir no *Domingo Espetacular* tenha relação com os baixos retornos observados nas pesquisas disponíveis no *site* (mas, por outro lado, os baixos retornos da audiência podem ser associados aos poucos convites diretos realizados). Complementarmente, há que se considerar ainda a dificuldade de manter conteúdos interativos associados à programação ao vivo (GAWLINSKI, 2003: 74). A investigar.

Em termos percentuais, até o momento foi possível constatar – considerando os totais de convites diretos realizados em revistas eletrônicas – que a Rede Globo responde por aproximadamente 87% desses convites, enquanto a Rede Record responde por pouco mais de 12%.

Histórico Rede Globo

Quando os dados recentes relativos à Rede Globo são analisados em comparação com aqueles coletados durante a pesquisa de doutorado do autor do artigo, se por um lado é possível observar certa coerência em relação à distribuição dos convites à interatividade, por outro há uma redução na quantidade de convites diretos realizados.

A Tabela 5, em seguida, apresenta comparação dos totais entre a coleta de dados realizada nos anos de 2011 e 2012 (corresponde ao primeiro valor apresentado em cada categoria, destacado em negrito e sublinhado) com os dados obtidos no primeiro ano da pesquisa atual (corresponde ao segundo valor apresentado, com fonte sem destaques).

Tabela 5: Comparativo preliminar médio entre programas da Rede Globo¹⁵

Programa	Utilidade pública		Utilidade doméstica		Memória emissora		Consulta pública		Entretenimento		Total Convites		Média	
Jornal Nacional	<u>3</u>	3	<u>0</u>	0	<u>0</u>	0	<u>0</u>	0	<u>0</u>	0	<u>3</u>	3	<u>0,3</u>	0,5
Fantástico	<u>9</u>	2	<u>2</u>	0	<u>1</u>	0	<u>5</u>	1	<u>12</u>	4	<u>29</u>	7	<u>2,4</u>	1,2
Média													<u>1,4</u>	0,9

Fonte: tabulado pelo autor, a partir de (MARQUIONI, 2012: 123-125) e da Tabela 2

A análise comparativa (considerando os dados obtidos até o momento) sugere, ao aferir a média geral, uma tendência de redução na quantidade de convites diretos à interatividade por parte da emissora (ainda que a quantidade média de convites no Jornal Nacional tenha aumentado). De fato, uma redução média geral aproximada de 64% (de 1,4 para 0,9 convites por programa). Essa variação motiva a realização de investigações adicionais no sentido de procurar identificar causas prováveis para a redução, porque não parece apropriado considerar que a emissora tenha interesse em diminuir seus convites diretos à interatividade em um momento histórico quando o indivíduo (ou o espectador, no caso das emissoras) tende a permanecer *online*, interagindo via dispositivos móveis quase que constantemente no cotidiano.

Considerações finais

Os aumentos do parque de *hardware* de dispositivos móveis e do acesso à internet têm provocado o uso da TV em conjunto com a utilização de *novas próteses*

conectadas à Web. Esse uso concomitante tem proporcionado um efetivo ambiente de *preparação* cultural da audiência para a interatividade diretamente via TV digital para quando (e se) o aspecto do canal de retorno for equacionado. Enquanto os dados empíricos coletados até o momento parecem indicar que não há ainda um padrão definido entre emissoras para as ações de interatividade (ou mesmo um padrão evidente internamente a cada emissora), as informações que (i) quem mais assiste “a TV com [enquanto navega na] internet são os jovens, principalmente entre 20 a 24 anos, [que (ii)] são os adolescentes de 15 a 19 anos os que mais comentam sobre a televisão na internet [...] [que (iii)] entre os adultos, esse hábito é maior entre as mulheres e entre as pessoas de classe econômica AB” (NO BRASIL, 2013) parecem constituir relação com um fato observado (informalmente) durante a coleta de dados empíricos e que talvez auxilie na compreensão do cenário geral atual: apesar da *equivalência dos programas* (conforme definição apresentada), os conteúdos veiculados nos programas jornalísticos da Record aparentemente diferem significativamente daqueles da Globo. Essa suposta variação possibilita inferir que as emissoras talvez estejam *competindo* por públicos distintos. O próximo período de coleta de dados empíricos vai procurar equacionar essa variação de modo formal, através de uma análise e categorização de cada uma das matérias veiculadas nos programas em que houver coleta de dados. Em se confirmando variação significativa de conteúdos, pode-se eventualmente ter encontrado uma *pista* para decifrar o fenômeno observado, relacionado (talvez) ao nível de instrução (SOTO-SANFIEL; IGARTUA, 2013) das audiências envolvidas. Em outros termos: talvez a padronização entre emissoras não esteja ocorrendo devido a características da audiência alvo.

Espera-se, também como investigação complementar, acompanhar o uso de segunda tela pelo *Jornal da Cultura* (SEGUNDA TELA, 2013). Ainda que os convites diretos à interação sejam diferentes do formato associado a segunda tela (pois neste último caso o espectador não é informado oralmente a cada novo conteúdo disponível da possibilidade de interagir), esse uso também pode ser analisado enquanto preparador do público para a interatividade. Complementarmente, na segunda tela, o controle do *ambiente* no qual a interação ocorre é da emissora: ocorre que se estabelece no formato adotado pelo *Jornal da Cultura* uma diferença em relação ao cenário em que o espectador toma a iniciativa de acessar um conteúdo na internet utilizando, por exemplo, um mecanismo de busca (como o *Google*) para procurar informação ou conteúdo relacionado àquele em exibição pela emissora: de posse de um dispositivo conectado à Web e de um mecanismo de busca na Rede, é possível materializar a experiência de segunda tela independentemente de ser disponibilizado um *ambiente de software* pela emissora como aquele fornecido pela TV Cultura. E isso pode impactar diretamente as receitas com anunciantes.

O fato é que até o momento não foi possível constatar a existência de uma tendência de uniformização dos convites diretos a interação em programas jornalísticos de TV aberta no Brasil; contudo, os dados obtidos possibilitaram (além das análises preliminares apresentadas neste artigo, também) mapear ao menos quatro investigações adicionais que merecem ser conduzidas e que convergem para a pesquisa central: (i) avaliar alternativas para relacionar as enquetes mantidas no portal R7 e os convites diretos realizados pelos apresentadores do *Domingo Espetacular* (para tentar analisar a pouca quantidade de convites diretos observada até o momento); (ii) avaliar causas prováveis para a redução dos convites diretos nos programas analisados da Rede Globo; (iii) acompanhar qualitativamente o uso dos recursos de segunda tela pelo *Jornal da Cultura* (eventualmente tentar estabelecer contato com profissionais da emissora para refinar a investigação); (iv) categorizar as matérias veiculadas pelos programas jornalísticos analisados, no sentido de identificar perfis de audiência alvo das emissoras.

A continuidade do projeto deve possibilitar o refinamento das análises conceituais e das reflexões a respeito das variações nas formas de assistir e produzir TV, associadas às interações com o conteúdo televisual.

Referências Bibliográficas

GAWLINSKI, Mark. *Interactive television production*. Oxford: Focal Press, 2003.

GRUPO de Mídia São Paulo. *Mídia Dados Brasil 2012*. São Paulo; 2012. Disponível em: <www.gm.org.br>. Acesso em: 12 jul. 2012.

IBOPE. No Brasil, 43% dos internautas assistem à TV enquanto navegam. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/No-Brasil-43-dos-internautas-assistem-a-TV-enquanto-navegam.aspx>>. Acesso em: 08 ago. 2013.

MARQUIONI, Carlos Eduardo. *TV digital interativa brasileira: redefinições culturais e inter-ações midiáticas em tempos de migração tecnológica*. 2012. 282f. Tese de doutorado – Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Curitiba, 2012.

PROULX, Mike; SHEPATIN, Stacey. *Social TV: How Marketers Can Reach and Engage Audiences by Connecting Television to the Web, Social Media, and Mobile*. New Jersey: John Wiley & Sons: 2012.

SEGUNDA TELA. Disponível em: <<http://tvcultura.cmais.com.br/jornaldacultura/segunda-tela>>. Acesso em: 21 abr. 2013.

SOTO-SANFIEL, María Tereza; IGARTUA, Juan-José. Cultural proximity and interactivity in the process of narrative reception. *No prelo*. Artigo apresentado oralmente no Visual Culture Working Group do IAMCR/2013, realizado em Dublin/Irlanda entre os dias 25-29 Junho/2013 (artigo gentilmente fornecido pelos autores).

WILLIAMS, Raymond. Culture is ordinary [1958]. In: *Resources of Hope: Culture, Democracy, Socialism*. p. 3-18. Londres: Verso, 1989.

_____. *Cultura e sociedade: 1780-1950*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1969.

_____. *Television: Technology and Cultural Form*. Padstow: Routledge Classics, [1974] 2005.

Estudos de Recepção Sob a Ótica das Masculinidades: Uma Lacuna nas Pesquisas de Comunicação Brasileiras

Valquíria Michela John

Doutora em Comunicação e Informação (UFRGS), Mestra em Educação (UFSC) e professora do curso de Jornalismo da Universidade do Vale do Itajaí (Univali). Pesquisadora do grupo Monitor de Mídia, integrante da Renoi - Rede Nacional de Observatórios de Imprensa. Integrante do Obitel - Observatório Ibero Americano de Ficção Televisiva. E-mail: val@univali.br

Felipe da Costa

Mestrando em Jornalismo pelo POSJOR/UFSC, especialista em Gestão em Comunicação Empresarial e bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, ambos pela Univali. Pesquisador do Monitor de Mídia e Membro da Rede Nacional de Observatórios de Imprensa (Renoi). E-mail: contato@felipedacosta.com.br

Resumo: Este artigo discute parte do estado da arte sobre os estudos de recepção realizados no Brasil que articulam a problemática das relações de gênero, tendo como foco as discussões sobre masculinidades. Para tanto, realizamos uma pesquisa documental que compreende o decênio de 2000 a 2010 com foco nas teses e dissertações defendidas em programas de pós-graduação em comunicação no período, bem como nos artigos publicados no congresso anual da Intercom e no Encontro Anual da Compós. Os resultados apontam para a baixa presença das discussões que articulam gênero e recepção e para a ausência de estudos sobre masculinidades.

Palavras-chave: Relações de gênero; Estudos de recepção; Estado da Arte; Masculinidades; Pesquisa em Comunicação.

Abstract: This paper discusses part of the state of the art about Brazilian audience studies that articulate gender relations issues, focusing on the discussions about masculinities. Therefore, this documental research comprehends the decade from 2000 to 2010, focusing on the theses and dissertations of the Communication Graduate Programs on the period. We also analysed the papers published at Intercom annual congress and at Compós annual encounter. The results point to the low presence of the discussions that articulate gender and reception, also to the absence of studies about masculinities.

Keywords: Gender relations; Audiences studies; State of the art; Masculinities; Communication research.

Uma nota introdutória

Escosteguy (2008) aponta para a dificuldade em se fazer um “estado da arte” da pesquisa que envolva a temática das relações de gênero na Comunicação. Embora este artigo seja o resultado de um levantamento bibliográfico que se propõe a esse processo, naturalmente que não daríamos conta de mapear toda a produção nacional que articula a temática. Como em qualquer pesquisa, fizemos um recorte metodológico que visa a contribuir para o vislumbre de um panorama inicial e circunscrito da pesquisa que articula a problemática das relações de gênero aos estudos de recepção.

Tivemos como inspiração o estudo desenvolvido por Escosteguy (2008) e Escosteguy e Messa (2006) sobre a temática específica aqui discutida, bem como os estudos de Jacks, Menezes e Piedras (2008) e Jacks et al (2011), que se propõem a essa contribuição ao “estado da arte” da pesquisa em recepção no Brasil. Nossa análise debruça-se sobre os anos de 2000 a 2010, decênio seguinte ao analisado por Escosteguy e Messa (2006; 2008), mas, ao contrário das autoras,

não averiguamos toda a produção que articula gênero e comunicação e sim, especificamente, os estudos de recepção que articulam a temática.

Como recorte metodológico, partimos do corpus analisado por Jacks et al (2011) das teses e dissertações defendidas nos PPGs em Comunicação no período de 2000 a 2009 e incluímos os textos apresentados nos dois principais eventos da área da comunicação no Brasil – o congresso anual da Intercom e o Encontro Anual da Compós, realizados no período de 2000 a 2010. Ressaltamos, portanto, que se trata de uma contribuição para a ampliação de um panorama da pesquisa sobre o tema, mas que não tem a pretensão de ser “o” estado da arte.

O artigo ora apresentado tem como foco, portanto, os trabalhos encontrados no período descrito nesses três âmbitos: teses e dissertações, trabalhos apresentados no congresso anual da Intercom e no encontro anual da Compós. Na soma das três instâncias, o corpus aqui discutido tem a seguinte composição: 29 teses e/ou dissertações, 29 trabalhos apresentados no Intercom e sete trabalhos apresentados no Compós. A forma como chegamos a esses números está explicada nos tópicos a seguir.

Embora a reflexão aqui proposta se debruce sobre a temática das masculinidades nos estudos de recepção, consideramos importante, e necessário, primeiro apresentar um panorama dos estudos que articulam recepção e gênero de um modo geral, mesmo porque, como se verá a seguir, os trabalhos sobre masculinidades estão praticamente ausentes das pesquisas em recepção no Brasil, levando em conta, obviamente, o corpus aqui analisado.

Estudos de recepção e relações de gênero: panorama das teses e dissertações

Escosteguy e Messa (2006; 2008) enfatizam que uma das problemáticas para o estudo da correlação entre gênero e comunicação está no fato de esta ainda ser pouco explorada nas universidades brasileiras nos cursos de comunicação. Tendo como intervalo de análise o decênio de 1992 a 2002, as autoras realizaram um mapeamento da produção acadêmica tendo como foco as teses e dissertações defendidas nos PPGs da área nesse período. Elas dividem a produção em três momentos. No intervalo que vai de 1992 a 1996, o foco dos estudos identificados está na mensagem e, mesmo nesta a produção, é bastante escassa. “Das 754 teses e dissertações produzidas, apenas doze foram classificadas como estudos de gênero e de comunicação. Cinco priorizaram tal temática na mídia impressa e quatro na mídia audiovisual (ESCOSTEGUY E MESSA, 2006: 68)”¹.

¹ Conforme as autoras, as outras três pesquisas foram classificadas como *outros* “por não terem nenhum meio de comunicação como base” (ESCOSTEGUY E MESSA, 2006: 68).

As pesquisas que relacionam recepção às relações de gênero surgem, segundo as autoras, apenas em 1998, em dois trabalhos. Elas enfatizam que, apesar de ainda ser um número pequeno de trabalhos, no período de 1997 a 1999 ocorre “o lançamento do tema na pesquisa brasileira e o crescimento do número de trabalhos sobre gênero e comunicação. Das 835 teses e dissertações defendidas nos três anos especificados, 17 enfocam a temática de gênero - cinco a mais que no período anterior” (ESCOSTEGUY E MESSA, 2006: 70). Nesse mesmo período aparecerem duas pesquisas que enfatizam o masculino; nenhum deles, porém, no âmbito da recepção. Entretanto, consideramos importante destacar brevemente esses trabalhos por se inserirem na temática das masculinidades, foco deste artigo.

O primeiro, de Dario Girdano Caldas (USP, 1998), é intitulado *O velho e o novo na moda masculina: o processo de difusão da inovação no segmento clássico*. O autor parte do pressuposto que o “masculino clássico” é o segmento que incorpora mais lentamente a inovação e faz um estudo que se propõe a reconstruir a genealogia dessa tendência, chamada de “novo costume”. O segundo, de Flailda Brito Garboggini Siqueira (USP, 1999), é um estudo sobre a representação masculina na publicidade televisiva dos anos 90, chamando-se *O homem no espelho da publicidade: reflexão e refração da imagem masculina em comerciais de TV nos anos 90*. Trata-se de uma análise dos elementos do

discurso publicitário, à luz da teoria semiótica. Retomando a metodologia greimasiana, a autora procura identificar uma tipologia de estereótipos de gênero utilizados nos comerciais mais representativos da década (ESCOSTEGUY E MESSA, 2006: 71-72).

No terceiro intervalo, que compreende os anos de 2000 a 2002, elas identificam que o foco dos estudos sobre comunicação e gênero reside na representação do feminino. Foram 1665 trabalhos desenvolvidos nesse período, dos quais 36 vinculam-se à temática de gênero.

No estudo realizado por Jacks, Menezes e Piedras (2008), referente às teses e dissertações desenvolvidas nos PPGs em Comunicação na década de 1990, no total de trabalhos desenvolvidos², 22 deles estabeleceram algum tipo de reflexão relacionando mulher e mídia, “sendo que dessas, apenas sete têm como objetos de estudo a recepção feminina”³ (p. 186).

² CDe um total de 1769 teses e dissertações defendidas nos 11 PPGs em Comunicação nessa década, das quais apenas 45 eram estudos de recepção (JACKS, JOHN E SILVA, 2012).

³ Foram seis dissertações e uma tese.

Os trabalhos de recepção que abordaram a perspectiva de gênero na década de 1990 o fizeram a partir das mulheres, porém, como apontam Jacks, Menezes e Piedras (2008) isso não significa que houve discussão ou problematização referente às relações de gênero. Ao contrário, o que elas destacam é que a pesquisa reforça as conclusões de Escosteguy de que a categoria gênero foi utilizada “para indicar apenas uma distinção sexual entre masculino e feminino” (ESCOSTEGUY, 2004, in JACKS, MENEZES E PIEDRAS, 2008: 199). Ou seja, as únicas sete pesquisas a trabalharem gênero e recepção nos anos 1990 não o fizeram a partir da problematização da construção social/cultural de gênero.

⁴ Nesse período, foram realizadas mais de cinco mil pesquisas nos mais de 40 PPGs em Comunicação. Desse total, porém, apenas 209 eram estudos com foco na recepção (JACKS, JOHN E SILVA, 2012).

⁵ Esse levantamento deu-se com base no material da pesquisa coordenada por Nilda Jacks, que efetuou o estado da arte dos estudos de recepção realizados nos PPGs em Comunicação no Brasil no período de 2000 a 2010. Discussões sobre a pesquisa podem ser encontradas em JACKS et al (2011) e JACKS, JOHN E SILVA (2012).

No intervalo entre 2000 e 2009⁴ foram desenvolvidos 29 estudos de recepção que articulam de alguma forma a questão de gênero⁵. Quanto à abordagem empregada para o estudo da recepção, 21 desses são definidos como Socioculturais, cinco deles como Sociodiscursivos e três seguem a abordagem Comportamental. Todas as pesquisas com abordagem sociocultural estudam receptoras do sexo feminino. Duas pesquisas debruçam-se sobre o universo masculino, com abordagem sociodiscursiva e outra, de mesma abordagem, articula receptores dos sexos feminino e masculino.

Seguindo a proposição de Jacks, Menezes e Piedras (2008) e de Jacks et al (2011), na breve descrição que faremos a seguir do panorama “recepção e gênero” nas teses e dissertações defendidas entre 2000 e 2009, vamos nos ater à abordagem sociocultural. Os trabalhos que abordam o masculino serão discutidos no tópico específico sobre o tema.

No conjunto de 21 trabalhos com abordagem sociocultural, 16 estudam a recepção televisiva, mantendo o panorama da década anterior, cinco têm foco na telenovela, dois dos quais discutem a questão da homossexualidade feminina. Quatro trabalhos têm foco no conteúdo jornalístico televisivo. Entre os demais, há cinema, séries, *talk shows* e pesquisas que não indicam veículo e/ou programa analisado. Desse total, apenas três estudos são teses. A maior parte desses trabalhos não realiza uma efetiva discussão sobre gênero, ou ao menos não aprofunda no arcabouço teórico necessário para tal reflexão. Como este não é o foco deste artigo, destacamos apenas dois bons exemplos de trabalhos produzidos nesse período: a dissertação de Márcia Rejane Postiglioni Messa, intitulada *As mulheres só querem ser salvas: Sex and the City e o pós-feminismo* (MESSA, 2006) e a dissertação de Lirian Sifuentes, *Telenovela e mediações culturais na conformação da identidade feminina de jovens de classe popular* (SIFUENTES, 2009). Ambas, além de efetivamente problematizarem a questão de gênero, o fazem após exaustiva revisão do tema e oferecem importante contribuição à sistematização do conhecimento sobre o assunto.

Recepção e gênero nos congressos da Intercom e da Compós

⁶ O trabalho inicial fazia parte de uma pesquisa financiada pelo artigo 170, do Governo do Estado de Santa Catarina, desenvolvido no âmbito do curso de Jornalismo da Univali.

⁷ Como a pesquisa estava em andamento ao longo de 2012, os dados iniciais foram apresentados por John e Costa (2012) e John (2012). Este artigo apresenta uma revisão na quantidade dos artigos.

⁸ Atualmente nomeado como "Recepção: processos de interpretação, uso e consumo mediáticos"

Para a coleta dos trabalhos da Intercom, analisamos todos os 6326 artigos publicados nos anais do congresso entre 2000 e 2010⁶. A partir da leitura dos títulos, resumos e palavras-chave, coletamos os trabalhos, que conforme estes elementos apresentassem a discussão relacionando a comunicação às relações de gênero. Para a seleção dos textos adotamos os termos gênero, relações de gênero, feminino, feminismo, masculino, machismo, homossexualidade e heterossexualidade. O resultado foi a coleta total de 223 artigos. Destes, separamos os trabalhos sobre recepção⁷. Após uma revisão, chegamos ao total de 29 apresentações que articularam relações de gênero e estudos de recepção.

O volume dos trabalhos da Compós foi bem inferior, uma vez que analisamos somente os artigos apresentados no GP referente aos estudos de recepção⁸. Dos 100 trabalhos apresentados no evento no período, apenas sete foram selecionados com base nos mesmos critérios descritos acima.

TABELA 1: Artigos que articularam recepção à temática das relações de gênero

Ano	Intercom	Compós
2000	1	-
2001	1	-
2002	4	2
2003	2	1
2004	2	1
2005	2	1
2006	1	1
2007	4	-
2008	3	1
2009	5	-
2010	4	-

FONTE: Elaborado pelos autores

Podemos observar que é pequena a quantidade de estudos de recepção que levam a categoria gênero em consideração. Os números apontam que durante o período não houve um crescimento considerável no número de artigos de um ano para o outro em nenhum dos eventos, embora de 2007 a 2010 a Intercom tenha mantido uma média maior entre os anteriores, porém, isso se deve também ao fato do número de trabalhos apresentados ser maior.

Os artigos da Intercom têm a televisão como meio mais estudado (15). Destes, sete tinham como objeto as telenovelas. Características que repetem o panorama dos estudos de recepção com abordagem sociocultural desenvolvidos nas décadas de 1990 e 2000, como apontado por Jacks, Menezes e Piedras (2008), Jacks et al (2011) e Jacks, John e Silva (2012). Outros meios estudados nos artigos da Intercom, com menos evidência, são o rádio (5), as revistas (2) e o cinema (2) e a internet, com apenas um trabalho⁹.

⁹ Importante lembrar que nem todos os textos apontam os meios.

Já no congresso da Compós, os números são bem diferentes. Apenas dois trabalhos são relacionados à televisão e ambos discutem a telenovela. Dois trabalhos discutem a recepção da publicidade pelas mulheres, outras duas apresentações são de cunho teórico e uma tem como objeto a influência da mídia na formação de imagens do corpo feminino por crianças.

Entre os 29 trabalhos apresentados no Intercom, seis deles são teóricos. A maioria dos textos que relata o trabalho empírico entrevista apenas mulheres; num total de 20, apenas dois têm como informantes homens e mulheres e somente um estuda apenas homens. Entre os artigos da Compós, por sua vez, não há trabalho

que tenha como informantes homens, ou homens e mulheres. Dois deles são teóricos e cinco entrevistam somente mulheres.

Neste conjunto de trabalhos mantém-se o panorama apontado por Escosteguy (2006; 2008), a ainda restrita a articulação entre estudos de recepção e relações de gênero, aspecto ressaltado pela própria autora nos artigos apresentados no Intercom (ESCOSTEGUY, 2002) e na Compós (ESCOSTEGUY, 2003) e que integram a análise aqui realizada.

Podemos observar isso ao analisar as palavras-chave dos trabalhos da Intercom. Apenas seis dos 29 artigos selecionados possuem o termo “gênero”, e um deles o termo “relações de gênero”. Entre os trabalhos selecionados na Compós¹⁰, nenhum deles usa gênero ou relações de gênero; apenas os dois artigos de Piedras (2006; 2008), que não tinha como propósito de pesquisa a questão de gênero bem explicitada em seus textos, tem “mulher” entre os indexadores. Ainda que não apareça nas palavras-chave, em 14 textos da Intercom há a discussão sobre gênero e, excluindo a reflexão desenvolvida por Escosteguy na Compós de 2003, não há essa discussão nos demais artigos¹¹.

Outro dado que confirma as preocupações de Escosteguy é que os estudos em geral ainda tomam gênero de maneira polarizada: ou se estuda o feminino, ou o masculino e, o mais problemático é que, na maioria das vezes, nos estudos de recepção, essa escolha não é explicitada. Não pretendemos aqui dizer que deva ser obrigatória essa articulação, mas, o que chama a atenção é que mesmo em artigos que discutem trabalhos empíricos, na maioria das vezes, as explicações/ justificativas metodológicas para o estabelecimento de mulheres, por exemplo, como informantes, não foram apresentadas.

Reafirmamos que não se trata de reivindicar que todos os estudos de recepção, ou que todos os estudos que optam por informantes do sexo feminino articulem a problemática das relações de gênero, porém, que se façam explicitações metodológicas que deixem claro o porquê das escolhas dos informantes, como no texto de Piedras (2006). A autora não estabelece uma discussão sobre gênero, porém, deixa claro o motivo para a escolha de oito mulheres como sujeitos da pesquisa que realiza: “A opção de trabalhar apenas com mulheres se justifica pela necessidade de circunscrever a pesquisa a um universo mais restrito e, além disso, pela curiosidade de explorar qualitativamente dados quantitativos que apontam as mulheres como responsáveis por 70% do consumo brasileiro” (PIEDRAS, 2006: 6).

Estudo das Masculinidades – ainda uma lacuna

Segundo Giffin (2005), os estudos sobre masculinidades começaram a ganhar força no Brasil somente nas últimas décadas, e têm um vínculo, uma origem sobretudo na psicologia e na área da saúde, a partir de pesquisas que envolvem a sexualidade e a saúde reprodutiva. Ainda constituem uma temática tímida dentro das discussões sobre gênero, principalmente no que se refere a questão das identidades masculinas propriamente ditas. Essa análise é compartilhada por Medrado e Lyra (2008), que explicam que

as produções sobre as masculinidades como objeto de estudo propriamente dito, por outro lado, têm início no final da década de 1980, a partir de trabalhos produzidos de maneira ainda pouco sistemática, com concentração em autores específicos e sem necessariamente se desdobrarem em uma discussão teórica, epistemológica, política e ética ampla e consistente sobre o tema (MEDRADO E LYRA, 2008: 809-810).

Os autores explicam que essa característica não é apenas brasileira e que, mesmo no conjunto dos demais países, só a partir da segunda metade da década de 1990 é que foram desenvolvidas publicações com a intenção de

¹⁰ É importante explicitar que a maioria dos artigos da Compós não possui palavras-chave.

¹¹ Deixamos claro que entendemos por discussão sobre gênero os textos que efetivamente trazem arcabouço teórico relacionado ao tema para estabelecer esta reflexão.

organizar, sistematizar e difundir as produções sobre o tema e assim buscar maior aprofundamento e consistência. A principal contribuição veio, segundo os autores, de Robert (agora Rayween) Connell, Jeff Hearn e Michael Kimmel que, em 2005, publicaram o *Handbook of Studies on Men and Masculinities* com foco nas produções desenvolvidas entre 1995 e 2002. Nessa obra, os autores discutem o que denominam como o “desenvolvimento do campo de pesquisas sobre masculinidades” (MEDRADO E LYRA, 2008: 810). Conforme explicam Medrado e Lyra, o que os autores denominam como um “campo” está norteado por produções que apresentam objetos como:

1. a organização social das masculinidades em suas “inscrições e reproduções” locais e globais; 2. a compreensão do modo como os homens entendem e expressam “identidades de gênero”; 3. as masculinidades como produtos de interações sociais dos homens com outros homens e com mulheres, ou seja, as masculinidades como expressões da dimensão relacional de gênero (que apontam expressões, desafios e desigualdades); 4. a dimensão institucional das masculinidades, ou seja, o modo como as masculinidades são construídas em (e por) relações e dispositivos institucionais. (MEDRADO E LYRA, 2008: 810)

Piscitelli (1998) vê com bastante temor certas linhas e estudos focados na “masculinidade”. Para a autora, é grande o risco de que se produzam estudos polarizados, que insistam em equívocos cometidos quando do estudo da “feminilidade”. Sua crítica dirige-se aos chamados “*men’s studies*”, que costumam ter como características perspectivas analíticas essencialistas e parciais, tanto quanto já se produziu (e ainda se produz) em estudos sobre o feminino¹². Ela enfatiza a importância de separar esses estudos essencialistas de uma série de trabalhos desenvolvidos a partir da segunda metade da década de 1980 que propõem “uma questão relevante, levantada em vários espaços da discussão sobre gênero, inclusive no debate especificamente feminista: a importância de perceber a diversidade de vozes masculinas” (PISCITELLI, 1998: 149). A proposição de Connell, considerado um dos pioneiros pela autora, “procurou desenvolver um modelo conceitual que, dando ênfase ao caráter político das relações de gênero, oferece ferramentas analíticas para expressar essa diversidade” (PISCITELLI, 1998: 149). A autora faz, porém, uma importante ressalva:

Estudar masculinidades centrando-se na sua associação aos homens coloca limitações para as análises numa perspectiva de gênero. Mas, não se trata apenas disso. As análises concretas realizadas seguindo a perspectiva de Connell, isto é, pensando nas relações entre masculinidades, hegemônica e subalternas, mostram nuances no que se refere às masculinidades. Porém, eles evidenciam, ao mesmo tempo, a inexistência de uma complexificação equivalente no que se refere às feminilidades. E aqui entra em jogo o que considero “perverso”. Sabendo dos riscos que uma ênfase em “feminilidades” apresenta em termos de uma perspectiva relacional, riscos exaustivamente debatidos nas discussões feministas, não posso deixar de considerar as “ciências da masculinidade” como um retrocesso¹³. (PISCITELLI, 1998: 150).

Entre as principais críticas aos estudos de gênero, independente de área, e nesse caso específico aos de masculinidades, a autora enfatiza a problemática dos estudos polarizados, que se debruçam exclusivamente sobre questões “femininas” e/ou “masculinas”. Não se trata de dizer que todos os estudos devam, obrigatoriamente, ouvir homens e mulheres, o que para ela é recomendável e extremamente salutar para as discussões dos atributos de poder ligados às questões de gênero, mas principalmente que mesmo em estudos que tomam como informantes apenas um dos sexos não se façam análises essencialistas. Como afirma a autora:

¹² A própria nomenclatura no singular é questionada por várias pesquisadoras. Muitos estudos nomeados como pós-feministas reivindicam a importância do uso do plural: feminismos, femininos, mulheres, de modo a evitar estudos “essencialistas”.

¹³ Grifos nossos. Destacamos que autora se refere, sobretudo, e nesse ponto concordamos com ela, a estudos que entendem que falar de feminino é falar de mulheres e falar de masculino é falar de homens, reduzindo sexo e gênero a um único processo, quando sabemos que as identidades são complexas e que os atributos de gênero são sociais, históricos, culturais e nunca determinados biologicamente.

Nesse sentido, numa leitura de gênero, o importante é procurar explorar as complexidades tanto das construções de masculinidade quanto as de feminilidade, percebendo como essas construções são utilizadas como operadores metafóricos para o poder e a diferenciação em diversos aspectos do social (PISCITELLI, 1998: 150 - 151).

Portanto, ao abordarmos o estudo das masculinidades nas pesquisas de recepção não estamos reivindicando que se façam pesquisas exclusivas sobre ou com homens, mas que as identidades masculinas sejam tensionadas, problematizadas e articuladas à compreensão das práticas de recepção midiática. Do mesmo modo que entendemos que nem todo estudo de recepção que ouve receptoras mulheres precisa tensionar a categoria gênero, naturalmente que entendemos que nem todo estudo com homens deva fazê-lo, mas se isso emergir do campo, das falas e das práticas dos sujeitos, constitui sim uma discussão fundamental. Percebemos em muitos trabalhos que focam mulheres aspectos relacionados a essas relações de poder e a estereótipos de uma suposta identidade masculina, mas essas discussões raramente veem à tona.

[...] considerar a masculinidade e os homens objetos específicos dos estudos da masculinidade acarreta consequências teóricas e políticas sérias. Politicamente, reforça o binarismo que tem sido fortemente criticado atualmente pelas teorias feministas e, mais recentemente, pelas teorias queer. Teoricamente, ao trabalhar a partir de uma divisão ingênua entre masculinidade e feminilidade, não incorpora as severas críticas das políticas de identidade, a complexificação do estudo da subjetividade e a centralidade das reflexões sobre as relações de poder que configuram os objetos que se relacionam diretamente a sexo, a gênero ou a ambos (PARRINI, apud MEDRADO E LYRA, 2008: 825).

Por outro lado, ao realizar este mapeamento, percebemos também que a opção por partir da problemática das identidades de gênero com o público masculino é rara e quando existe, pouco aprofundada, como se verá a seguir. Daí considerarmos que enquanto tema/objeto de pesquisa, essa discussão é ainda uma lacuna nos estudos de recepção. Sabemos que há vários estereótipos de gênero relacionados à produção e consumo dos produtos midiáticos; por exemplo, dizer que ver futebol na TV é coisa de homem ao passo que telenovela é coisa de mulher. Se há essas premissas em termos de senso comum, por que não trazê-las para o cerne da discussão da recepção? De certo modo, nas pesquisas de recepção sob a ótica das relações de gênero, aparentemente continuamos a trabalhar num modelo binarista, tão criticado por outras disciplinas, notadamente a Antropologia. Portanto, não reivindicamos esse binarismo ao apontarmos a lacuna, e sim a importância de que as questões e os atributos de gênero perpassem os estudos de recepção e de que o homem tem, de certo modo, sido tratado como ausente deste contexto. Aparentemente, continua-se a entender gênero como uma questão do “feminino”, quando na verdade trata-se da relação inter e intra sexos.

Nesta etapa da pesquisa, percebemos, tal como os estudos anteriores citados ao longo deste texto, que a temática das relações de gênero é uma categoria de análise ainda pouco explorada e cheia de possibilidades para os estudos de recepção dos diferentes produtos dos meios de comunicação, principalmente quando se trata do homem como informante. É o que constatamos na análise de dois dos principais eventos científicos de comunicação do país e das teses e dissertações defendidas nos PPGs em comunicação no intervalo entre 2000 e 2009, já que dos 65 trabalhos que articulam estudos de recepção e gênero e que constituem o corpus aqui analisado, apenas quatro utilizam homens como informantes, três deles em teses e dissertações e um em congresso da Intercom¹⁴.

¹⁴ Para além da questão do sexo do informante, nos demais textos analisados, em nenhum dos estudos com o público feminino foi encontrada a problematização, o tensionamento das identidades masculinas.

Um desses trabalhos é o artigo apresentado no Intercom de 2008 *Lixo é coisa de homem? As questões de gênero na subcultura cinematográfica* (Castellano, 2008).

A autora tem como objetivo analisar de que forma as relações de gênero ocorrem no interior da comunidade de fãs de filmes *trash*. A pesquisadora faz uma análise da sociabilidade mantida pelos aficionados, por meio de netnografia, em comunidades *online* e uma observação participante em um cineclube do Rio de Janeiro.

Já no início do texto, Castellano (2008) relata sua observação participante no cineclube Phobus, que funciona a cada quinze dias no Sesc Tijuca: “Ao início da exibição, a sala comportava 17 pessoas, 14 homens e três mulheres, sendo, uma delas, eu. Na metade do curta-metragem, enquanto a maior parte da plateia gargalhava das piadas a respeito de um sexo oral bem-sucedido, as outras duas representantes do sexo feminino retiraram-se da sala” (CASTELLANO, 2008: 1).

A pesquisadora utiliza esta experiência como forma de ilustrar e demonstrar a importância de sua pesquisa. Segundo ela, a pergunta “lixo é coisa de homem?” está sempre à espreita de quem estuda filmes *trash*. É comum ser afirmado que sim, mas a abordagem geralmente para nesta constatação. Segundo Castellano (2008), autores que estudam as subculturas geralmente colocam a cultura de massa como feminina e o *trash* em oposição a ela. Com as entrevistas realizadas, ela confirma o desprezo dos fãs de filmes *trash* pelas produções hollywoodianas e, conseqüentemente, por seu público, que costuma ter na mulher a figura imaginada do público *mainstream*.

Outra questão importante levantada pela autora é que, na gênese das subculturas, as práticas de consumo ocorrem fora do ambiente doméstico, o que reforça a ideia de masculino que há por trás do ideal subcultural de que a mulher é associada ao ambiente privado, do lar, enquanto o homem é ligado ao público, à rua.

Castellano (2008) realiza uma netnografia em duas comunidades do Orkut: Trash, Gore e Terror e Geral e Filmes Trash Caseiros. A pesquisadora observa que nas duas comunidades a quantidade de mulheres é bem menor e que, mesmo assim, elas interagem bem menos que os homens.

Outro ponto analisado pela autora sobre as relações de gênero é o papel destinado às mulheres nesses filmes, que invariavelmente é o de gostosas peitudas perseguidas por facínoras. Castellano (2008) afirma então que fica bastante claro que a procura por uma outra sensibilidade estética fica restrita ao gosto cinematográfico, pois não só as meninas bonitas das comunidades são elogiadas, como as fotos de mulheres desnudas que são colocadas nas comunidades fazem muito sucesso. “Quando o assunto é mulher, mesmo para os fãs de lixo, beleza é, sim, fundamental. E essa não é uma peculiaridade dos fãs. Dentro do universo das produções de *trash* e terror a dicotomia belo/grotesco frequentemente lança mão da imagem feminina para compor o lado da beleza e da sensibilidade em contraposição ao monstruoso e assustador” (CASTELLANO, 2008: 13).

O mérito do estudo de Castellano está em uma abordagem diferenciada, sobretudo entre os estudos em recepção no país. Além de analisar um tema pouco abordado, como é o cinema *trash*, a pesquisadora não se contenta com as afirmações de que o estilo de filme é destinado a homens; assim, ela verifica as relações entre homens e mulheres, e mesmo que no artigo praticamente só demonstre os homens como informantes, a autora relaciona as falas desses sujeitos ao universo das relações de gênero, que obviamente envolvem homens e mulheres. Dessa forma, ela demonstra que trabalhar de forma não polarizada, não binária, não exige necessariamente trabalhar com receptores de ambos os sexos, mas estabelecer a discussão sobre gênero numa perspectiva de relações de poder e, inclusive, que identidades masculinas ou femininas não são necessariamente de homens e mulheres, respectivamente, e sim, construções sociais e culturais. Embora não traga o efetivo aprofundamento teórico nesse sentido, a autora apresenta um bom exemplo de articulação da temática de gênero aos estudos de recepção.

¹⁵ Trata-se de uma dissertação.

Entre as teses e dissertações, o trabalho de Furtado (2009)¹⁵ tem como objeto de estudo a recepção dos discursos normativos das revistas *Men's Health* e *Nova*. Para o autor, os meios de comunicação influenciam os receptores sobre a maneira como eles pensam sobre si mesmos e se caracterizam sobre seu *self*. Utilizando da obra de Foucault, o autor diz que essa influência opera fundamentalmente por meio de normas e que, entretanto, não é impossível fugir delas utilizando da ética, uma dimensão livre da própria subjetividade. A pesquisa propõe-se a responder se existe, na recepção dos discursos das revistas *Men's Health* e *Nova*, a possibilidade desta dimensão. Para isso, analisa primeiramente seis edições de cada publicação para encontrar o fio condutor dos discursos, o que chama de fisiologia.

Em uma segunda parte realiza entrevista em profundidade com 21 pessoas de classe AB que já leram pelo menos uma vez as revistas, oito homens jovens (18-21 anos) e três adultos (30-43), para analisar a *Men's Health*, e oito mulheres jovens e duas adultas para a *Nova*. Nas entrevistas, busca identificar como os receptores enxergam sua vida sugerindo temas para o debate como prazeres efêmeros, relacionamentos estáveis, corpo saudável e corpo sedutor. Compara as respostas à fisiologia do discurso para descobrir se a relação consigo mesmo é produzida automaticamente, a partir de uma reflexão sobre si.

Apesar de o autor realizar o estudo de recepção com informantes do sexo masculino e feminino, o trabalho não discute gênero em sua base teórica. Furtado (2009) aponta comportamentos normativos como, por exemplo, a “pegação”, que poderia ser discutido como um atributo da masculinidade, problematizado à luz das reflexões sobre relações de gênero, mas não o faz.

Os outros dois trabalhos analisados são de autoria da mesma pesquisadora, Ellis Regina Araújo da Silva. Em sua dissertação, intitulada *Transgressão e felicidade: uma abordagem da temática homossexual a partir das cartas dos leitores enviadas a revista G Magazine*¹⁶, Silva (2003) busca compreender como a identidade homossexual aparece construída nas seções SOS, Carta do leitor, Contos, Procurado e Foi Assim na revista analisada.

¹⁶ Trabalho classificado como abordagem sociodiscursiva por Jacks et al (2011).

O quadro teórico, segundo a autora, foi construído a partir das categorias identidade e homossexualidade. “Neste sentido, faz-se necessária a compreensão do conceito de identidade, o que traz a necessidade de examinar como os papéis de gênero têm interferido na conceitualização de uma identidade homossexual e de utilizar esse referencial teórico para tratar das cartas e das revistas” (SILVA, 2003: 14).

Utilizando da análise de conteúdo, a pesquisadora agrupou estatísticas sobre os sujeitos como: de onde eram, faixa etária, atributos físicos, etc. A segunda parte foi o exame do aspecto discursivo das cartas, do problema da constituição e expressão da identidade homossexual nas cartas da revista, com a utilização da análise do discurso francesa.

A mesma autora continua a estudar homossexuais masculinos em sua tese intitulada *Representações sociais e imagens em fotografia do corpo masculino em revistas gays* (SILVA, 2007). Desta vez, buscando compreender como o corpo é percebido e qual é o lugar de onde vêm os modos de narrar e fotografar assimilados por revistas destinadas ao público gay.

¹⁷ O pesquisador pede para os entrevistados produzirem termos, expressões, adjetivos, etc., a partir de um termo indutor.

A autora analisa 927 fotografias de nu masculino em 30 edições das revistas *G Magazine* e *Sex Boys*, e realiza 88 entrevistas em que combina questionário e a técnica de associação livre¹⁷. Apoia-se na teoria das representações sociais, estudos de gênero e teoria *queer*.

¹⁸ Resultados da pesquisa foram coletados no resumo da tese, já que o arquivo disponível no sistema da universidade está incompleto.

De acordo com a autora, os “(...) homens gays se apresentam como detentores de representações sociais do corpo com significantes associados à masculinidade heterossexual. Neste aspecto, as fotografias existentes nas revistas resumem um discurso em direção à ideia de corpo ‘magnífico e viril’” (SILVA, 2007: 5)¹⁸.

Apesar dos trabalhos de Silva (2003; 2007) tratarem de homossexualidade, ambos trazem para o referencial teórico uma discussão sobre gênero. Na dissertação, a autora faz um capítulo sobre papel do gênero na construção da identidade homossexual, e na tese discute corpo e sexualidade, estabelecendo reflexões sobre masculino e feminino, sexo e identidade sexual.

São estes os únicos trabalhos que problematizam a recepção midiática a partir da identidade de gênero numa perspectiva dos atributos de masculinidades. Como se vê, é ao mesmo tempo uma lacuna e uma ampla possibilidade de objetos e temas a serem explorados norteados por essa premissa.

Considerações finais

Destacamos novamente que as análises e as afirmações que fizemos ao longo deste texto referem-se ao corpus citado. Sabemos que deste universo estão excluídos, por exemplo, livros e periódicos científicos da área da Comunicação, bem como sabemos que a articulação entre gênero e mídia também ocorre em outras disciplinas. Entretanto, conforme destacamos, não é nossa pretensão esgotar um assim chamado “o estado da arte” e sim trazer nossa reflexão como uma contribuição para a análise deste cenário, certamente bastante limitada. Entendemos, porém, como Jacks et al (2011), que focar nas teses e dissertações produzidas na área é o parâmetro mais significativo para o acompanhamento do desenvolvimento de uma disciplina, neste caso, a Comunicação. A opção por incluir dois importantes eventos da área busca, então, como objetivo secundário, verificar se essas produções estão ou não circulando num âmbito mais amplo. Constatamos a coincidência de apenas três autores, presentes no corpus das teses e dissertações e que apresentaram trabalhos na Intercom e/ou Compós, o que pode sinalizar para uma problemática de falta de circulação de nossos estudos entre nossos próprios pares. Nossa intenção é continuar a desenvolver esta pesquisa e ampliar esta análise para os principais periódicos científicos da área, de modo a também ampliar essa reflexão sobre a divulgação científica do conhecimento produzido nos PPGs em comunicação em nosso país.

Referências bibliográficas

CASTELLANO, Mayka. Lixo é coisa de homem? As questões de gênero na subcultura cinematográfica. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 31, 2008, Natal. *Anais...* São Paulo: INTERCOM, 2008.

ESCOTESGUY, Ana Carolina. As relações de gênero nos estudos de recepção: notas sobre metodologias de pesquisa e suas repercussões teóricas. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 25, 2002, Natal. *Anais...* São Paulo: INTERCOM, 2002.

_____. Notas para um estado da arte sobre os estudos brasileiros de recepção dos anos 90. *In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS*, 12, 2003, Niterói. *Anais...* Belo Horizonte: COMPÓS, 2003.

_____; MESSA, Márcia Rejane. Os estudos de gênero na pesquisa em comunicação no Brasil. *Contemporanea*. Vol.4. nº2, dezembro de 2006, p.65-82.

_____. *Comunicação e gênero: a aventura da pesquisa*. Porto Alegre : EDIPUCRS, 2008.

FURTADO, Pedro Calabrez. *Ética e comunicação: Prazeres fugazes, amores eternos, corpos sedutores e saudáveis na recepção dos discursos de Men's Health e Nova*. 2009. 231 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) – Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, 2009.

GIFFIN, Karen. A inserção dos homens nos estudos de gênero: contribuições de um sujeito histórico. *Ciência e Saúde Coletiva*, 10 (1), 2005, pp. 47- 57.

JACKS, Nilda, et. al. Pesquisa sobre audiências midiáticas no Brasil: primórdios, consolidação e novos desafios. In: JACKS, Nilda; MARROQUIN, Amparo; VILLARROEL, Mónica; FERRANTE, Natália. *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro*. Quito: Ciespal, 2011.

___; MENEZES, Daiane; PIEDRAS, Elisa. *Meios e audiências: a emergência dos estudos de recepção no Brasil*. Porto Alegre: Sulina, 2008.

___; JOHN, Valquíria Michela; SILVA, Lourdes Ana Pereira. Estudos de recepção no Brasil: panorama da última década. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 21, 2012, Juiz de Fora. *Anais...* Belo Horizonte: COMPÓS, 2012.

JOHN, Valquíria Michela. Estudos de Recepção e Relações de Gênero: análise dos trabalhos produzidos nos dois principais eventos da área da Comunicação na última década. In: 1ª Jornada Gaúcha de pesquisadores da recepção. 1, 2012, Porto Alegre. *Anais...* Porto Alegre: UFRGS, 2012.

___; COSTA, Felipe da. Relações de Gênero e Estudos de Recepção: análise dos trabalhos apresentados no Congresso Anual da Intercom ao longo da última década. In: Congresso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación, 11, 2012, Montevideo: ALAIC, 2012.

MEDRADO, Benedito; LYRA, Jorge. Por uma matriz feminista de gênero para os estudos sobre homens e masculinidades. *Estudos Feministas*, Florianópolis, 16(3): 424, setembro-dezembro de 2008, pp. 809-840.

PIEDRAS, Elisa. Sonho de consumo: a publicidade na intersecção entre o consumo material e o simbólico, pelo olhar do receptor. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 15, 2006, Bauru. *Anais...* Belo Horizonte: COMPÓS, 2006.

___. Recepção da publicidade no universo feminino: Hábitos de consumo dos meios e da publicidade, Usos da publicidade e Competências de leitura dos anúncios. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 17, 2008, Bauru. *Anais...* Belo Horizonte: COMPÓS, 2008.

PISCITELLI, Adriana. Gênero em perspectiva. *Cadernos Pagu* (11), 1998, pp.141-155.

Emergência e Incerteza em jogos de *Videogame*

Gustavo Audi

Graduado em Comunicação Social na UFRJ, especialista em Mídias Digitais pela UNESA, Mestre e Doutorando no PPGCOM/UERJ.

Resumo: O presente artigo tem como objetivo estudar a relação entre controle e liberdade criativa em jogos de *videogame*. Com base na teoria de sistemas complexos emergentes, pretende-se demonstrar que o jogo não é livre. Entretanto, através de técnicas de programação de inteligência artificial, mesmo evitando-se a imprevisibilidade, a incerteza sobre as ações e seus resultados é mantida. Com isso, garantem-se a tensão narrativa e participação significativa e o interesse do jogador é preservado.

Palavras-Chave: Videogame; Emergência; Incerteza.

Abstract: The present study aims to investigate the relationship between control and creative freedom in video games. Based on the theory of emergent complex systems, this article intend to demonstrate that the game is not free, however, the unpredictability is avoided by techniques of artificial intelligence programming, but the uncertainty about actions and their results is maintained. Thus, the narrative tension and meaningful participation are guaranteed and the player's interest is preserved.

Keywords: Video Games; Emergence; Uncertainty.

Introdução

Esta é a história de um homem chamado Stanley. Stanley trabalhava para uma empresa em um grande edifício, onde era o funcionário número 427. O trabalho do funcionário número 427 era simples. Ele sentava em sua mesa na sala 427 e apertava botões em um teclado. Ordens vinham a ele através de um monitor ao lado de sua mesa, dizendo-lhe quais botões apertar. Por quanto tempo apertá-los e em qual ordem. É isto o que o funcionário 427 fazia todos os dias de cada mês de cada ano¹.

¹ "This is the story of a man named Stanley. Stanley worked for a company in a big building, where he was employee number 427. Employee number 427's job was simple. He sat at his desk in room 427 and he pushed buttons on a keyboard. Orders came to him through a monitor next to his desk, telling him what buttons to push. How long to push them, and in what order. This is what employee 427 did everyday of every month of every year".

² <http://www.stanleyparable.com/>

Com esta explicação, começa *The Stanley Parable*, desenvolvido pela *Galactic Cafe*. Segundo a descrição no *site* oficial², é um jogo de exploração em primeira pessoa. Em um dia normal de trabalho, todos os colegas desapareceram e Stanley se vê obrigado a vasculhar o escritório para descobrir o que aconteceu. Ao longo da exploração, o narrador tenta guiar o jogador. Em uma sala, por exemplo, há duas portas; o narrador afirma que Stanley optou pela porta da esquerda.

Entretanto, há a chance de entrar na da direita. Ao fazer isto, o narrador diz que aquele não é o caminho correto. Se o jogador insistir, o narrador passa a ridicularizá-lo, dizendo: "Stanley era tão ruim em seguir direções. É incrível que ele não tenha sido demitido anos atrás. Talvez seja por isso que todo mundo foi

³ “Stanley was so bad at following directions. It's incredible he wasn't fired years ago. Maybe this is why everyone had left. No one wanted to be around someone as bad in listening as him”.

embora. Ninguém queria estar perto de alguém tão ruim em ouvir como ele”³ (tradução nossa). A intenção do narrador é clara: direcionar o jogador em um percurso linear e predefinido. Por outro lado, a configuração do jogo estimula a liberdade do jogador, para que desafie o narrador e faça escolhas diferentes.

The Stanley Parable levanta questões importantes no universo dos jogos eletrônicos. Quem está no controle? O mundo do jogo é independente? A simulação permite liberdade criativa ou comportamentos imprevisíveis, tanto do jogador quanto do sistema? Estudar a liberdade criativa em jogos de videogame é considerar a capacidade do sistema de criar ou simular uma realidade inteligente e crível. E *The Stanley Parable* é uma alegoria desta dinâmica.

O objetivo deste trabalho é estudar como o sistema do jogo consegue simular uma existência autônoma e a liberdade do jogador no mundo ficcional. Através da configuração de sistemas complexos emergentes, o jogo é capaz de, ao mesmo tempo, exercer controle e aparentar imprevisibilidade criando incerteza sobre os eventos.

Jogos são sistemas emergentes porque permitem o surgimento de um macrocomportamento não previsto diretamente pelo desenvolvedor. São linhas de comando básicas definindo padrões e opções de ação que, combinadas pelo jogador, criam novas atividades. A complexidade está nas interações entre as variáveis do sistema que criam novas configurações não programadas anteriormente.

A imprevisibilidade do sistema, no entanto, não pode ser total. O desenvolvedor, a fim de forjar uma realidade restrita e sólida, precisa ter controle sobre o *gameplay*⁴ e, minimamente, sobre as ações dos jogadores. Este controle evita situações impossíveis, dificuldade alta ou a completa fuga da proposta narrativa inicial.

O núcleo de Inteligência Artificial é o mecanismo responsável por manter o controle, mas, simultaneamente, fornecer uma realidade lógica, aparentemente inteligente e autônoma. As diversas técnicas podem ser usadas isoladamente ou combinadas, sempre com o objetivo de contornar a lógica procedimental e simular uma dinâmica menos linear, única e imutável.

Para evitar a insatisfação e camuflar o controle exercido pelo desenvolvedor do jogo, a inteligência artificial nutre a criação de incertezas⁵. A sensação de não saber o que acontecerá, da dúvida sobre a eficiência de uma performance, mantém a tensão narrativa e a curiosidade do jogador. Caso isto não seja preservado e o jogador tenha certeza sobre a execução das ações e seus resultados, elevam-se as chances de o interesse desaparecer.

Apesar de consultar outros teóricos, este trabalho apoiou-se basicamente em três autores. Sobre emergência, foi utilizada a obra de Steven Johnson (2003); para a aplicação da emergência nos jogos e modelos básicos de Inteligência Artificial, escolheu-se a autora Penny Sweetser (2008); e sobre a incerteza, Greg Costikyan (2013). É importante citar também que na metodologia do estudo, além de revisão bibliográfica, utilizou-se bastante a própria prática e observação de jogos, sempre relacionando com o material teórico.

Emergência

Antes de iniciar a emergência em jogos, é preciso entender o conceito de maneira geral. Uma fonte bastante clara é o livro de Steven Johnson, *Emergência*⁶. O autor utiliza diversos exemplos a fim de explicá-la a partir da definição de sistema complexo organizado. Basicamente, estes sistemas são compostos por um número moderado de variáveis inter-relacionadas por regras de interação e, assim, criam um macrocomportamento distinto (JOHNSON, 2003: 35). A complexidade está no número de elementos que compõe o sistema e na dinâmica de relacionamento entre eles, que geram *imprevisibilidade* sobre o resultado final.

⁴ Não existe um consenso na tradução do termo *gameplay*. Normalmente, ele é traduzido como *jogabilidade*, entretanto, possuem características diferentes. *Gameplay* é mais utilizado para representar a partida realizada pelo jogador, como explicado por Sweetser (2008: 6), que afirma que o termo é composto pela forma como os jogadores usam as interações básicas para resolver problemas, atingir metas e avançar no jogo. *Jogabilidade*, por sua vez, relaciona-se mais à usabilidade do jogo, à análise da utilização dos seus elementos. Portanto, optou-se por não traduzir o termo *gameplay*.

⁵ Não ter certeza sobre o resultado não significa evitar a Agência. Esta é a relação lógica entre uma ação e sua consequência e a possibilidade de o jogador reconhecê-la; logo, não interfere na incerteza. Evento incerto não consiste na perda de causalidade lógica.

⁶ Optou-se por utilizar basicamente a obra de Johnson (2003) para tratar sobre Emergência devido à proximidade de conteúdo entre os autores que trabalham com este tema. As explicações e exemplos utilizados são muito próximos ou, até, iguais. Além disso, Johnson utiliza uma linguagem bastante fluida e trabalha muito bem com os exemplos - apesar de exagerar na narrativa deles em alguns momentos.

Luis Alberto Oliveira resume da seguinte maneira:

Podemos então definir um sistema complexo como um conjunto que possui um grande número de componentes (os agentes) interligados por um grande número de conexões e que se distribuem em agregados (os meta-agentes) hierarquizados. (...) Forma-se assim uma hierarquia estrutural de modos de organização cujos "estratos" podem vir a exibir novas propriedades e qualidades, que não são diretamente redutíveis às propriedades dos elementos dos estratos mais básicos (OLIVEIRA, 2003: 148-149).

As regras de nível mais baixo, aquelas que regem o comportamento local das variáveis do sistema, são extremamente simples, mas geram complexas relações entre elas. Emergência é exatamente este surgimento de um padrão coerente e de nível mais alto que não pode ser observado apenas focando em cada parte. Segundo Johnson, "o sistema só seria considerado verdadeiramente emergente quando todas as interações locais resultassem em algum tipo de macrocomportamento observável" (JOHNSON, 2003: 15).

Sistemas complexos emergentes seguem a lógica *bottom-up*, não *top-down* (JOHNSON, 2003: 14). Sistema *top-down* possui muitas linhas de comando, as regras são numerosas e bem definidas; não há inclusão de novos comportamentos, apenas a escolha entre os pré-programados. Por sua vez, sistemas *bottom-up* possuem poucas linhas de comando (apenas o básico); ele aprende novas funcionalidades, ou aperfeiçoa as antigas, através da interação das partes entre si e das partes com o meio. Desta forma, o sistema recebe respostas sobre sua atuação – *feedback* – possibilitando a adaptação.

A pesquisadora Penny Sweetser (2008) simplifica sistemas complexos emergentes da seguinte forma:

Um sistema complexo é composto de muitas partes interconectadas e interdependentes. As partes podem ser simples ou complexas, mas a real complexidade vem de sua interação. De fora, o sistema parece complicado e impossível de entender. Mas, de perto, revela que é feito de muitos componentes simples, cada um seguindo um conjunto de comportamentos e interagindo com o ambiente local. (...) O macrocomportamento do sistema não é igual a simples soma de suas partes - é algo dinâmico, orgânico e vivo⁷ (SWEETSER, 2008: 20, tradução nossa).

A maioria dos sistemas complexos possui um conjunto de propriedades em comum: elementos, interações, formação, diversidade, ambiente e atividades (SWEETSER, 2008: 22). Como exemplo, a autora cita o cérebro humano (tabela 1).

Tabela 01 – o cérebro como sistema emergente

Propriedade	Descrição	Cérebro
Elementos	Componentes básicos do sistema	Neurônios
Interações	Interações entre os elementos	Sinapses
Formação	Como as interações e os elementos são formados	Aprendizado
Diversidade	Grande variedade de comportamentos e estados	Caminhos possíveis
Ambiente	O ambiente onde as interações ocorrem	Corpo, mundo
Atividades	As atividades realizadas pelo sistema	Pensamento, comportamento, controle motor

Fonte: Sweetser (2008)

O uso do cérebro como exemplo é pertinente para trazer a questão da inteligência dos sistemas emergentes. Johnson relaciona a inteligência com o aprendizado. Para ele, a inteligência emergente é a habilidade de guardar e recuperar informação, reconhecer e responder a padrões de comportamento (JOHNSON, 2003). O comportamento inteligente de um sistema emergente advém das "interações locais aleatórias que conduzem à ordem global; componentes especializados criando uma inteligência não especializada; comunidades de indivíduos solucionando problemas sem que nenhum deles saiba disto" (JOHNSON, 2003: 73).

Em suma, um sistema emergente é capaz de aprender, adaptar-se e apresentar níveis de inteligência. Portanto, ser considerado inteligente não é errado. O problema surge ao se comparar com a inteligência e dinâmica social humanas. O próprio Johnson dedica um capítulo inteiro para explicar uma propriedade do ser humano que não pode ser reproduzida em outro sistema emergente.

No capítulo 6, Johnson (2003) trata sobre a habilidade do ser humano em imaginar estados mentais das pessoas; o indivíduo é capaz de construir teorias sobre outras mentes. O reconhecimento de estados mentais de outras pessoas permite a autoconsciência da própria individualidade (JOHNSON, 2003). Assim, o autor associa a faculdade de "ler mentes" à autoconsciência e a considera uma propriedade emergente das redes neurais do cérebro.

Um *software* emergente é capaz de aprendizado *bottom-up* e cálculos de *feedback* de avaliação (JOHNSON, 2003). Contudo, basicamente, trabalhará através da criação e reconhecimento de padrões.

O programa Alexa não faz nenhuma tentativa direta de simular consciência ou inteligência humana. Em outras palavras, você não ensina o computador a ler ou apreciar o design de sites da web. O software simplesmente procura padrões em números (...). De fato, a inteligência do Alexa é a sabedoria agregada de milhares – ou milhões – de pessoas que usam o sistema. (JOHNSON, 2003: 91).

Outro exemplo dado pelo autor é o equipamento *TiVo*, utilizado para gravar a programação transmitida por televisão em um disco rígido. Com base nas informações salvas pelo usuário, ele é capaz de criar filtros personalizados e evitar programas indesejados, como os comerciais. *TiVo* "sabe" o que seu dono quer ver e, assim, de uma forma bem simples, possui uma teoria da sua mente, "mas somente sabe o que você quer ver porque você mesmo programou" (JOHNSON, 2003: 158). O *software* precisa de dados para formar as relações e definir padrões; a indicação de possíveis conteúdos é possível após esta coleta e esquematização⁸. Através do acúmulo de dados inseridos nos sistemas (atualizados pelo desenvolvedor ou pelos próprios usuários), eles são capazes de simular modelos mentais dos usuários.

⁸ Outro *software* que utiliza um sistema parecido é o programa de recomendação de produtos utilizado pela *Amazon*.

Os seres humanos também utilizam um processo de criação de padrões, mas bem diferente. O cérebro é um sistema de processamento paralelo de grande porte. Esse paralelismo permite o reconhecimento de padrões de uma maneira que um computador é incapaz, como a lembrança de um rosto ou a criação de metáforas (JOHNSON, 2003).

O cérebro humano dá sentido ao mundo através de uma complexa troca entre neurônios, o mundo exterior e os genes (JOHNSON, 2003). A relevância do material, do físico, está na essência da construção da individualidade. O ser humano leva anos para formar um comportamento social através de interações com outras pessoas, objetos e mundo, além de criar modelos mentais, fazer analogias e pensar por metáforas para tomar decisões e formar crenças; seria infantil acreditar que um sistema com programação básica *bottom-up* aberta à adaptação e evolução com base em *inputs* de usuários possa rapidamente

desenvolver um comportamento genuinamente inteligente. Há a formação de uma *espécie de inteligência*, mas nada comparado à complexidade do cérebro humano ou às suas interações sociais.

O comportamento emergente pode ser simulado através de um sistema computadorizado. É importante reforçar que o que ocorre é uma *simulação* de inteligência e interação. De fato, não há (ou não deveria haver) pretensão de se criar um organismo realmente inteligente e autoconsciente. Johnson (2003) considera que a primeira geração de *softwares* emergentes - programas como o jogo para computador *SimCity* – mostravam uma qualidade orgânica e se pareciam com formas de vida ao explorar a lógica emergente *bottom-up*. Entretanto, possui um caráter muito mais alegórico que real. O que ocorre ao se jogar este tipo de jogo é uma ilusão de independência, um *faz de conta* que lembra o mundo do jogador, mas que possui diversas diferenças estruturais. O trecho a seguir ilustra bem esta sensação:

Para a maioria das pessoas, a visão de sua primeira cidade digital fazendo brotar enormes bairros e favelas deprimentes é sem dúvida fascinante, como se a pesada matemática do computador digital tivesse de alguma maneira gerado uma forma de vida, algo mais orgânico e fluido, alguma coisa entre as instruções rígidas da programação e o puro acaso. (...) Como foi que Wright [criador do *SimCity*] criou essa extraordinária ilusão? Projetando o jogo como um sistema emergente, uma trama de células que são conectadas a outras células e que alteram seu comportamento em resposta a atitudes na rede. (JOHNSON, 2003: 65, grifo nosso).

Por não saber de onde vêm os comandos que ditam o comportamento do sistema, em função do enorme número de variáveis e cálculos inter-relacionados, só resta ao jogador acreditar que aquela simulação é independente dele, ou seja, que ela está viva. Mas isto é suficiente para o sistema ser considerado inteligente? Sim, se considerar-se o simples propósito do jogo de gerar uma experiência positiva; e não, se pensar-se como uma entidade orgânica real.

De qualquer forma, a emergência em jogos é um tema peculiar, pois acrescenta uma variável ao sistema que pode alterar qualquer tipo de configuração previamente elaborado: o jogador.

Emergência em Jogos

A emergência em jogos é lugar comum para diversos autores e *designers*. Salen e Zimmerman (2004: 163) afirmam que jogos geram um comportamento emergente complexo, enquanto que as estruturas formais das regras facilitam a experiência imprevisível de jogar. Para os autores (SALEN; ZIMMERMAN, 2004), a emergência surge através da interação do sistema formal do jogo e das decisões feitas pelos jogadores. O blefe no *Poker* é um bom exemplo, pois não faz parte das regras, mas é um comportamento que emerge no *gameplay*. E mais, pela descrição dada pelos autores, a presença do jogador é fundamental na criação da emergência.

Em jogos, portanto, é possível identificar emergência em dois estados: no sistema e no jogador. O sistema é emergente porque os agentes (*NPCs*⁹ e objetos) executam ou sofrem ações não previstas ou programadas diretamente. O *designer* não precisa definir o caminho que um personagem faz em uma rua; ele cria o mundo (física e geografia) e dota o agente da capacidade de andar, atribuindo-lhe apenas algumas diretrizes (programação *bottom-up*). A interação deste com o mundo e outros agentes gerará um comportamento aparentemente independente, como o trajeto escolhido. Em *GTA V* (ROCKSTAR NORTH, 2013), isto pode ser bem observado: na cidade de *Los Santos* (criada com base em *Los Angeles*), os *NPCs* circulam pelas ruas e calçadas de maneira autônoma, independente da ação do jogador.

⁹ *Non player character* - são os outros personagens de um jogo não controlados pelo jogador.

A emergência no jogador ocorre em função de ele ser mais uma variável do sistema. Suas ações impactam no mundo do jogo e geram comportamentos e configurações não definidas anteriormente. Sweetser (2008: 61) explica que o "comportamento emergente ocorre quando os jogadores usam os elementos básicos que são fornecidos pelo desenvolvedor do jogo para criar um novo *gameplay* (por exemplo, histórias ou estratégias)". Ou seja, basta o jogador selecionar as opções disponíveis (objetos, percursos, personagens, configurações etc.) e traçar o próprio caminho para ser considerado um comportamento emergente. Apesar da possibilidade de combinação entre estes elementos estar prevista, a combinação em si não está; a emergência, portanto, decorre disto.

Os dois estados de emergência são citados no trabalho de Penny Sweetser, ao afirmar que:

Gameplay emergente ocorre quando as interações entre objetos no mundo do jogo ou as ações do jogador resultam em uma segunda ordem de consequências que não foi planejada, ou talvez até mesmo prevista, pelos desenvolvedores do jogo, ainda assim o jogo se comporta de uma forma racional e aceitável¹⁰ (SWEETSER, 2008: 3, tradução nossa).

¹⁰ "Emergent *gameplay* occurs when interactions between objects in the game world or the player's actions result in a second order of consequence that was not planned, or perhaps even predicted, by the game developers, yet the game behaves in a rational and acceptable way" (SWEETSER, 2008: 3).

Sweetser (2008) separa três níveis ou ordens de emergência em jogos. Emergência de primeira ordem ocorre quando interações locais impactam um alvo imediato, mas também os elementos próximos. É uma emergência mais física, que influencia o ambiente (objetos) e torna a modelagem física e espacial mais flexível e realista.

Emergência de segunda ordem ocorre quando jogadores usam os elementos básicos do jogo para criar suas próprias estratégias e solucionar os problemas de maneiras novas. Os efeitos ainda são locais e não interferem no jogo como um todo, mas permitem maior liberdade e criatividade.

Por fim, emergência de terceira ordem refere-se ao jogo como um todo, no qual a emergência ocorre em uma escala global. Os limites do jogo são adequadamente flexíveis para permitir aos jogadores construírem caminhos próprios e únicos. "O jogo permite divergência na narrativa, fluxo de jogo, interações entre personagens ou sistemas sociais"¹¹ (SWEETSER, 2008: 4, tradução nossa).

¹¹ "The game allows for divergence in narrative, game flow, character interactions, or social systems" (SWEETSER, 2008: 4).

A construção de caminhos novos e únicos depende diretamente do número de variáveis presentes o jogo - e que permite a alta repetibilidade. Esta característica é facilmente verificada através da criação de uma narrativa emergente:

Os elementos do enredo podem ser uma variedade de coisas, como personagens, objetos, eventos, diálogos, cutscenes, e assim por diante. O tamanho e número dos elementos vai determinar o grau de variação e emergência possíveis. (...) Quanto mais os componentes são divididos, maior o potencial que eles têm de ser reorganizados e recombinados e mais capacidade o jogo terá para narrativas emergentes. No entanto, também se torna possível e mais provável que a história criada possa não fazer sentido ou concordar com as exigências de desenvolvimento de trama interessante ou emocionante¹² (SWEETSER, 2008: 320, tradução nossa).

¹² "The plot elements could be a variety of things, such as characters, objects, events, conversation elements, cutscenes, and so on. The size and number of the plot elements will determine the degree of variation and emergence that is possible in the storyline. (...) The more the components are broken down, the more potential they have to be rearranged and recombined and the more capacity the game has for emergent storytelling. However, it also becomes possible and more likely that the created story might not make sense or adhere to the requirements for interesting or exciting plot development" (SWEETSER, 2008, 320).

Ou seja, a emergência está no elevado número de possibilidades predefinidas pelo sistema. Quanto maior este número, maior será a sensação de liberdade pelo jogador. Por outro lado, para isto acontecer, o nível de controle da narrativa pelo desenvolvedor tem de diminuir. O equilíbrio dependerá do gênero e objetivo do jogo – um RPG precisa de maior número de opções; já um *action/adventure*, não, pois focará nas habilidades físicas.

Apesar de a emergência depender de alta liberdade de ação e imprevisibilidade, o controle é fundamental para manter a coerência narrativa e, inclusive, a própria experiência emergente.

Controle

Mesmo nos jogos de terceira ordem de emergência – em que, teoricamente, haveria liberdade para se criar –, o sistema ainda possui controle sobre o *gameplay*. As opções e suas consequências são pré-programadas. Por mais paradoxal que pareça, a imprevisibilidade da emergência é prevista pelo desenvolvedor do jogo a fim de permitir um *gameplay* mais fluido.

Primeiramente, jogos precisam de regras, assim como os sistemas emergentes. Segundo Johnson:

Os sistemas emergentes também são sistemas regidos por regras: sua capacidade de aprendizado, crescimento e experimentação deriva de sua adesão às regras de nível baixo. (...) Os comportamentos emergentes, assim como os jogos, vivem dentro de limites definidos pelas regras, mas também usam esse espaço para criar algo maior do que a soma das partes (JOHNSON, 2003: 135).

A presença de regras está na definição de jogo de diversos autores, como Huizinga (2008), Frasca (2007), Juul (2003), Aarseth (1997) e Salen e Zimmerman (2004). De maneira geral, as regras são possibilidades de ação, a mecânica possível e os objetivos (obrigatórios, opcionais ou inexistentes) – ou seja, em relação à ação do jogador, é o que pode ser feito, como será feito e com que finalidade. Para Salen e Zimmerman (2004), caracterizam-se como a organização estrutural do sistema, definindo o que o jogador pode ou não fazer e a relação entre a entrada e saída de dados. Na maioria das vezes, são arbitrarias, pois criam condições artificiais para o mundo do jogo; como em *L.A. Noir* (ROCKSTAR NORTH, 2011), em que somente as portas com maçaneta dourada podem ser abertas.

As regras controlam o sistema do jogo criando limitações na gama de possibilidades de eventos a fim de tornar o mundo do jogo uma realidade possível e viabilizar a experiência lúdica. Também diminuem a autonomia do sistema, valorizando a participação do jogador, e direcionam-no a eventos, como superar um obstáculo, progredir na narrativa, passar de fase, etc. Por exemplo, para o jogador abrir uma porta e passar para a aventura seguinte, ele precisa de uma chave mágica (regra 1). A chave só pode ser obtida derrotando um monstro (regra 2) e a magia só pode ser adquirida conversando com um mago (regra 3). Assim, o jogador é obrigado a explorar o ambiente em dois locais (monstro e mago) e ainda saber mais sobre a história ao conversar com o mago.

Mesmo os sistemas emergentes não são anarquias totais, pois obedecem a regras pré-definidas; mas essas regras só governam os micromotivos (JOHNSON, 2003: 125). Os micromotivos são os eventos de emergência local. Contudo, o comportamento macro, segundo Johnson, não é controlado por ninguém. "Tudo o que se pode fazer", afirma, "é estabelecer as condições que supostamente vão tornar aquele comportamento possível" (JOHNSON, 2003: 125).

Nas palavras de Johnson (2003: 126): "desde o início, a arte de programar tratou de sistemas de controle e da melhor maneira de conduzi-los." Obviamente, com a entrada de *softwares* emergentes, a necessidade de se programar tudo que o sistema precisa saber diminuiu enormemente. Este tipo de programação permite autonomia. Por outro lado, o leque de possibilidades de um mecanismo aberto pode interferir na própria experiência do jogo, já que "um jogo em que qualquer coisa pode acontecer por definição não é um jogo" (JOHNSON, 2003: 137). As regras, por natureza, restringem o mundo.

Em suma, o lado negativo da utilização de sistemas emergentes totais (sem restrições) em jogos inclui a imprevisibilidade no processamento evolutivo e a forte autonomia do mundo do jogo. Como citado por Johnson (2003), os poderes da seleção natural são imprevisíveis demais para o universo controlado por regras dos *videogames*. Sem um freio apropriado, a evolução formará um sistema sem limites de adaptação, totalmente autônomo, instituindo soluções independentes do planejamento do programador¹³ - algo que inviabiliza a narrativa com base em uma história.

¹³ Lembrando que isso não significa, automaticamente, *inteligência*.

Além disso, em termos práticos, o alto processamento elevará enormemente a dificuldade de combater os *NPCs*; em um FPS, os inimigos estarão em um nível sempre acima do jogador, pois evoluirão ao longo da partida, impossibilitado qualquer tentativa de sucesso. Segundo Zimmerman (*apud* JOHNSON, 2003: 138-139), "o desafio é o seguinte: quanto mais autônomo é o sistema, mais autônomas são as criaturas e mais irrelevante é o jogador".

Como controlar, mas ao mesmo tempo simular um organismo autônomo? Como limitar o poder de processamento lógico do sistema, mas ao mesmo tempo fazê-lo parecer inteligente? São questões importantes no *design* de jogos e apenas respondidas pelo núcleo de programação da inteligência artificial.

Inteligência Artificial

É importante destacar a diferença entre a inteligência artificial acadêmica e a utilizada nos *design* de jogos. Basicamente, os propósitos são outros, o que impacta no processo e sua avaliação. No caso da Inteligência Artificial (IA) acadêmica, o objetivo é entender como funciona a inteligência humana e reproduzi-la. Segundo Regis (2012: 114-115) é possível separar os estudos em duas abordagens principais:

a) Inteligência artificial clássica GOFAI (*good old fashioned artificial intelligence*) – desenvolve tarefas que parecem requerer inteligência lógico-matemática; o programador fornece as instruções para a realização da tarefa através de processamento *top-down*.

b) Conexionismo – leva em consideração os mecanismos sensório-motores evoluídos dos seres humanos; modelização por computador de sistemas nervosos animais através de processamento *bottom-up*.

O estudo de IA em jogos eletrônicos dedica-se à simulação e convencimento do jogador a fim de garantir uma experiência satisfatória. Sua necessidade surgiu com a criação de jogos *single player*. Para o *gamedesigner* Brian Schwab, inteligência artificial em jogos (*Game AI*) precisa ser esperta e divertida porque é primeiramente uma forma de entretenimento, assim "precisa exibir personalidade e erros humanos, ser capaz de empregar níveis de dificuldade diferentes e fazer o jogador se sentir adequadamente desafiado"¹⁴ (SCHWAB, 2009: 29, tradução nossa). E, segundo Sweetser,

¹⁴ "(...) needs to exhibit human error and personality, be able to employ different difficulty levels, and make the human feel adequately challenged" (SCHWAB, 2009: 29).

¹⁵ "Player enjoyment is the single most important goal for computer games. If players do not enjoy a game, they will not play the game. Enjoyment is a far deeper concept than "fun", which infers light and fleeting entertainment. Enjoyment pertains to a more basal pleasure that can only be achieved by being completely absorbed by something, with a sense of accomplishment and alteration at its completion" (SWEETSER, 2008: 64).

a satisfação do jogador é o objetivo mais importante para jogos de computador. Se os jogadores não gostam de um jogo, eles não vão jogá-lo. Satisfação é um conceito mais profundo que "divertimento", que infere entretenimento leve e efêmero. Satisfação pertence a um prazer mais básico que só pode ser alcançado ao ser completamente absorvido por algo, com um sentimento de realização e alteração em sua conclusão¹⁵ (SWEETSER, 2008: 64, tradução nossa).

O *Game AI* utiliza conceitos da IA clássica, conexionismo e darwinismo para criar sua programação. Entretanto, não há aprofundamento real na tentativa de criação de sistemas realmente autônomos, autoconscientes e inteligentes – o foco é a simulação e convencimento do jogador a fim de garantir o divertimento.

Em jogos, a maneira como a emergência será utilizada (ordens, local ou global etc.) dependerá do gênero do jogo e do nível de controle criativo requerido (SWEETSER, 2008).

RPGs podem incluir emergência na forma de personagens que possuem regras gerais de comportamento, conversação e objetivos, ao invés de especificamente diálogos em script. FPSs podem incluir objetos emergentes, inimigos e edifícios. Jogos de estratégia podem incluir efeitos ambientais emergentes, bem como edifícios ativos e reativos, unidades e terreno¹⁶ (SWEETSER, 2008: 112, tradução nossa).

¹⁶ "Role-playing games could include emergence in the form of characters that have general rules for behavior, conversation and goals, rather than specifically scripted dialogue. First-person shooter games could include emergent objects, enemies, and buildings. Strategy games can include emergent environmental effects, as well as active and reactive buildings, units, and terrain" (SWEETSER, 2008: 112).

¹⁷ Amaro, Maia e Perani (2012: 257-258) definem algoritmos como os "comandos lógicos que descrevem princípios de ação, métodos e resultados esperados - possibilitando o exercício de atividades predeterminadas pelos programadores. (...) série limitada de tarefas realizadas pelo programa, cujo objetivo é executar uma determinada tarefa."

De maneira similar, Oliveira (2003: 171) afirma que algoritmo é "uma sequência de repetições 'cegas' de um procedimento local (um comando do tipo "se p, então q"), cuja reiteração e acumulação acabam por produzir um efeito global qualitativamente diferente, aparentando 'intencionalidade' ou 'finalidade.'"

¹⁸ Dos autores consultados, optou-se pela nomenclatura e conjunto de técnicas utilizadas por Penny Sweetser (2008: 117-168). As outras fontes foram Schwab (2009), Kishimoto (2004) e Karlsson (2005); além de tutoriais de sites especializados em design de jogos e IA

¹⁹ O campo da inteligência artificial em jogos é totalmente relacionado à linguagem de programação. Como não é foco deste trabalho, optou-se por não detalhar a mecânica de cada técnica; o objetivo aqui é trazer apenas as diversas tecnologias de simulação de inteligência, sem entrar em detalhes configurativos ou linhas de comando.

²⁰ "Game developers have been reluctant to use in-game learning due to the possibility of unexpected and undesirable behavior and have preferred to train their networks during development and lock the settings before shipping" (SWEETSER, 2008: 141-142).

Há diversas técnicas que facilitam tanto o comportamento emergente quanto a programação simples e linear, desde sistemas complexos a algoritmos *se-então*¹⁷. Cada autor enumera aquelas que considera mais importante. Muitas vezes, a técnica é a mesma, ou possui pequenas diferenças conceituais, mas com nomes distintos¹⁸. Uma unanimidade é a criação da aparência ou ilusão de realidade ou inteligência – em muitos jogos, a IA se resume ao que os jogadores conseguem perceber e se eles estão convencidos que o jogo se comporta racionalmente.

A partir dos modelos existentes, é possível separá-los em três grupos não excludentes: emergentes, não-determinísticos e determinísticos¹⁹.

Os modelos determinísticos são *finite state machines* (FSMs – máquinas de estado finito) e *scripting*. Caracterizam-se por uma linguagem *top-down* e linear, prevendo todas as opções e configurações. Jogos que utilizam FSM são *Doom* e *Age of Empires*. Um FPS pode usar o *scripting* para criar a inteligência de um monstro ou, em um RPG, para definir como os feitiços funcionam.

Os modelos não-determinísticos são formados pela *lógica fuzzy* e a *fuzzy state machines* (FuSM). Comparadas às técnicas lineares, apresentam maior flexibilidade e variação em função do uso de diferentes graus para os estados. As FuSM podem ser usadas em um RPG ou FPS para contabilizar a energia ou HP dos NPCs. Jogos que usam estas técnicas incluem *Civilization: Call to Power* e *The Sims*.

Nos modelos de IA não emergentes, não há possibilidade de aprendizado, apenas um conjunto (complexo ou não) de possibilidades comportamentais. Os modelos emergentes são representados por *decision trees*, *neural networks*, *flocking*, *evolutionary algorithms* e *cellular automata*. Nestes modelos, a máquina é capaz de reconhecer padrões, aprender com eventos passados e adaptar comportamentos. Devido a este caráter emergente, eventos novos não programados podem ser criados. *Decision trees* (árvores de decisão) é uma técnica usada para prever e classificar tomando a forma de uma estrutura em árvore. *Neural networks* (redes neurais) são técnicas para aprendizado e tomada de decisão na qual o conhecimento é adquirido a partir do ambiente através de um processo de aprendizado, e a força da conexão em rede é usada para armazenar o conhecimento adquirido. A série de jogos *SimCity* utiliza a técnica de *cellular automata* para modelar o estado dinâmico das cidades simuladas.

Segundo Sweetser,

Desenvolvedores de jogos têm sido relutantes em usar a aprendizagem dentro do jogo devido à possibilidade de comportamento inesperado e indesejável e têm preferido treinar suas redes durante o desenvolvimento e bloquear as configurações antes de lançar²⁰ (SWEETSER, 2008: 141-142, tradução nossa).

Além da imprevisibilidade gerada pela emergência, dependendo do modelo de IA escolhido, a necessidade de processamento variará bastante - quanto mais complexo o sistema, maior o poder de processamento exigido. Assim, para se

criar, por exemplo, a lógica de movimentação de uma horda de monstros através da técnica de *flocking*, é necessário um tempo considerável de processamento exclusivo; com isso, o jogo congelará muito tempo na tela de "loading" até todas as linhas de comando serem criadas e representadas. O ideal, portanto, é que o processamento emergente seja feito ainda no desenvolvimento do jogo e não no *gameplay* – e é o que muitos *designers* fazem.

A IA possui um papel fundamental no desenvolvimento de jogos, pois, através da simulação de inteligência e autonomia do mundo do jogo, ela cria uma dinâmica teoricamente imprevisível. A imprevisibilidade, a princípio, seria um elemento fundamental para o *gameplay* aberto e, assim, tenso e satisfatório. Entretanto, como visto anteriormente, o controle sobre o estado do jogo é fundamental para a experiência positiva. Neste caso, por um lado, saber as possíveis ações desfaz a imprevisibilidade, mas, por outro, não interfere na incerteza sobre o *gameplay* e os resultados.

Incerteza em Jogos

Greg Costikyan (2013) dedica uma obra inteira para tratar da incerteza. Para o autor, a incerteza enfrentada na vida cotidiana é transformada culturalmente através de construções elaboradas de maneira ficcional e não ameaçadora – o jogo. O encanto dos jogos está exatamente no interesse e luta para dominar a incerteza. Sem ela, perde-se a inventividade e o prazer de jogar (COSTIKYAN, 2013)

Segundo Costikyan (2013), o que ele chama de incerteza, o antropólogo cultural Thomas Malaby chama de "possibilidade", e está atrelada a lógica de "se A, então B". Malaby alega que a razão principal para jogos serem convincentes é porque criam um contexto restritivo que apela para a natureza fundamental do indivíduo de explorar a incerteza para combater a imprevisibilidade.

A imprevisibilidade ligada a incerteza também é citada por Sweetser (2008). Segundo a autora, a incerteza é uma propriedade importante dos sistemas emergentes, que dá origem a um comportamento novo e inesperado – algo que pode ser considerado perigoso para os desenvolvedores de jogos, pois se perderia o controle sobre o *gameplay*.

Quando jogadores humanos são introduzidos em um sistema emergente, eles têm a capacidade de usar o sistema de forma que não foi feito para ser usado, mudar coisas no jogo que o desenvolvedor não esperava e jogar de uma forma que não poderia ser prevista. Além disso, os jogadores humanos parecem ter um ímpeto perverso para forçar intencionalmente os limites do jogo, explorar seus pontos fracos e fazê-lo falhar. Consequentemente, os temores dos desenvolvedores em usar sistemas emergentes são justificados²¹ (SWEETSER, 2008: 111, tradução nossa).

²¹ "When human players are introduced into an emergent system, they have the ability to use the system in ways it was not meant to be used, change things in the game that the developer had not expected, and play the game in ways that could not be foreseen. Furthermore, human players seem to have a perverse drive to intentionally push the game to its limits, exploit its weaknesses, and to make it break. Consequently, game developers' fears of using emergent systems are justified" (SWEETSER, 2008: 111).

O que ocorre é uma confusão sobre o uso do termo *imprevisibilidade*. Sistemas emergentes na natureza são imprevisíveis, contudo, em jogos, esta característica não é desejada. Neste ponto, é importante esclarecer o uso dos termos – especificamente pensando em jogos eletrônicos.

Imprevisibilidade é a qualidade do que não é previsível, que não pode ser visível com antecipação; ou seja, é a impossibilidade de saber algo com antecedência. É caracterizada por uma inviabilidade de se saber o que vai acontecer, entretanto, não impede a suposição. Por exemplo, a frase "o tempo está imprevisível" significa que não se consegue prever o clima. Contudo, as possibilidades existem e são limitadas, apesar de serem numerosas: chuva, sol, nublado, frio, quente, neve, granizo etc. Assim, é viável conjecturar sobre o que *pode* acontecer. Neste caso, define-se algo, mas não se tem certeza disso. É possível prever chuva, apesar de a previsão ser incerta. Desta forma, a imprevisibilidade impede o conhecimento do que *vai*

acontecer, mas não do que *pode* acontecer. E esta diferença é fundamental no jogo, que não pode ser totalmente imprevisível, pois é limitado por regras pré-definidas. As regras controlam o sistema do jogo criando limitações na gama de possibilidades de eventos a fim de tornar o mundo do jogo uma realidade possível e viabilizar a experiência lúdica. Em jogos, é preciso ter em mente que imprevisibilidade não significa necessariamente desconhecimento completo daquilo que está por vir. Em função disso, o uso do termo *incerteza* é, muitas vezes, preferível.

A visão de Salen e Zimmerman (2004) sobre a incerteza é bem resumida, apesar de deixarem a importância do tema bem clara. Para eles, a "incerteza é uma característica central de qualquer jogo. (...) Incerteza sobre o resultado do jogo é um ingrediente necessário para dar uma sensação de propósito"²² (SALEN; ZIMMERMAN, 2004: 174, tradução nossa). Se um jogo não possuir incerteza sobre os resultados, tanto em um nível local quanto global, as escolhas do jogador não possuirão sentido – *gameplay* significativo surge a partir de escolhas significativas.

²² "Uncertainty is a central feature of every game. (...) Uncertainty about the outcome of a game is a necessary ingredient in giving a game a feeling of purpose" (SALEN; ZIMMERMAN, 2004: 174).

Como a incerteza ou imprevisibilidade no *design* de jogos são estados minimamente controlados pela programação (mecânica, narrativa, inteligência artificial etc.), a importância do tema está na interpretação do jogador - como a emergência é controlada, é necessário desenvolver ou focar em técnicas que garantam a incerteza sobre o sistema/*gameplay*. Com isto em mente, Costikyan (2013) afirma que jogos precisam ser incertos para serem interessantes e existem várias fontes de incerteza para isto; ele enumera 11 fontes: incerteza performativa, incerteza da solução, imprevisibilidade do jogador, aleatoriedade, complexidade analítica, informação oculta, antecipação narrativa, antecipação de desenvolvimento, incerteza agendada, incerteza de percepção e incerteza semiótica.

Incerteza performativa (COSTIKYAN, 2013) envolve a performance física, a habilidade do jogador (*player-skill*) em executar as ações. Exigem atenção contínua e um excelente *timing* na utilização da interface de comando (*joysticks*, menus etc.); são bastante tensos. Para se criar desafio performativo, os desenvolvedores utilizam configurações de dificuldade variáveis ou dificuldade ajustada dinamicamente. Um bom exemplo são os jogos em FPS, que precisam de rapidez e uma boa mira dos jogadores.

A adaptação da dificuldade é um tema importante no design de jogos e merece um pouco mais de atenção. Primeiramente, ela não é exclusiva de jogos centrados na incerteza performativa. Diversos jogos utilizam a adaptabilidade para controlar o nível de incerteza com base tanto na dificuldade quanto na narrativa²³. A adaptabilidade pode ser *offline* ou *online* (BIDARRA; LOPES, 2011). *Offline* refere-se às opções de configuração anterior ao início da partida; normalmente, nos menus, o jogador pode escolher o nível de dificuldade (fácil, normal, difícil), além de outras variáveis que impactarão direta ou indiretamente no *gameplay* (escolha de habilidades, magias, clãs e até o brilho da tela). Adaptabilidade *online* é dinâmica, pois ocorre após o jogo propriamente dito começar; pode ser de dois tipos: voluntária ou involuntária. A voluntária aparece como uma sugestão pelo sistema; como em *God of War 3* (SANTA MONICA STUDIO, 2010), que após seguidas mortes do personagem, o próprio jogo "sugere" a alteração do nível de dificuldade para facilitar a execução da tarefa. A involuntária ajusta a dificuldade com base na performance: um jogador considerado fraco pelo sistema terá facilidades para progredir; em *Mario Kart 64*, a IA do jogo utiliza uma técnica conhecida como "*rubber band*", que ajusta a velocidade dos NPCs e a probabilidade dos itens para ajudar ou atrapalhar o jogador de acordo com sua posição na corrida (BIDARRA; LOPES, 2011).

²³ A narrativa pode ser a história sendo contada, com personagens, enredo, *plot points*, clímax, ou simplesmente a sequência de eventos de um jogo - contanto que possa ser, posteriormente, visualizada como uma cadeia sequencial causal.

Hunicke (2005) afirma que o *Dynamic Difficulty Adjustment* (DDA), ou Ajuste Dinâmico de Dificuldade, oferece uma alternativa de modular o sistema do jogo para responder às habilidades particulares dos jogadores. A adaptação dinâmica leva em consideração os dados do jogador, prévios (modelagem de personagens, dificuldade etc.) e coletados durante a partida (número de mortes, tempo de

execução, caminhos percorridos, itens utilizados etc.). Com isso, o desempenho é avaliado e uma política de ajuste é aplicada. Com os algoritmos certos, alega Hunicke, é possível ajustar tudo de um jogo, desde a estrutura narrativa ao *layout* físico dos mapas durante o jogo – a escolha do modelo de inteligência artificial é crucial na configuração adequada da adaptabilidade.

Retornando às fontes de incerteza enumeradas por Costikyan, a incerteza da solução (COSTIKYAN, 2013) é causada pelo desafio gerado por enigmas (*puzzles*). Em *Curse of Monkey Island*, o desafio é inteiramente mental e a incerteza está totalmente na capacidade de solução. O problema deste tipo de incerteza é o alto grau de artificialidade e arbitrariedade, pois o enigma e sua solução são totalmente definidos pelo sistema, o que impede que o jogador planeje soluções novas e criativas.

Imprevisibilidade do jogador (COSTIKYAN, 2013) é causada através da interação com outros agentes, humanos ou não. A interação com agentes não humanos é coordenada pela inteligência artificial. O inconveniente é que humanos são inevitavelmente mais espertos e menos previsíveis, pois os códigos de IA são procedurais e previsíveis, exceto quando contém algum elemento aleatório²⁴. Para resolver isto, os agentes aproveitam diferentes tipos de incerteza para prover a ilusão de imprevisibilidade aos jogadores.

Aleatoriedade (COSTIKYAN, 2013) ocorre quando o sistema "sorteia" um dado de maneira randômica. A princípio, baseia-se na sorte, entretanto, quando "o número de testes *randômicos* em um sistema se aproxima do infinito, os resultados regridem a uma média, e há tantos testes como estes que os jogadores nunca notam um comportamento que pareça incomum"²⁵ (COSTIKYAN, 2013: p. 42, tradução nossa). Aleatoriedade pode ser usada como saída de programação para eventos que o jogador não possui controle direto ou não pode atribuir justificativa lógica, pois aumenta a verossimilhança. A quebra de um brinquedo no jogo *RollerCoaster Tycoon* (HASBRO INTERACTIVE, 1999) possui uma justificativa, mas esta não precisa ser programada (má utilização, tempo de uso, clima etc.), basta usar programas com evento aleatório. O jogador interpretará como evento possível, como faz na vida normal.

Complexidade analítica (COSTIKYAN, 2013) está nos jogos nos quais o jogador precisa raciocinar bem sobre o que fazer, analisar uma complicada árvore de decisão. Em geral, é o produto de um sistema que permite diversas opções, mas força uma escolha em detrimento das outras. O xadrez é um exemplo bem ilustrativo da incerteza por complexidade analítica: para vencer o jogo, é necessário um bom raciocínio sobre as opções estratégicas.

Informação oculta (COSTIKYAN, 2013), em muitos jogos, possui o papel principal de nutrir o desejo de exploração; muito do divertimento vem da descoberta de novos ambiente e personagens, desafios, objetos, eventos da história etc.

Antecipação narrativa (COSTIKYAN, 2013) é a incerteza no arco narrativo, é não saber o que virá a seguir, tanto sobre a história quanto qual evento ocorrerá. O sistema do jogo deve tentar garantir que sempre haja alguma tensão narrativa: incorporação constante de reforço negativo e garantir que qualquer jogador possa interferir no *gameplay* ou ser bem sucedido. Antecipar (especular) o que pode acontecer, mas não ter certeza é o que mantém o interesse do jogador em executar as ações, assim, o suspense possui um papel extremamente importante.

Antecipação de desenvolvimento (COSTIKYAN, 2013) é a incerteza sobre qual atualização o jogo sofrerá pelos seus desenvolvedores, é o desejo de ver como o jogo evoluirá em termos de recursos e ajustes.

Incerteza agendada (COSTIKYAN, 2013: 100-101) utiliza uma técnica chamada de "mecânica de reengajamento cronometrada"; seu propósito é induzir

²⁴ Ou, como visto anteriormente neste trabalho, quando utilizado um modelo emergente de IA, mas que, pela necessidade de poder de processamento alto, é deixada de lado na versão final do jogo.

²⁵ "the number of random tests in a system approaches infinity, outcomes regress to a mean, and there are so many random tests that player almost never see behavior that seems unusual" (COSTIKYAN, 2013: p. 42).

jogadores a retornar ao jogo constantemente. Relaciona-se a jogos sociais, como *CityVille* e *Candy Crush*.

Incerteza de percepção (COSTIKYAN, 2013) foca na habilidade de percepção, na dificuldade em identificar o que está acontecendo no espaço do jogo. O clássico exemplo é o jogo de objetos escondidos. Em *Gardens of Time*, a incerteza está, primeiramente, na detecção dos itens espalhados na tela; depois, em lembrar onde estavam e continuar à frente do tempo-limite do relógio (COSTIKYAN, 2013).

E, por último, incerteza semiótica (COSTIKYAN, 2013) é, nas palavras de Malaby (*apud* COSTIKYAN, 2013: 102, tradução nossa) "a imprevisibilidade de significado que sempre acompanha tentativas de interpretar o resultado de um jogo"²⁶ – ou seja, é o julgamento de significado que um jogo representa. A princípio, poder-se-ia afirmar que por ser externa à estrutura formal do jogo, não seria relevante para a exploração de incerteza, mas, por outro lado, há jogos que deliberadamente trabalham para criar significado cultural. Como exemplo, há os *newsgames* que utilizam fatos atuais como tema dos jogos.

Costikyan (2013) aponta dois erros no desenvolvimento de jogos relacionados a incerteza: falta de incerteza e excesso de incerteza. Os dois podem gerar obviedade, frustração, alta ou baixa dificuldade e inexistência de surpresa, tensão ou suspense. O ideal, portanto, seria combinar diferentes fontes de incerteza, ou incluir uma nova fonte nos diferentes gêneros já consolidados (COSTIKYAN, 2013).

Considerações Finais

Em uma das opções oferecidas a Stanley, contrariando o narrador, o personagem cai em uma armadilha e morre esmagado. Uma voz feminina começa a falar sobre a relação entre os dois, enquanto Stanley cai em uma nova sala:

Olhe para estes dois. Como eles querem destruir um ao outro. Como eles desejam controlar o outro. Como eles desejam ser livres. Você pode ver? Você pode ver o quanto eles precisam um do outro? Não, talvez não. Às vezes, essas coisas não podem ser vistas...²⁷

O jogo brinca com a ideia de controle, com a disputa por liberdade tanto do sistema/narrador quanto do personagem/jogador. Em determinados momentos, o narrador percebe que não pode prever tudo, então passa a "implorar" por obediência; em outros, o jogador se encontra em situações cuja única saída é fazer o que o narrador "pede". Ou seja, no fundo, eles são dependentes e cúmplices na experiência do jogo.

A Inteligência Artificial serve tanto para controlar e limitar o poder do processamento emergente quanto para gerar a sensação de imprevisibilidade através da incerteza sobre os eventos do jogo. Criar agentes inteligentes é criar autonomia e, portanto, comportamento independente. E independência é descontrole sobre as decisões dos outros e liberdade de escolha própria. Incerteza, então, é pseudoliberalidade com sensação de liberdade total – fundamental para a imersão no mundo do jogo.

A constatação de que o jogo não é um sistema inteligente – pelo menos, se comparado ao ser humano e sua dinâmica social – e possui restrições diretas, através das regras, e indiretas, através da inteligência artificial, poderia levar o jogador a descartar a experiência do jogo. Mas não é isto o observado²⁸. Sendo assim, é possível, e desejável, relacionar o estudo da emergência e incerteza nos jogos de *videogame* (controle autoral, regras restritivas, limitação da autonomia do sistema e do processamento etc.) com uma abordagem maior, caracterizada pela linguagem própria dos jogos de *videogame*. Saber jogar envolve reconhecer, ignorar e/ou aceitar a semântica particular do jogo eletrônico, envolve um tipo específico de *letramento*.

²⁶ "The unpredictability of meaning that always accompanies attempts to interpret the game's outcomes" (MALABY *apud* COSTIKYAN, 2013: 102).

²⁷ "Look at these two. How they wish to destroy one another. How they wish to control one another. How they both wish to be free. Can you see? Can you see how much they need one another? No, perhaps not. Sometimes these things cannot be seen..."

²⁸ Parte-se do pressuposto que jogos eletrônicos, de maneira geral, causam uma experiência positiva nos jogadores. Isto é facilmente averiguado, dentre outros fatores, através do crescimento constante da indústria ou do aumento do número de *sites* especializados, canais de *gameplay* no *Youtube* e seções dedicadas em grandes portais da internet.

Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspective on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press; 1997.

AMARO, Fausto; MAIA, Alessandra; PERANI, Letícia. O Jogo das Máquinas: aproximações entre o xadrez e as pesquisas em inteligência artificial. In REGIS, Fátima; ORTIZ, Anderson; AFFONSO, Luis Carlos; TIMPONI, Raquel (Orgs.). *Tecnologias de Comunicação e Cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2012

BIDARRA, R; LOPES, R. Adaptivity challenges in games and simulations: a survey. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*. vol. 3, n. 2. Jun. 2011.

COSTIKYAN, Greg. *Uncertainty in Games*. Massachusetts: MIT Press, 2013

FRASCA, G. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999. Disponível em: <www.ludology.org>. Acesso em: 23 mar. 2007.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. 2003. In: COPIER, M.; RAESSENS, J. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Utrecht University. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.50560>> Acesso em: 09 mar. 2012.

KARLSSON, Börje Felipe Fernandes. *Um Middleware de Inteligência Artificial para Jogos Digitais*. 2005. 126 f. Dissertação (Mestrado em INFORMÁTICA). Departamento de Informática, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.

KISHIMOTO, André. *Inteligência Artificial em Jogos Eletrônicos*. Disponível em: http://www.programadoresdejogos.com/trab_academicos/andre_kishimoto.pdf. Acesso em: 30/12/2013

HASBRO INTERACTIVE. *RollerCoaster Tycoon*. 1999.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HUNICKE, R. *The case for dynamic difficulty adjustment in games*. ACM SIGCHI International Conference On Advances In Computer Entertainment Technology. New York, 2005. p. 429-433

JOHNSON, Steven. *Emergência: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

MAXIS. *The Sims*. 2000.

OLIVEIRA, Luis Alberto. Biontes, Bióides e Borgues. In: *O Homem-Máquina: a ciência manipula o corpo*. NOVAES, Adauto (org.). São Paulo: Companhia das Letras, 2003

REGIS, Fátima. *Nós, Ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina*. Curitiba: Champagnat, 2012

ROCKSTAR NORTH. *Grand Theft Auto V*. 2013

ROCKSTAR NORTH. *L.A. Noire*. 2011.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality: immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore; Londres: Johns Hopkins; 2001.

_____. From narrative games to playable stories. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Nebraska, v. 1. 2009.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press; 2004

SANTA MONICA STUDIO. *God of War 3*. 2010

SCHWAB, Brian. *AI Game Engine Programming*. Massachusetts: Course Technology, 2009

SWEETSER, Penny. *Emergence In Games*. Massachusetts: Course Technology, 2008.

Entre Gritos e Silêncios: Uma Análise Audiovisual de *Funny Games*

Livia Sampaio

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) na linha de pesquisa em Análise. Possui graduação em Ciências Econômicas pela PUC-RJ. E-mail : lmsampaio@hotmail.com

Resumo: O presente artigo pretende fazer uma análise audiovisual do filme *Funny Games* (1997), escrito e dirigido por Michael Haneke, com especial atenção ao uso do som, por meio de música, diálogos e ruídos. Investigar as estratégias de combinação entre som e imagem, buscando identificar de que forma o som interfere e impacta a narrativa cinematográfica é fazer um percurso dentro da análise fílmica extremamente rico, considerando que se trata de um filme no qual o uso das diversas formas sonoras pontuam momentos impactantes, especialmente nas cenas onde as falas dos personagens são raras ou inexistentes. A metodologia utilizada estará centrada especialmente nas análises e teorias propostas por Michael Chion, Noel Burch, David Bordwell e Kristin Thompson, Claudia Gordman, Jaques Aumont e Michel Marie. Outros conceitos identificados durante a análise serão considerados.

Palavras-chave: Cinema; som; análise fílmica; cinema sonoro; *Funny Games* (filme).

Abstract: This article intends to make an audiovisual analysis of *Funny Games* (1997), written and directed by Michael Haneke, with special attention to the use of sound, through the music, dialogues and noises. It is an extremely rich route in film analysis to investigate the strategies of combination of sound and image, seeking to identify how the sound affects and impacts narrative film, and considering that is a film in which the use of various sonorous forms demarcates impactful moments, especially during scenes where the characters' speeches are rare or nonexistent. The methodology will focus especially on the analyzes and theories proposed by Michael Chion, Noel Burch, Bordwell and Thompson, Claudia Gordman, Jacques Aumont and Michel Marie. Other concepts identified during the analysis will be considered.

Keywords: Cinema; sound; film analysis; sound movies; *Funny Games* (film).

Introdução

Focalizando a crueldade em suas diversas formas físicas e psicológicas, os filmes de Michael Haneke apresentam ao espectador histórias perturbadoras, ausência de respostas, personagens ambíguos e inacessíveis, finais não felizes. Planos longos, câmera fixa, cortes abruptos, uso da metalinguagem e sons articulados de maneira original são características recorrentes em suas obras. O uso insistente do silêncio combinado a sons diegéticos oriundos do rádio e da televisão, por exemplo, trazem peculiaridade à forma fílmica que constitui um objeto de estudo amplo e curioso. Em sua análise sobre os filmes de Haneke, a pesquisadora Lisa Coulthard (2012) afirma:

Caracterizada por uma falta de música não diegética (e uma restrição de música diegética), uma ênfase sobre o ruído, silêncio e vocalidade perturbadores, o uso que Haneke faz do som no cinema ecoa a alienação deliberada que impulsiona suas formas visuais. Esta alienação audiovisual é mais evidente na maneira em que seus filmes evitam o close-up facial, um dominante visual que tem repercussões auditivas¹. (COULTHARD, 2012a: 89).

¹ Tradução livre de “Characterized by a lack of non-diegetic music (and a restriction of diegetic music), an emphasis on noise, silence, and disruptive vocality, Haneke’s use of film sound echoes the deliberate alienation that drives his visual forms. This audiovisual alienation is most apparent in the way in which his films eschew the facial close-up, a visual dominant that has auditory repercussions” (COULTHARD, 2012a: 89).

Funny Games (1997), seu quarto filme para o cinema, possui um enredo lacônico. Uma dupla de jovens entra na casa de campo de uma família – pai (Georg), mãe (Anna) e filho (Georg Jr.) - com um único objetivo: torturá-los até a morte. As ações com os cinco personagens ocorrem quase todo o tempo dentro da casa e as reviravoltas na trama advém muito mais dos recursos de encenação do que do texto em si. Por esta razão, este texto abordará especialmente a forma fílmica, distanciando-se, dentro do possível, do seu conteúdo textual. O ineditismo do conjunto da experiência estética articulada nesta obra provoca nos espectadores as mais diversas sensações e impressões fronteiriças, e o papel do som necessita de relevância para melhor compreensão do manejo entre sons e imagens.

Segundo os teóricos Jacques Aumont e Michel Marie (2004), “o olhar com que se vê um filme torna-se analítico quando, como a etimologia indica, decidimos dissociar certos elementos do filme, para nos interessarmos mais especialmente por tal momento, tal imagem, ou parte da imagem, tal situação” (AUMONT e MARIE, 2004: 12).

Os contrastes acústicos de *Funny Games*, que vão desde mudanças bruscas de volume, barulhos, gritos e outros ruídos até associações musicais abstratas - como o silêncio absoluto dos personagens ao som diegético de uma televisão, rádio ou CD - levam o espectador a construir em sua mente imagens não mostradas e caracterizam importantes paisagens sonoras desta narrativa.

Sem desconsiderar a relação direta entre som e imagem, as diversas formas de combinação dos sons utilizados em *Funny Games* serão priorizadas neste trabalho, inclusive por se tratar de um viés ainda pouco abordado em obras cinematográficas que não se alicerçam sobre a música.

O percurso metodológico será dar através do levantamento de alguns estudos que tratam do uso som no cinema, sua correspondência com as imagens apresentadas e seus entrelaçamentos com o filme abordado.

Sobre o som no cinema

Em seis de outubro de 1927 ocorreu em Nova Iorque a *avant première* do filme *O Cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*), que estreou oficialmente em quatro de fevereiro de 1928. Embora o som já estivesse presente no cinema mudo, tanto ao vivo, através da figura do pianista e outras vezes da orquestra, quanto gravado - “uma junção bem precoce do fonógrafo com o cinematógrafo” (AUMONT e MARIE, 2010: 204) -, *O Cantor de Jazz* é considerado o primeiro filme falado da história do cinema, ou seja, o pioneiro no uso do som sincronizado com a imagem².

Deixando os espectadores encantados ao ouvirem a voz em sintonia com a imagem do ator Al Jolson na tela, a novidade causou polêmica entre cineastas e estudiosos do cinema que se alvoroçaram em apoios, rejeições e muitos questionamentos. Alguns, preocupados com o possível desvio da função desta arte, protestaram defendendo a continuidade do cinema mudo ou propondo outras utilizações para o som no cinema. Não houve indiferença. A chegada do som sincronizado foi um divisor de águas na sétima arte.

² Não há unanimidade sobre qual foi o primeiro filme sonoro, em relação à sincronia entre som e imagem, mas é mais frequente considerar *The Jazz Singer* como o pioneiro.

“*The Jazz Singer*, realizado em 1927 por Alan Crosland, ocupa um lugar único na História do cinema: foi o primeiro filme falado” disponível em <<http://www.infopedia.pt/fo-cantor-de-jazz>> acesso em 04 nov 2013.

“O filme sonoro, ou seja, o longa metragem de ficção com som gravado, aparece a partir de 1926 e 1927 com *Don Juan* e *The Jazz Singer* (*O Cantor de Jazz*)” (AUMONT, MARIE, 2010: 277).



Figura 1 – *The Jazz Singer* – avant première

Fonte : Alt film guide. <<http://www.altfg.com/blog/actors/the-jazz-singer-80th-anniversary/>>. Acesso em: 31out.2013.

Um marco neste início do cinema sonoro ocorreu em 1928, quando os cineastas russos Sergei Eisenstein, Grigori Aleksandrov e Vsevolod Pudovkin escreveram o manifesto *Declaração sobre o futuro do cinema sonoro*, no qual apoiavam a chegada do som sincronizado, com ressalvas, temendo o uso inapropriado da nova técnica.

O sonho de um filme sonoro se tornou realidade [...]. Ao mesmo tempo nós consideramos oportuno mencionar algumas premissas principais de natureza teórica que devem ser contabilizadas neste invento que parece ser um avanço em filmes, mas pode estar sendo empregado no sentido errado. Enquanto isso, um equívoco sobre o potencial dessa nova descoberta pode não somente obstruir o desenvolvimento e perfeição do cinema como uma arte, mas pode também ameaçar destruir todas as suas atuais conquistas formais."³ (EISENSTEIN, PUDOVKIN E ALEXANDROV apud WEIS e BELTON, 1985: 83).

³ Tradução livre de "The dream of a sound film has come true [...]. At the same time we consider it a opportune to state a number of principal premises of a theoretical nature, for in the accounts of the invention it appears that this advance in films is being employed in an incorrect direction. Meanwhile, a misconception of the potentialities within this new technical discovery may not only hinder the development and perfection of the cinema as an art but also threaten to destroy all this present formal achievements" (EISENSTEIN, PUDOVKIN E ALEXANDROV apud WEIS e BELTON, 1985: 83)

Fato é que o cinema sonoro veio para ficar. Até os dias atuais, alguns estudiosos questionam se é bom ou não. Michel Chion, no capítulo sete do seu livro *A Audiovisão* (2008), dá ao primeiro tópico o título *Sessenta Anos de Lamentos*, lembrando que a história do som no cinema foi quase sempre contada através da ideia de uma divisão entre cinema mudo e cinema falado, mas que "para além da história visível *descontínua* do cinema, marcada por acontecimentos referenciáveis [...], prossegue uma história *contínua*, feita de mudanças mais ou menos progressivas e mais difíceis de deletar" (CHION, 2008: 114).

Chion denominou de *síncrese* a combinação entre sincronismo e síntese. Para o autor, a *síncrese* abriu as portas do cinema sonoro, pois foi através deste efeito que as configurações audiovisuais tornaram-se mais ricas. Ele define o ponto de sincronização no audiovisual como um encontro síncrono entre um momento sonoro e um visual, afirmando que "o ponto de sincronização é, com efeito, o lugar onde o arco audiovisual encontra o solo e se eleva de novo" (CHION, 2008: 52). Lembra que a combinação entre som e imagem, hoje natural para o cinema, construiu-se em um espetáculo à época. Um dos caminhos que o autor coloca para melhor observar a estrutura de som e imagem de um filme é o que

ele denominou de “método de máscaras”, que propõe assistir várias vezes uma sequência, observando-a com o som e a imagem sincronizados, outras vezes só com o som, e outras só com a imagem.

A função do som de pontuar uma cena no cinema é enfatizada por Chion. Remetendo à encenação no teatro, o autor faz um breve histórico do significado de “pontuar cenas”, seja através de pausas, respiração, gestos e outras expressões, ou através das múltiplas pontuações no cinema mudo: gestuais, visuais, inclusive dos cartões que funcionaram como um novo elemento de pontuação. A chegada do som sincronizado possibilitou ao cinema “um meio mais discreto e sub-reptício de o introduzir nas cenas sem carregar o desempenho dos atores ou a planificação” (CHION, 2008: 44).

O crítico e teórico de cinema André Bazin (2012), maior expoente do pensamento realista no cinema, ressaltou o progresso do realismo cinematográfico através das novas perspectivas sobre a estética do cinema ligadas ao avanço tecnológico que incluíam o som e, posteriormente, as cores. Para Bazin, os valores do cinema mudo persistiram no cinema sonoro, não havendo oposição entre as duas cinematografias, mas sim a convergência entre aspectos dos dois grupos com seus estilos e concepções cinematográficas fundamentalmente diferentes.

Em seu trabalho *Fundamental Aesthetics of Sound*, David Bordwell e Kristin Thompson (*apud* Weis e Belton, 1985), discorrem sobre os poderes do som, suas propriedades acústicas - sonoridade, potência, timbre -, e algumas combinações possíveis entre som e imagem cinematográfica. Segundo os autores, o som no cinema possui três formas: fala, música e ruídos (ou efeitos sonoros), sendo que, ocasionalmente, um som pode conter estas três categorias, deixando aos cineastas a possibilidade para explorarem estas ambiguidades.

Claudia Gorbman (1980; 1987), outro destaque entre os autores que estudam as funções da música no cinema, elaborou diversos estudos, inclusive sobre as funções do silêncio na narrativa cinematográfica. Para a autora, a música no cinema narrativo tem como função principal envolver emocionalmente o espectador, inserindo-o no filme, levando-o inclusive a esquecer da natureza tecnológica da narrativa.

Ainda nos estudos do som no cinema, Noel Burch (1992) dedica um capítulo do seu livro *Práxis No Cinema* à utilização estrutural do som, destacando, assim como outros autores citados, que “ao falar das inter-relações entre os materiais sonoros e entre o espaço sonoro e o espaço visual, referimo-nos tanto à música como aos diálogos e ruídos, porque achamos que esses dois tipos de interação dialética podem envolver todos os elementos sonoros” (BURCH, 1992: 120).

É inegável, portanto, que os estudos do som no cinema não se limitam aos estudos da música no cinema. Quando se fala em analisar o som na narrativa cinematográfica, é imperativo considerar o significado que a palavra “som” abarca, especialmente no caso de filmes de gênero não musical, ou, como *Funny Games*, que faz pouquíssimo uso da música, mas utiliza diversos elementos sonoros, como ruídos e silêncio.

Segundo Jacques Aumont e Michel Marie,

O som que um filme oferece raramente intervém sozinho. Ele supõe um agenciamento entre vários eixos: ruídos, falas e, às vezes, música. Procede de uma certa arte da composição sonora. Além disso, o som fílmico é acompanhado de uma percepção visual, até mesmo nos casos-limite em que a tela fica escura. A percepção fílmica é, portanto, áudio (verbo) visual e faz intervir numerosas combinações entre sons e imagens: redundância, contraste, sincronismo ou dessincronismo ou dessincronização etc. (AUMONT, MARIE, 2010: 276).

Ouvindo *Funny Games*

Em *The violence of silence: Vocal provocation in the cinema of Michael Haneke*, Lisa Coulthard observa que nos filmes de Michael Haneke:

[.....] uma uniformidade de estilo é facilmente identificável e é uma identidade formal formada em grande parte por tendências acústicas: poucos diálogos, raros casos de música que estão sempre, de alguma forma diegeticamente motivados e uma enorme amplitude dinâmica que muda de forma abrupta e violenta entre o ruído e o silêncio⁴ (COULTHARD, 2012^a: 19).

⁴ Tradução livre de “ a uniformity of style is readily identifiable and it is a formal identity shaped in large part by acoustic tendencies: minimal dialogue, only rare instances of music that are always in some way diegetically motivated, an intensification of foley sounds associated with bodily movement and a massive dynamic range that shifts abruptly and violently between noise and silence (COULTHARD, Lisa., 2012a: 19)

⁵ Também chamada de trilogia da Incomunicabilidade, composta pelas obras *Código Desconhecido* (1989), seu primeiro filme para o cinema; *Benny's Vídeo* (1992) e *71 Fragmentos – Cronologia do Acaso* (1994).

⁶ Disponível em < <http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/filme/ver.php?cdfilme=5370> >. acesso em 01 nov. 2013.

Com um enredo simples, no qual dois psicopatas (Peter e Paul) entram na casa de férias de uma família e fazem uma aposta – com a família e com o espectador – de que pai, mãe e filho estarão mortos até a manhã do dia seguinte, *Funny Games* consagra o estilo do diretor em contar histórias. Mantendo as características da construção narrativa dos seus três primeiros filmes que compõe a chamada “Trilogia da Era Glacial”⁵, como planos longos, uso constante de câmera fixa, silêncios, pouca música e mídia gravada utilizada como som diegético - televisão, vídeo cassete, CD's, DVD -, “a história do longa não importa de fato, já que é empregada apenas para permitir que Haneke se entregue a um exercício narrativo que explora e condena, simultaneamente, o maniqueísmo do gênero e do cinema de modo geral”, como descreve o crítico de cinema Pablo Villaça⁶.

Este exercício narrativo é justamente a forma que o diretor utiliza ao apropriar e manejar técnicas de encenação para causar efeitos no espectador. Segundo o Prof. Dr. Wilson Gomes,

Na obra de arte a intervenção do criador estabelece os meios e os modos que a potencializa deste ou daquele modo, em suma, que orientam a sua realização, a sua atualização. O criador, o autor é um destinador, um programador da destinação e, por conseguinte, da realização da obra. Nesse sentido, uma obra expressiva é sempre uma composição de estratégias destinadas a configurar a apreciação, a determinar, portanto, aquelas circunstâncias onde as possibilidades vêm à realidade. A perspectiva de todo autor e de toda obra, portanto, é o de que a apreciação pode ser programada (GOMES, 2004b: 98).

Trazendo este conceito de apreciação programada para a análise audiovisual de *Funny Games*, é legítimo afirmar que o som neste filme dá o tom da obra.

O primeiro minuto e meio de projeção apresenta a família que percorre em seu carro uma bucólica e ensolarada estrada. Toda cena é construída para levar ao espectador a ideia de que ali está uma família feliz em férias. Eles estão alegres, a estrada é bela, o dia está lindo e os pais, sob o olhar atento e admirado do filho, brincam de adivinhar nomes de músicas clássicas que tocam no CD do carro. Eles não brincam de adivinhar palavras. Brincam de adivinhar as peças e intérpretes das músicas eruditas que escolhem para ouvir. Händel, Mascagni e Mozart. O jogo musical, sábio e gracioso, apresenta personagens que, além de felizes e abastados, são cultos. Esta sequência harmônica é quebrada, apenas para o espectador, quando estouram na tela os créditos do filme em grandes letras vermelhas que lembram os filmes de terror tipo B, ao som dos acordes caóticos de “*Bonehead*” música do compositor e saxofonista John Zorn. A tranquilidade mantém-se no interior do carro. Os personagens continuam harmônicos como a música clássica que ouvem, mas para a plateia é elaborada outra cena. As letras vermelhas e, especialmente, a troca repentina da música, abalam a sensação do êxito da estabilidade pretendida pela família e proposta até então.

Esta sequência inicial é construída através uma justaposição de imagens – a família no carro e os créditos em letras grandes e vermelhas – e de som, mas

⁷ Tradução livre de “the music that plays while a film’s credits unroll - activates these cultural codes, and can reveal before-hand a great deal about the style and subject of the narrative to come” (Gorbman, 1980: 185).

é o contraste entre a música clássica, melódica e os gritos de Zorn que impacta a narrativa. Segundo Claudia Gorbman “a música que toca enquanto aparecem os créditos do filme – jazz, pseudo-classical, Wagnerian, folk – ativam códigos culturais e podem revelar de antemão, muito sobre o estilo e o tema da narrativa que está por vir”⁷ (GORBMAN, 1980: 185). Utilizando o “método de máscaras” proposto por Chion, é fácil identificar a importância da análise sonora. Se tirarmos o som e ficarmos somente com as imagens da abertura de *Funny Games*, a justaposição das duas cenas perde praticamente todo o sentido, pois é a troca repentina da música que sinaliza a ambiguidade proposta.



Figura 2 – *Funny Games*. Créditos Iniciais.

Fonte : HANEKE, Michael. *Funny Games*. [Filme-vídeo] 1997

⁸ Referências a John Zorn disponíveis em <<http://www.allmusic.com/artist/john-zorn-mn0000239329>>. Acesso em: 01 nov 2013.

Cabe, nesta análise, uma observação sobre a música de John Zorn⁸. Compositor, saxofonista, fundador do *Theatre of Musical Optics*, em Nova York, Zorn toca jazz, música clássica, rock experimental entre outros gêneros e é vocalista da banda *Naked City* que acompanha a música cantada por Zorn neste filme. Em algumas análises sobre *Funny Games*, é corriqueira a referência ao “trash metal de John Zorn”, equivocadamente, segundo Haneke. Para o autor,

⁹ Tradução livre de “It’s not heavy metal. John Zorn does not make heavy metal. Just like the film is a parody of a classical thriller, John Zorn is a parody of classical heavy metal. The classical music is not a soundtrack in this movie. All my music is not meant as a soundtrack—is part of the action, part of the story. The other music, the John Zorn music, is under the titles, and it’s the ironic colon. OK, now we go to a thriller”. Disponível em: <<http://www.cinemablend.com/new/Interview-Funny-Games-Director-Michael-Haneke-8141.html>>. Acesso em: 01 nov. 2013.

Não é heavy metal. John Zorn não faz heavy metal. Assim como o filme é uma paródia de um thriller clássico, John Zorn é uma paródia de heavy metal clássico. A música clássica não é a trilha sonora deste filme. Toda a minha música não deve ser entendida como uma parte da trilha sonora é sim a ação, que faz parte da história. A outra música, a música de John Zorn, está sob os títulos, e é o colón irônico. OK, agora vamos para um thriller⁹

¹⁰ Informações Wikipédia. Disponível em <[http://en.wikipedia.org/wiki/Torture_Garden_\(album\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Torture_Garden_(album))>. Acesso em: 17 nov. 2013.

A música Zorn aparecerá novamente no filme quando Paul, um dos sequestradores, persegue Georg Jr., que fugiu para a casa de um vizinho. Já próximo a Georg Jr., Paul diz “Vem cá. Vou colocar uma música para nós”, e põe para tocar *Hellraiser*, que traz os mesmos gritos, o mesmo incômodo acústico que a música de abertura. *Bonehead* e *Hellraiser*, embora sejam faixas separadas do álbum *Torture Garden*, do grupo *Naked City* – uma compilação de miniaturas *hardcores*¹⁰ -, possuem algumas gravações conjuntas, como se fossem uma única música¹¹. Aqui, a música pontua o inegável controle de Paul sobre a situação. Ele persegue Georg Jr., sabe que será fácil acuá-lo, permite que Georg Jr. aponte o rifle para ele e ainda avisa-o de que deve puxar o gatilho. Assim como controla a música, Paul controla a cena. Ele sabia que a arma estava descarregada. Ao som de *Naked City*, a perseguição finda quando o tiro não sai. Paul olha para Georg Jr. e sussurra sarcasticamente “pufff”.

¹¹ *Bonehead & Hellraiser*, de John Zorn, Tocada pela banda *Naked City*, com John Zorn no vocal. Álbum *Torture Garden*. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=IAvMqwmnWCO>>. Acesso em: 01 nov 2013.



Figura 3 – *Funny Games*. Paul e Georg Jr.

Fonte: HANEKE, Michael. *Funny Games*. [Filme-vídeo] 1997

Na sequência final do filme, Paul, já na casa da próxima vítima, olha para a câmera e, ao surgirem os créditos finais – também em letras vermelhas – volta a tocar a música da abertura. A narrativa circular – quando final do filme reencontra o início formando um arco narrativo que fecha um círculo – indica que a história macabra recomeçará.

As músicas clássicas tocadas na abertura, as duas músicas de John Zorn e uma canção que toca no rádio pouco antes de Paul entrar na casa, compõem o universo musical do filme. Todas, combinadas com as imagens, possuem funções pontuais na trama, no sentido colocado por Chion. Até a música pop que toca no rádio discretamente enfatiza a cena na qual Anna lava as verduras na cozinha, tentando relaxar após a desastrosa chegada de Peter. Esta canção, quase inaudível, acompanha toda a cena em que Peter e Paul iniciam, em parceria, os primeiros diálogos com Anna.

Assim como o contraste que aparece entre a música clássica e o “*metal*” de John Zorn no início do filme, *Funny Games* segue com grandes diferenças acústicas. Falas, músicas e ruídos são muitas vezes abruptamente interrompidos por cortes, com longas pausas sonoras.

Destaca Chion que:

Para além do seu papel narrativo (apresentar ou lembrar o quadro de ação e as suas dimensões), o elemento de cenário sonoro pode ser também, graças à montagem, um papel pontuativo. A inteligência da sua distribuição no ritmo da cena pode renovar-lhe e transfigurar-lhe completamente a utilização (CHION, 2008: 49).

O uso do que se chama “espaço fora do quadro”, ou seja, as cenas sugeridas que não vemos na tela, é marcante também. Grande parte dos atos violentos cometidos durante o filme não aparecem nos quadros. Ao espectador só é permitido ouvir sons, gritos, choro, mas ele não assiste ao “espetáculo” da violência. Burch (1992), afirma que para se compreender a natureza do espaço fílmico é fundamental entender que este espaço torna-se, na verdade, dois: aquele que está dentro do quadro e o que está fora do quadro. Haneke coloca a violência, mas nega ao espectador o acesso visual a ela que se dá pela audição.

Praticamente nenhuma imagem dos atos sanguinários é mostrada. É possível ouvi-los. A câmera mostra o desenrolar das ações que culminam em violência, mas no momento em que um personagem é morto, por exemplo, a câmera é desviada. O grau do sofrimento físico dos personagens é mostrado através dos seus gritos, ou seja, dos efeitos sonoros.

Uma longa tomada, com a câmera fixa por mais de dez minutos, é um exemplo memorável de combinação entre imagens, sons e silêncio. Após assassinar Georg Jr., Peter e Paul saem da casa, deixando Anna e Georg sozinhos na sala. Anna está amarrada, e Georg, ferido desde o início do filme, continua imobilizado no chão. Esta cena pode assim ser dividida:

1. Durante um minuto e dez segundos a câmera fixa mostra o corpo caído de Georg Jr, de Anna, ajoelhada e atônita, e de Georg, mostra somente os seus pés. O único som é o da televisão que continua ligada, sintonizada em um canal no qual está passando uma corrida de carros, no qual mais se ouve do que se vê.
2. Com a boca, Anna desliga a TV. Mais de um minuto se passa mostrando Anna praticamente imóvel em um silêncio total.
3. Anna fala para Georg que os assassinos foram embora.
4. Três minutos de silêncio novamente até Georg começar a chorar e a gritar.
5. Mais quatro minutos deste plano mostram Anna e Georg abraçados. Georg tenta ajudar Anna a desvencilhar as mãos amarradas.

São mais de dez minutos com a câmera fixa, em que as falas são praticamente balbucios e o som é inexistente. Ouvimos apenas, no início, o som da corrida de carros que vem da televisão, os ruídos anempáticos¹², assim nominados por Chion. Em sua análise sobre esta cena, a pesquisadora Catherine Weathley afirma:

¹² Chion divide o valor acrescentado pela música (e/ou ruídos) com o propósito de criar emoções específicas no cinema em “efeitos empáticos” e “efeitos anempáticos”. Os empáticos ocorrem quando acrescentam diretamente emoções à cena, e os anempáticos quando manifestam uma indiferença em relação à situação mostrada (CHION, 2008: 14)

Em um nível primário, isso se relaciona com a forma como o espectador percebe a própria imagem: os praticamente dez minutos estáticos levam o espectador a examinar a imagem visual em um nível estético e intelectual ao invés de “varrer” a imagem mental, a fim de colocá-lo dentro do contexto da narrativa. Mas em um nível secundário, a duração prolongada da imagem, associada à inexistência de uma unidade narrativa, cria consciência no espectador da si mesmos como um espectador. Como o diretor colocou, “a redução da montagem ao mínimo tende a transferir a responsabilidade de volta para o espectador em que mais contemplação é necessária¹³.”

¹³ Tradução livre de “On a primary level this relates to how the spectator perceives the image itself: the practically static ten-minute take leads the spectator to examine the image visually on an aesthetic and intellectual level, rather than to “scan” the image mentally in order to place it within the context image, coupled with the lack of narrative drive, create awareness in the spectator of themselves as a spectator. As the director put it, the reduction of montage to a minimum tends to shift responsibility back to the viewer in that more contemplation is required” (WHEATLEY, 2009: 93).

Chion lembra que, como apontou Bresson, foi o cinema sonoro que trouxe o silêncio. A interrupção de vozes e ruídos definiu o que denominamos de silêncio no cinema. “a impressão de silêncio numa cena de filme não é o simples efeito de uma ausência de ruído; só se produz quando é trazido por todo um contexto e toda uma preparação [.....] o silêncio nunca é um vazio neutro; [.....]; é o produto de um contraste” (CHION, 2008, p. 50).

A ausência de som marca outras cenas de *Funny Games*, como quando Anna sai da casa para procurar ajuda na estrada. Momentos de silêncio alternados com sons de insetos noturnos, a respiração ofegante de Anna que caminha a passos rápidos, porém relutantes, são combinados com planos fixos e escuro quase total. O som de um carro que passa, com os faróis acesos na estrada silenciosa faz Anna se esconder. Ela não pede socorro. Teme que sejam os assassinos. Segundos depois, a cena se repete: outro carro, o som e a luz dos faróis. A cena é cortada e aparece Georg cobrindo o corpo do filho. O som de uma bola de golfe batendo no taco da casa anuncia que os rapazes voltaram. Com Anna imobilizada.

Toda esta cena é elaborada através de imagens e ruídos. Apenas duas pequenas frases são ditas quando Anna pede socorro e não há nenhuma música. Não é mostrada a imagem de Anna sendo capturada. Este momento de clímax é construído sem a imagem do ato. A sequência de imagens anteriores e posteriores, em conjunto com os efeitos sonoros, levam o espectador a construir a cena. O fato está posto: o jogo continua.

Nos créditos finais de *Funny Games*, o contraste audiovisual é gritante, como a música de Zorn que volta a tocar. Após os créditos dos atores, em letras vermelhas, sobre o rosto de Paul que olha para a câmera – para o espectador – ao som em alto volume de *Bonehead*, a imagem e o som desaparecem. Na tela branca, rolam em silêncio os créditos restantes.



Figura 3 – *Funny Games* – Créditos finais (1) Figura 4 – *Funny Games* – Créditos Finais (2)
Fonte: HANEKE, Michael. *Funny Games*. [Filme-vídeo] 1997.

Considerações Finais

A análise audiovisual, que busca compreender um filme sonoro através da combinação entre sons e imagens, deve, obviamente, considerar tanto o significado do som quanto o das imagens. Ocorre que algumas vezes, o estudo do som é minimizado, ainda que seja uma análise audiovisual. A intenção deste trabalho foi iluminar o papel do som.

Considerando que o som em um filme abarca tanto a música quanto as falas, ruídos, outros efeitos sonoros e até o silêncio, compreendê-lo além do papel que lhe é atribuído corriqueiramente – de sublinhar a narrativa – é fazer uma análise mais apurada.

Chion coloca com clareza a questão:

as consequências, para o cinema, são que o som é , mais do que a imagem, um meio insidioso de manipulação afetiva e semântica. Quer o som nos trabalhe fisiologicamente (ruídos da respiração); quer, pelo valor acrescentado, interprete o sentido da imagem e nos faça ver aquilo que sem ele não veríamos, ou que veríamos de outra forma (CHION, 2008: 33).

Econômicos nos diálogos, extravagantes na combinação entre sons – especialmente ruídos e silêncios – e imagens, os filmes de Michael Haneke impactam, polemizam e marcam. *Funny Games* é uma obra na qual se pode explorar fartamente o uso dos efeitos sonoros que, sincronizados com as imagens, manipulam, sem ressalvas, as emoções dos espectadores.

A intenção deste artigo foi deixar clara a importância da análise audiovisual, especialmente dos efeitos sonoros. Ainda que não seja possível aqui, por falta de espaço, analisar mais detalhadamente todos os recursos sonoros utilizados em *Funny Games*, fica o registro de alguns pontos importantes que podem ampliar e enriquecer a análise fílmica.

Referências bibliográficas

- AUMONT Jacques; MARIE, Michel. *A Análise do Filme*. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.
- _____. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas: Papyrus, 2010.
- BAZIN, André. *¿ Qué es el cine ?*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A, 2012.

BURCH, Noël: *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1969.

CHION, Michel. *A Audiovisão: som e imagem no cinema*. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

CINEMA BLEND. *Interview: Funny Games Director Michael Haneke*, 12 mar. 2008. Disponível em: <<http://www.cinemablend.com/new/Interview-Funny-Games-Director-Michael-Haneke-8141.html>>. Acesso em 20 nov. 2013. Tradução livre.

CINEMA EM CENA. *Violência Gratuita. Crítica*. Pablo Villaça, 20 set. 2008. Disponível em <<http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/filme/ver.php?cdfilme=5370>>. Acesso em 01 nov. 2013.

COULTHARD, Lisa. The violence of silence: Vocal provocation in the cinema of Michael Haneke, University of British Columbia, Vancouver: *Studies in European Cinema*, Vol. 9, Numbers 2 & 3, p. 87-97. 2012

_____. From a whisper to a scream: music in the films of Michael Haneke. *Music and the Moving Image*, University of Illinois, Chicago, Vol. 5, n. 3, p. 1-10. 2012.

GOMES, Wilson. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, M.; GOMES, R.C.; FIGUEIREDO, V.L.F. (Orgs.). *Comunicação, representação e práticas sociais*. Rio de Janeiro: PUC-Rio. 2004b, p.93-125

GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies, Narrative Film Music*. London: BFI Books, 1987.

_____. Narrative Film Music, *Yale French Studies: Cinema/Sound*, n. 60, p. 183-203. 1980

HANEKE, Michael. *Funny Games*. [Filme-vídeo] Produção de Michael Haneke, Direção de Michael Haneke, Áustria, Wega-Film, 108 min., Drama/ Thriller, 1997.

WEIS, Elisabeth; BELTON, John. Classical Sound Theory. In: WEIS, Elisabeth; BELTON, John (Orgs.). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University, 1985.

WHEATLEY, Catherine. *Michael Haneke's Cinema: The Ethic of the Image*. New York: Berghahn Books, 2009.

Berlim na batucada (1944): proposições sobre o filme- revista no Brasil

Evandro Gianasi Vasconcellos

Mestrando em Imagem em Som pela Universidade Federal de São Carlos, na linha de pesquisa história e políticas do audiovisual. Atualmente desenvolve pesquisa sobre a relação entre cinema e teatro de revista em filmes de Luiz de Barros.

E-mail: evandrogianasi@gmail.com

Resumo: Este artigo objetiva discutir a continuidade de um filão cinematográfico que tem como relação imediata aspectos da linguagem do teatro de revista, um tipo de entretenimento de grande sucesso no Brasil no final do século XIX e primeira metade do século XX. A partir da análise do filme *Berlim na batucada* (Luiz de Barros, 1944), pretende-se demonstrar o diálogo entre cinema e teatro de revista nas comédias musicais dos anos 1940. Observando também, através de uma breve revisão, que essa relação já se fazia presente na produção nacional desde a primeira década do século passado, com os cantantes da chamada “Bela época”, tendo como destaque o filme *Paz e amor* (Alberto Moreira, 1910).

Palavras-chave: cinema brasileiro; teatro de revista; filme-revista; *Berlim na batucada*.

Abstract: This article aims to discuss the continuity of a cinematographic vein that is closely related to aspects of the “teatro de revista” (musical revue) language, a successful type of entertainment in Brazil in the late nineteenth century and in the first half of the twentieth century. Based on the analysis of the movie *Berlim na batucada* (Luiz de Barros, 1944), we intend to demonstrate the dialogue between cinema and “teatro de revista” in the musical comedies of the 1940s. Observing also, from a brief historical overview, how this relation was already present in the Brazilian film production since the first decade of the last century, with the “cantantes” of the “Bela época”, highlighting the movie *Paz e amor* (Alberto Moreira, 1910).

Keywords: Brazilian cinema; musical revue; “filme-revista”; *Berlim na batucada*.

Uma constante dentro da produção cinematográfica brasileira durante as décadas de 1930 e 40 foram os filmes musicais realizados por produtoras como a Cinédia, a Sonofilmes ou a Atlântida, esta última atingiria seu apogeu com as clássicas chanchadas, sobretudo, na década de 1950. Em sua grande maioria, os filmes musicais eram produções feitas com poucos recursos em ocasião do carnaval, com o intuito de lançar ou divulgar as marchinhas e canções do ano e, baseados em um enredo simples e bem humorado, desfilar quadros musicais com os mais conhecidos cantores do rádio e dos palcos.

Berlim na batucada, um exemplo clássico desse formato, foi o musical da Cinédia para o carnaval de 1944. Depreciado pela crítica, o filme dirigido por Luiz de Barros é acusado, por ela, de precariedade estética em relação a aspectos técnicos e de uma suposta falta de articulação no enredo. No entanto, acreditamos ser necessária a abordagem do filme por um ângulo diferente, observando o modo como se relaciona com outra forma de entretenimento, até então de grande repercussão entre um público mais popular: o teatro de revista.

A proposta deste artigo é observar como o filme *Berlim na batucada* se enquadraria dentro de uma tendência recorrente no cinema brasileiro em realizar filmes que, de algum modo, se apropriam de elementos do teatro de revista em sua construção. Para isso, utilizaremos a concepção metodológica indicada por Jean-Claude Bernardet, de trabalhar com “filões” em que determinado corpus de filmes relaciona-se de maneira independente de uma visão cronológica, estabelecendo assim um esboço para se pensar em uma classificação genérica de filme-revista, assim denominado nos estudos sobre gênero realizados por Rafael de Luna Freire. Por último, detenho-me em uma análise do filme em questão, apontando elementos e aspectos comuns ao teatro de revista, incorporados em sua construção.

***Berlim na batucada*: uma comédia carnavalesca**

O cinema brasileiro, através de sua história, sempre se viu diante da dificuldade em se firmar em um mercado tomado pelo cinema estrangeiro, mais especificamente o norte-americano. O fato de terem existido esforços para se estabelecer uma produção regular, tendo em mente um ideal de industrialização do cinema produzido no país, é de grande importância na história do cinema brasileiro. Adhemar Gonzaga foi uma das figuras que mais lutou por uma consolidação do filme brasileiro no mercado e para isso criou a produtora Cinédia, investindo na construção de um estúdio equipado e pronto para realizar filmes. A Cinédia manteria uma produção constante nas décadas de 1930 e 40, com títulos que se alternavam entre os ditos filmes “sérios” e as comédias, estas últimas feitas geralmente com menor orçamento, em menos tempo e com a promessa de grande público nos cinemas.

Um dos diretores que mais filmou para a Cinédia foi Luiz de Barros. Com uma carreira cinematográfica ativa desde a década de 1910, Lulu (como era conhecido) é uma figura singular no cinema brasileiro, tendo dirigido filmes em momentos extremamente difíceis para a produção nacional, quase sempre com exibição garantida nas salas de cinema. Na Cinédia, fez várias comédias, além de outros gêneros; porém, frequentemente era massacrado pela crítica, que rejeitava seus filmes, realizados geralmente às pressas e de maneira precária. Eram as comédias musicais carnavalescas, já esperadas pelo público nessa época do ano e garantia de boa bilheteria. Com isso, aliado à política de baixos custos de produção e rapidez na realização, esses filmes contribuíam para assegurar a sobrevivência da produtora carioca.

Berlim na batucada foi um dos filmes feitos por Luiz de Barros para a Cinédia e lançado pouco antes do carnaval de 1944. Recheado de artistas conhecidos do grande público, o filme era a aposta da Cinédia para gerar boas receitas em um ano muito complicado devido ao curso da Segunda Guerra Mundial, que dificultava a importação de filme virgem. Nada mais propício do que, então, um filme que aproveitava o sucesso de atores dos palcos, como Procópio Ferreira, Delorges Caminha e a dupla Lyson Gaster e Alfredo Viviani, e, também dos músicos do rádio e teatro de revista, como o Trio de Ouro, Francisco Alves, Leo Albano, Alvarenga e Ranchinho, Trigêmeos Vocalistas, entre outros.

Nos jornais, houve intensa publicidade por meio de anúncios e notas sobre o filme, sempre ressaltando o elenco com grandes estrelas. O jornal *A Manhã*, do Rio de Janeiro, em uma dessas notas publicitárias escreveu: “para mostrar quanto vale ‘*Berlim na batucada*’ basta declinar o nome de todos os artistas - as figuras mais famosas e populares do nosso ‘broadcasting’, cinema e teatro” (*A Manhã*, 6 fev 1944: 5), seguido de uma extensa lista com todos os nomes.

Essa proposta de divulgação estava em sintonia com o ideal de Gonzaga a respeito do *star system*. *A Manhã*, por exemplo, passou a publicar diariamente, a partir de 30 de janeiro até 6 de fevereiro, dia anterior à estreia, notas que destacavam alguma atração do elenco do filme, sempre ilustradas com fotos. Além disso, os anúncios dos cinemas eram preenchidos com o nome dos astros presentes no filme.

Outra abordagem da publicidade era a ligação com a temática carnavalesca, uma vez que esse tipo de filme já era aguardado pelo público, destacando assim a sua parte musical:

Em “Berlim na batucada” há ainda a mais preciosa coletânea de sambas, marchas e canções que se pode imaginar e que por si só seria suficiente para garantir o êxito integral desse soberbo espetáculo que todo o Rio de Janeiro vai - a partir de amanhã - admirar e aplaudir (A Manhã, 6 fev 1944: 5).

No entanto, os ataques ao filme na imprensa foram ferrenhos. Pedro Lima escreveu para o jornal carioca *Diário da Noite* uma crítica que demonstra o descontentamento dos críticos com esse tipo de filme.

“Berlim na batucada” é um caso típico de decadência. O filme não tem cenário, não tem fotografia, não tem som, não tem nada, nem mesmo vislumbre de direção. [...] Com outro trabalho semelhante ninguém mais acreditará na possibilidade de que possamos fazer filmes. E o que mais admira é que sejam exibidas estas realizações apressadas que só vão contrariar toda a boa vontade do governo de amparar e desenvolver um cinema nosso, tão útil quanto necessário (Diário da Noite, 11 fev 1944: 5).

Na mesma crítica, Pedro Lima ainda cita negativamente o filme *Abacaxi azul* (Wallace Downey, 1944), da Sonofilmes, filme carnavalesco lançado pouco antes, no mesmo ano, que ainda teria o filme da Atlântida, *Tristezas não pagam dívidas* (Ruy Costa, 1944), lançado com o mesmo propósito. No entanto, uma matéria não assinada do jornal *A Noite*, em ocasião do lançamento desses três filmes, enxerga a questão sob outro ângulo: “Pelo que se vê, a indústria cinematográfica brasileira tem, na época do carnaval, um grande estímulo para o seu desenvolvimento” (*A Noite*, 4 fev 1944: 9).

Porém, grande parte da crítica da época via nesses filmes problemas em relação a sua concepção, baseando-se em uma ideia de que o cinema clássico americano seria o exemplo a ser seguido, algo de que os musicais carnavalescos nitidamente se distanciavam em alguns aspectos. A forma de análise deveria seguir outro caminho, que Arthur Auran notaria ao escrever sobre o filme *Berlim na batucada* para o catálogo da mostra *Cinédia 75 anos*, realizada em 2006:

Evidentemente na análise deste filme não cabe colocá-lo em perspectiva do ideal hollywoodiano de fluidez narrativa. Ele tem mais relação com o teatro de revista e o seu formato de quadros, apenas ligados de forma tênue pelo laço da trama, de maneira a facilitar a inserção dos números musicais que constituem boa parte da fita (AURAN, 2006).

Ao visualizar o filme de Luiz de Barros, é nítida a relação com o formato do teatro de revista, perceptível principalmente através de sua estrutura em quadros, mas também por diversos elementos comuns ao gênero. Como referência para as regras e convenções seguidas normalmente nas revistas, temos o trabalho de Neyde Veneziano, *O teatro de revista no Brasil*, livro originado de sua tese. A partir desse estudo, poderemos observar características que se fazem presentes, também, na obra cinematográfica.

Primeiramente, é necessário destacar a preocupação já existente no pensamento de Jean-Claude Bernardet, no livro *Historiografia clássica do cinema brasileiro*, com as pesquisas que tendem a se limitar a “fazer a articulação entre a nossa área de atuação, o cinema, e um estudo referente a uma outra área que desconhecemos” (BERNARDET, 1995: 103). Bernardet considera esse um “primeiro passo”, que deverá ser seguido da própria pesquisa do historiador na outra área de interesse. A presente pesquisa sobre o teatro de revista e seus reflexos em filmes de Luiz de

Barros ainda é um trabalho em andamento e que será melhor desenvolvido após o ato de “ir às fontes”. Porém, a leitura de obras mais abrangentes sobre o teatro de revista já nos permite algumas observações importantes em relação à *Berlim na batucada*, que exploraremos mais adiante.

A trajetória do filme-revista no Brasil

Jean-Claude Bernardet realiza uma interessante discussão metodológica ao questionar a “historiografia clássica”, baseada nos estudos panorâmicos de Alex Viany e Paulo Emilio Salles Gomes, rejeitando a ideia de ciclos, que se iniciam e terminam, para pensar a história do cinema no país. O autor se pergunta:

Não deveríamos rechaçar o corte cronológico vertical, e trabalhar horizontalmente com filões que apresentariam ritmos diferenciados e tentar estabelecer entre eles relações, sem querer encaixá-los em unidades temporais consideradas válidas para todos os filões? (BERNARDET, 1995: 59).

Deste modo, desconsiderando o corte temporal que insere os cantantes e os filmes-revista exibidos no final da primeira década do século XX, dentro da chamada “bela época”, podemos pensar em uma “linha de coerência” que desenhe uma trajetória em que filmes como *Paz e amor* (Alberto Moreira, 1910) e *Berlim na batucada* (Luiz de Barros, 1944) sejam reconhecidos como pertencentes a um mesmo filão cinematográfico.

Rafael de Luna Freire, ao abordar “os gêneros do cinema brasileiro sonoro nos anos 1930” (FREIRE, 2011: 233), faz uma análise interessante do que ele chamará de filme-revista, voltando até o período da “bela época”, com os cantantes, para então abordar a realização de filmes durante a década de 1930, que se enquadrariam no gênero, inclusive aqueles produzidos pela Cinédia.

A partir de 1908, popularizou-se no Brasil um tipo de filme que seria conhecido por *cantante*. Nas palavras de Fernando Morais da Costa, “musicais de curta duração dublados na hora da exibição pelos atores posicionados atrás da tela” (COSTA, 2006: 40). Fenômeno que tem sua origem incerta, esse tipo de filme passou a ser explorado por realizadores do país e alcançou grande repercussão no público de cinema, que ainda começava a se formar.

O desejo de abastecer as imagens cinematográficas com o artifício do som sincronizado já existia desde os primórdios do cinema, como aponta Costa em sua tese. Com isso, o investimento nesse tipo de atração, os cantantes, iniciado em 1908, consolidou-se na produção do ano seguinte.

Fernando Morais da Costa rebate a hipótese de Bernardet de que não se poderia afirmar que a maioria dos filmes cantantes exibidos eram brasileiros. Através de dados, demonstra que a produção de William Auler, proprietário do cinema Rio Branco, era majoritária. Algumas outras salas também investiriam na exibição dos cantantes, tanto importados quanto produções próprias, até o ano de 1911, onde esse tipo de filme entraria em declínio e não mais encontraria espaço nos cinemas.

Geralmente os filmes apresentavam a reprodução de árias de óperas. Porém, dentro desse período de produção dos cantantes, outro gênero de filme se constituiu na cinematografia brasileira: o filme-revista.

Em abril de 1910, a Empresa William & Cia, de Auler, estreia no cinema Rio Branco o filme *Paz e Amor*, com direção de Alberto Moreira e fotografado por Alberto Botelho. Os anúncios reproduzidos por Vicente de Paula Araújo em sua pesquisa demonstram a ligação com o gênero teatral: “Revista *Paz e Amor*, gênero que é, pela primeira vez no mundo, explorado em cinematógrafo” (ARAÚJO, 1976: 331). O

sucesso do filme parece evidente a partir da informação da ocorrência de mais de mil exibições do filme, como afirma José Inácio de Melo Souza (SOUZA, 2004).

Paz e Amor possui uma referência clara à revista de ano, presente na estrutura, “4 partes, 5 quadros e 2 apoteoses” (ARAÚJO, 1976: 332), na temática de sátira política e crítica de costumes e nos personagens caricaturais. Além disso, foi escrita por José do Patrocínio Filho, com o pseudônimo de Antônio Simples, famoso por suas revistas, e musicado por Costa Junior, que também trabalhava nos palcos do teatro de revista.

O filme tem intensa repercussão e, com isso, se sucedem a ele outras produções que também se utilizarão do sucesso do gênero nos palcos para atrair público para os cinemas. Os filmes *O cometa* (1910), *O Chantecler* (1910), *O Rio por um óculo* (1910) e *606* (1910) são exemplos de produções brasileiras anunciadas como revistas cinematográficas no mesmo ano e que possuíam estrutura semelhante às peças, além do trânsito de autores e artistas com carreira no teatro.

Jean-Claude Bernardet observa que esses filmes, embora possuíssem características das revistas de ano, não utilizavam esse nome como publicidade, preferindo “revista de costumes” ou apenas “revista”. O autor coloca como hipótese para isso a perda de espaço que esse tipo de espetáculo, que se propunha a uma revisão dos principais acontecimentos do ano, enfrentava, a ponto de em 1907 não mais encontrar palcos para serem apresentados. O que justificaria o interesse momentâneo nesse gênero de filme não ter se firmado. “Dependentes de um sucesso antigo e sem renovar o gênero pelo cinema, os cineastas teriam sido incapazes de consolidar a produção cinematográfica brasileira junto a seu público” (BERNARDET, 1995: 102).

Sobre o “fim” dos cantantes existe um mito criado por autores da historiografia clássica, como Paulo Emilio Salles e Alex Viany, que tendem a apontar fatores externos como elemento causador de uma quebra na produção brasileira, como a estabilização das distribuidoras de filmes estrangeiros no país. Porém, Bernardet (1995) chama a atenção para a necessidade de estudar, também, os fatores internos para essa queda brusca no número de filmes realizados no Brasil, associando a falta de estudos a partir desse viés como resultado de um “‘complexo de vítima’ muito entranhado em parte da intelectualidade brasileira” (BERNARDET, 1995: 108).

Seguindo esse caminho, Souza apontará outras razões para explicar essa interrupção na produção, observando que um produto cinematográfico restrito a poucas salas, principalmente o cinema Rio Branco, e que não seria totalmente reproduzível na cadeia exibidora, não conseguiu se estabelecer. Com isso, pode-se localizar “nas limitações do produto fabricado os problemas de permanência como prática cinematográfica” (SOUZA, 2004: 292). Para o autor:

Ao mesclar a aura e a reprodutibilidade, pensando-se nos termos de Walter Benjamin, o objeto único e a repetição, o espetáculo teatral do século XIX com o cinema do século XX, notamos claramente a armadilha em que se meteu o sistema produtivo do Rio Branco (SOUZA, 2004: 292).

Desta forma, pode-se compreender como plausível o argumento de José Inácio de Melo Souza, que percebe uma desarticulação do principal produtor de cantantes, ligado ao Rio Branco. O autor nota que após um incêndio em 1910, o Rio Branco passa por uma itinerância provisória e reabre em 1911 como cineteatro, dividindo as atenções com a montagem de revistas teatrais.

O fato é que, ao observarmos o estudo de Fernando Morais da Costa, que pretende traçar a história do som no cinema brasileiro, percebemos praticamente um salto no tempo, que vai do fim dos cantantes para a passagem definitiva para o cinema sonoro, na segunda metade da década de 1920. Com exceção de algumas

experiências, como as de Paulo Benedetti e os acompanhamentos musicais por orquestras, pouco se explorou em termos de sincronização nesse intervalo de tempo, no cinema brasileiro.

De fato, os estudos do cinema brasileiro deste período, as décadas de 1910 e 1920, esbarram na inexistência de cópias de grande parte da produção, impedindo a análise dos filmes; desta forma, fica difícil saber sobre a existência de aspectos do teatro de revista em filmes mudos produzidos nesse intervalo.

No entanto, podemos encontrar informações sobre um filme como *A Capital Federal* (1923), dirigido por Luiz de Barros. O filme era uma adaptação da peça teatral homônima de Artur Azevedo, com texto originado do fio condutor da revista de ano *O Tribofe*, do mesmo autor. Por sua temática, o longa-metragem também lembra o enredo das revistas de ano: uma família do interior que vai à Capital Federal e se depara com os aspectos e modo de vida próprio da cidade grande.

Após a Primeira Guerra Mundial, o teatro de revista vivenciaria intensas mudanças, abandonando de vez o antigo modelo em favor de novos tipos de espetáculos. Neyde Veneziano afirma que: “sem receber influências do estrangeiro, cada vez mais a revista se nacionalizava. E é nesse processo de *abrasileiramento* que a sua ligação com a música popular torna-se mais inevitável, estreita e indissolúvel” (VENEZIANO 1991: 41, grifo do original). Com esse novo modelo, a música foi adquirindo maior espaço em detrimento do fio narrativo, que cada vez mais ia se atenuando. Antunes destaca que a partir da década de 1920:

O teatro ligeiro embarcava na folia, considerava-se definitivamente o grande período das revistas-carnavalescas, que impulsionou a popularidade do gênero. As peças, realizadas durante os meses que antecediam o Carnaval, lançavam as músicas que iriam animar a festa.

Os autores das marchas disputavam as melhores companhias para lançar suas novas composições. Se a música fosse bem recebida nos palcos da Praça Tiradentes, logo começaria a ser cantarolada pelas ruas da cidade, estendendo-se posteriormente para todas as regiões do país (ANTUNES, 2002: 49-50).

Podemos colocar como hipótese que o cinema das décadas de 1910 e 1920, predominantemente mudo, já tendo ultrapassado, há muito, o período dos cantantes, teria grandes dificuldades em se apropriar dessa nova forma de revista, pautada na música. No entanto, com a chegada do som ao cinema, de forma mecânica e definitiva, foi possível incorporar com maior facilidade a revista teatral dentro do produto cinematográfico. Temos então um reaquecimento do gênero, agora longe do modelo da revista de ano e mais em sintonia com o gênero contemporâneo de sucesso nos palcos.

Faz-se necessário levar em consideração que a revista como gênero cinematográfico não era um fenômeno próprio do cinema brasileiro, muito pelo contrário. Nos primeiros anos do filme “falado” proliferavam as revistas musicais hollywoodianas exibidas no país. Freire comenta que:

Na chegada do Vitaphone e do Movietone ao Brasil, a voz e o canto dos astros e estrelas eram as maiores novidades de sucessos como *Melodia da Broadway* (*The Broadway Melody* [dir. Harry Beaumont, 1929]) ou *Movietone-Follies* (*Fox Movietone Follies of 1929* [dir. David Butler, 1929]) (FREIRE, 2011: 235).

Os filmes eram denominados, pela publicidade, de revistas e se utilizavam da estrutura de quadros musicados, abusando de cenários luxuosos e de grandes elencos. Rafael de Luna Freire (2011) ressalta que “o gênero ‘revista’ permanecia claro e codificado no Brasil ao ponto de ser usado como uma das categorias

genéricas nas classificações estatísticas de obras cinematográficas do IBGE ao longo da década de 1930” (FREIRE, 2011: 240).

Esses filmes também eram muito criticados por parte da imprensa, devido ao seu distanciamento em relação ao que julgavam ser a arte do cinema. É curiosa a citação feita por Costa (2006) de um trecho da crítica de Almir Castro, no periódico *O fan*:

Protesto contra todos aqueles que ao sair de *Broadway Melody* disseram muito pasmadamente que não iriam mais aos filmes mudos (...) sim, por que *Broadway Melody* diverte. Eu me diverti vendo o filme, do mesmo modo que poderia me distrair vendo a última revista de Aracy Cortes” (apud, COSTA, 2006: 86).

O colunista referia-se a uma atriz que fez grande fama por sua atuação no teatro de revista.

Em 1929, aproveitando o momento de empolgação com o filme sonoro, Luiz de Barros realiza a comédia *Acabaram-se os otários*. Aqui, é importante fazer um parêntese para lembrar que Lulu havia, anos antes, interrompido sua carreira como cineasta para se dedicar ao teatro de revista, em que teve importante papel como diretor artístico e cenógrafo. Entre seus trabalhos no teatro, fez parte da companhia Tro-lo-ló do célebre Jardel Jércolis, e montou a Companhia Ra-ta-plan. Luiz de Barros conta, em sua autobiografia, também ter montado um “teatrinho de variedades” em um salão do Cine-teatro Santa Helena, onde os protagonistas seriam Tom Bill e Genésio Arruda. Trata-se do Moulin Bleu, inaugurado no dia 11 de agosto de 1928 no salão Egípcio, na parte inferior do prédio Santa Helena, localizado na Sé, em São Paulo.

A mesma dupla protagonizaria o filme *Acabaram-se os otários*, o primeiro realizado pela produtora Sincrocine, criada pelo próprio Luiz de Barros com o intuito de realizar filmes sonoros, algo ainda pouco explorado no país até aquele momento. O filme possui um enredo que, novamente, lembra os antigos fios condutores das revistas de ano, além de se assemelhar muito ao tema de uma revista de sucesso encenada no Teatro Recreio em julho do mesmo ano, *Compra um bonde*, de Carlos Bitencourt, Cardoso de Menezes e Alfredo de Carvalho. Sobre a revista, Paiva comenta:

Mais bem humorada do que luxuosa, mesclava a *charge* política com a sátira de costumes. Baseava-se no episódio de um filho de Minas Gerais que fora vítima, no Rio, de um conto do vigário; a ilação, para uma plateia alegre, era de que todos os mineiros eram bobos (PAIVA, 1991: 321, grifo do original).

Porém, *Acabaram-se os otários* não se vendeu como uma revista cinematográfica. Já o filme *Coisas nossas* (1931), de Wallace Downey, lançado pouco depois, possuiria elementos mais identificáveis com o gênero teatral que, então, vivia um momento de apogeu com a revista em sua forma mais musical. Através da descrição feita por Fernando Moraes da Costa, a partir da audição da faixa sonora do filme, único material existente do filme desaparecido, podemos perceber uma estrutura com vários números musicais e esquetes rápidas que não chegam a formar um enredo articulado.

O filme foi divulgado, à época de seu lançamento, como uma “revista nacional”, em consonância com um gênero estabelecido naquele momento. Freire comenta que:

No início do cinema sonoro no Brasil, diante das referências culturais específicas dos críticos, a recepção aos então chamados “filmes-revistas” ou “revistas de tela” (com)fundia a revista cinematográfica com o musical de bastidores, nivelando qualquer filme, brasileiro ou estrangeiro, em que as canções e os

números musicais tivessem um papel preponderante na narrativa, fosse o produto mais popular de Luiz de Barros, fosse o pretensamente mais sofisticado de Downey (FREIRE, 2011: 237).

A Cinédia realizou seu primeiro filme carnavalesco em 1933, *A voz do carnaval* (Adhemar Gonzaga e Humberto Mauro). Começava, então, uma aproximação com os gêneros mais populares. A produtora passaria a investir em comédias musicais com a utilização de músicos conhecidos do público e artistas cômicos, muitos oriundos do teatro. Devemos salientar que o momento de grande difusão do rádio e da música popular, veiculada por ele, constituiu-se em um apreço do público por determinados nomes que, ao figurar nos filmes, eram atrações consideráveis de audiência.

A relação com o teatro de revista apareceria de maneira mais evidente em filmes como *Alô, Alô, Carnaval* (1936), dirigido por Adhemar Gonzaga, embora algumas fontes creditem também o nome de Wallace Downey. Rafael de Luna Freire observa a estrutura do filme:

Como um auto-intitulado “filme-revista”, o longa-metragem narra as desventuras de dois autores pobretões (Barbosa Junior e Pinto Filho) para conseguir montar a revista *Banana da terra* no luxuoso Cassino Mosca Azul. Ou seja, descrevia em forma de comédia o processo de *levar a revista à cena*. Mas paralelamente a esse fio de história sobre os bastidores da montagem do espetáculo, eram encenados desde o início do filme, *como uma revista filmada* (e sob a influência do rádio e do disco), diversos números de astros da música brasileira nos palcos do tal cassino (FREIRE, 2011: 243, grifo do original).

***Berlim na batucada* como um filme-revista**

Luiz de Barros chega à Cinédia dirigindo uma coprodução, o filme *Carioca maravilhosa* (1935). O diretor segue realizando algumas comédias pela produtora de Gonzaga, algumas adaptações de peças, e também filmes carnavalescos, como *Tereré não resolve!* (1938), filme que embora contenha poucos números musicais tem um enredo que se passa na época de Momo.

Na década de 1940, Lulu teria a oportunidade de fazer filmes que são bem próximos a uma ideia de filme-revista, como *Samba em Berlim* (1943), *Berlim na batucada* (1944) e *Caídos do céu* (1946), entre outros. São títulos que possuem uma grande quantidade de números musicais e características que contribuem para que possamos enquadrá-los no mesmo filão dos filmes citados anteriormente.

Berlim na batucada tem como enredo as peripécias do malandro Mexerica (Procópio Ferreira) que, por engano, recebe a missão de recepcionar um produtor americano (Delorges Caminha), já que a pessoa destinada a acompanhá-lo pelo Rio de Janeiro toma um porre e fica de cama. O produtor deseja encontrar artistas brasileiros para um filme nos Estados Unidos, porém, o malandro o desvia de seu roteiro original, levando-o, primeiro, a uma pensão barata. Ao invés do Palace Hotel, hospeda-o na “Pensão Palácio”. O americano acabará por conhecer os artistas do morro: o maioral Chico (Francisco Alves), sambista e defensor do morro, que está ameaçado de ser derrubado; a mulata Odete (Solange França) namorada de Chico, mas cobiçada por Mexerica; a escola de samba, entre outros cantores. São esses artistas que o produtor estrangeiro levará para Hollywood, apesar da dificuldade em convencer Chico a sair da favela, mas que acaba convencido por causa de Odete, e mostrará à “América o verdadeiro samba”.

O enredo é bastante fragmentado durante o filme por meio de vários elementos. O mais evidente são os cantores que apresentam números musicais, pois, embora sejam geralmente justificados, sendo assistidos por algum personagem, não

possuem uma conexão clara com a história principal. Algumas músicas tornaram-se grandes sucessos no carnaval do ano de 1944, como “Odete”, de Herivelto Martins e Dunga, cantado por Leo Albano e “Verão no Havai”, de Benedito Lacerda e Haroldo Lobo, interpretado por Fada Santoro e dublado por Dalva de Oliveira. Deste modo, o filme cumpria sua função, assim como as revistas carnavalescas, de divulgar as canções populares e os principais artistas do rádio.

Outro elemento de quebra são as cenas que não fazem avançar a trama principal, e, embora sejam representadas por personagens em torno dos dois protagonistas, configuram-se mais como esquetes cômicos, típicos do teatro de revista. Como exemplo, podemos citar o sonho do assistente do americano (Chocolate), um esquete satirizando Hitler, interpretado por Ivo de Freitas, que, inclusive, é a única referência, afora o título, ao conflito mundial. Na cena, Hitler lamenta a situação do Eixo e é ridicularizado, “o maior palhaço do mundo”. Sátiras ao ditador durante os anos da Grande Guerra podem ser encontradas, também, nas revistas teatrais do período. Um exemplo é a revista de grande sucesso da Companhia de Walter Pinto, *Fora do Eixo*, escrita por Freire Jr. e Luís Iglésias, estreada em 27 de fevereiro de 1942 no Teatro Recreio. Em um dos esquetes, Silva Filho e Manuel Vieira interpretavam, respectivamente, Hitler e Mussolini, de maneira caricatural, satirizando os ditadores e “provocando um dilúvio de gargalhadas” (PAIVA, 1991: 482).

Outra cena, com a mesma característica de esquete é o romance entre a filha do dono da pensão (Luizinha Carvalho) e um sambista (Leo Albano), que não tem maiores consequências para a trama do que apresentar uma discussão de família sobre a discriminação do músico popular, chamado de vagabundo, explorando toda a comicidade de Mathilde Costa e Manoel Rocha, que no filme interpretam os pais da jovem.

O papel desempenhado por Príncipe Maluco, nome artístico adotado pelo comediante João Petrillo, é o mais curioso dentro do filme. Com duas aparições, o ator cômico “interrompe” o filme, dirigindo-se diretamente ao espectador. A primeira ocorre logo após os créditos iniciais, em que o ator apresenta o filme, avisando que é nacional: “Uma fitinha dessas às vezes agrada”, “o cinema nacional tá muito melhorado”. Discurso que aparece como provável consequência dos ataques contra os filmes populares brasileiros.

A segunda aparição remete mais nitidamente aos tradicionais números de cortina das revistas. Príncipe Maluco entra após um número musical com muitos figurantes e uma escola de samba. Com um violão, o ator conta piadas e toca trechos de músicas até ser expulso de cena novamente, para a continuação do filme. No teatro, esse tipo de número ocorria com o objetivo de divertir o público, geralmente com um comediante talentoso, mas também para preencher o tempo enquanto se mudava o cenário para a próxima cena. Veneziano afirma que:

a maioria deles [dos números de cortina] consistia num pequeno quadro cômico que, sem depender de cenário, poderia caber em qualquer revista, pois não obedecia a nenhuma regra pré-estabelecida e funcionava apenas para fazer rir e esperar o tempo passar (VENEZIANO, 1991: 100).

Deste modo, a utilização de tal quadro no filme, que não necessitaria dessa pausa, parece tratar-se apenas de uma referência ao teatro de revista, no qual, inclusive, o ator Príncipe Maluco atuou em grande parte de sua carreira artística. Veneziano comenta, também, sobre os números de cortina com duplas sertanejas, que elas faziam “um número misto de músicas e piadas, explorando o desafio, o humor *non-sense*, o trocadilho e as adivinhações” (VENEZIANO, 1991: 101), algo muito semelhante ao que ocorre no filme, embora o ator atue sozinho, dirigindo-se diretamente ao público. Assemelha-se também ao tipo de número citado por Veneziano a interpretação da dupla sertaneja Alvarenga e Ranchinho, com a

música “Mizerave”; nele, os cantores estão em um palco cantando, interagindo com uma plateia dentro do filme e interrompendo a canção para fazer piadas e discutir sobre a música. Um tipo de apresentação que eles já faziam no Cassino da Urca, no rádio e no próprio de teatro de revista.

Chama a atenção no filme ainda a construção do personagem Mexerica, que remete ao malandro carioca, personagem-tipo constante no teatro de revista. No filme, faz de tudo para se dar bem sem precisar trabalhar, e no final consegue ir para Hollywood e sair do morro, sua ambição. Veneziano observa que “no sistema moral das revistas, as malandragens, os trambiques, as *marmeladas* e os pequenos golpes nunca eram punidos. No final, tudo era resolvido com o *jeitinho brasileiro*” (VENEZIANO, 1991: 124, grifo do original).

Outra característica que podemos aproximar do teatro de revista é a crítica social. No filme, ela aparece através de músicas que refletem sobre a mudança dos espaços públicos no Rio de Janeiro. Com *Bom dia, Avenida*, executada pelo Trio de Ouro, composto por Dalva de Oliveira, Herivelto Martins e Nilo Chagas, critica-se a destruição de praças e ruas, para a abertura de largas avenidas. A canção *Silenciar a Mangueira, não*, interpretada pelo personagem Chico (Francisco Alves), é um manifesto contra a ameaça de colocar o morro abaixo. Transformações que ocorriam em um processo de urbanização que acabou culminando no desaparecimento de importantes cenários da cultura popular. Suzana Ferreira (2006) comenta que:

Chico estava preocupado com o destino não apenas daquele morro, mas preocupava-se com os redutos da cultura popular que estavam sendo outra vez postos abaixo na década de 40, sempre com a finalidade de, cada vez mais, abrir corredores espaçosos para as mercadorias, para o fluxo acelerado do automóvel, do transporte coletivo, das relações econômicas. O tempo se acelerava, os morros estavam no caminho, era preciso removê-los (FERREIRA, 2006: 159).

O tom crítico é leve e, com as marchas carnavalescas de Herivelto Martins, refletem um problema vivido pela cidade. O período não permitia maiores críticas políticas, e mesmo o teatro de revista pouco arriscava nessa direção por medo da censura do Estado Novo.

Considerações finais

Rafael de Luna Freire, ao falar sobre o filme-revista, destaca o desprestígio do gênero cinematográfico, principalmente, em relação aos filmes do final da década de 1930, acusados de não serem verdadeiramente cinema. Com isso, até mesmo os filmes americanos, considerados superiores, evitariam tal rótulo: “sob essa ótica, o termo ‘filme-revista’, com sua filiação teatral, seria progressivamente desvalorizado, sendo evitado na descrição de filmes musicados considerados mais ‘autenticamente’ cinematográficos” (FREIRE, 2011: 244).

Desta forma, poderíamos compreender o fato de *Berlim na batucada* ter evitado enfatizar essa relação em sua publicidade, embora, a partir das observações a respeito do filme, sejam perceptíveis as semelhanças com a ideia da revista teatral, principalmente a carnavalesca. No entanto, existe outra hipótese para tentar explicar essa postura de negação do teatro de revista, que se levanta a partir do pensamento de Bernardet em torno da rejeição ao termo “revista de ano” para qualificar filmes como *Paz e Amor*.

Ao observarmos a trajetória do teatro de revista no Brasil, o início da década de 1940 configura-se como de mudanças significativas na estrutura e no público desse espetáculo. As revistas abandonavam o enredo em favor do estilo feérico, das vedetes, do show, era a “fase do deslumbramento” (VENEZIANO, 1991: 50).

Salvyano de Paiva retrata aquele momento de forma mais pessimista:

A coerência crítica e estrutural cede vez a um amontoado de asnices, de esquetes caóticos, cortinas e quadros sem pé nem cabeça. A degenerescência do gênero, causada por um feixe de fatores díspares, simultâneos e crescentes, o aparecimento de substitutivos, tudo conduziu ao seu extermínio (PAIVA, 1991: 467).

Ainda sobre a nova forma da revista nos palcos cariocas, ao falar sobre o ano de 1944, em que é lançado *Berlim na batucada*, Paiva afirma:

Impunha-se cada vez mais o modelo feérico; gradativamente o humor inteligente entrava em recesso ou cedia lugar a bufoneria curta e grossa. Escasseavam os cômicos criativos, as atrizes capazes de reunir beleza física, talento vocal, desembaraço, versatilidade. Os bons escribas morriam ou se aposentavam; a renovação não ocorria pelo desestímulo (PAIVA, 1991: 497).

Deste modo, podemos estabelecer um paralelo em relação às hipóteses colocadas por Bernardet, quanto à *Bela Época*, para compreender o aparente receio de alguns filmes em utilizar o termo “revista” em sua divulgação. Do contrário, corriam o risco de ficarem associados a um gênero teatral que caminhava para uma forte descaracterização em relação ao que apresentara nas décadas anteriores.

Mais um sinal dessa preocupação é a nota publicitária do filme, sintomática desse aspecto de negação, que colocava: “Sua história é uma sucessão de episódios muito bem articulados que nos envolvem a atenção, empolgando-nos e nos oferece as mais fortes emoções e nos provoca as gargalhadas mais gostosas (*A Manhã*, 1944: 9).

Contudo, as características do teatro de revista brasileiro, que teve seu auge nas décadas de 1920 e 1930, permaneceriam, de forma ora mais ora menos visível, em várias comédias do período, inclusive influenciando, com seus quadros cômicos e atores célebres, as clássicas chanchadas da década de 1950.

Referências Bibliográficas

ANTUNES, Delson. *Fora do sério: um panorama do teatro de revista no Brasil*. Rio de Janeiro: Funarte, 2002.

ARAÚJO, Vicente de Paula. *A Bela Época do cinema brasileiro*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1985.

BARROS, Luiz de. *Minhas memórias de cineasta*. Rio de Janeiro: Artenova/Embrafilme, 1978.

BERNARDET, Jean-Claude. *Historiografia clássica do cinema brasileiro*. São Paulo: Annablume, 1995.

CINÉDIA 75 ANOS. São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2006.

COSTA, Fernando Morais da. *O som no cinema brasileiro: revisão de uma importância indeferida*. Rio de Janeiro: UFF, 2006. 268f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Ripo de Janeiro, 2006.

FERREIRA, Suzana Cristina de Souza. *Adhemar Gonzaga e a Cinédia: imagens de um país que dança*. Belo Horizonte: UFMG, 2006. 193f. Tese (Doutorado em História) - Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

FREIRE, Rafael de Luna. *Carnaval, mistério e gangsters: o filme policial no Brasil (1915-1951)*. Niterói: UFF, 2011. 504f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Imagem e Informação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011.

PAIVA, Salvyano Cavalcanti de. *Viva o rebolado! : Vida e morte do teatro de revista brasileiro*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.

SOUZA, José Inácio de Melo. *Imagens do passado: São Paulo e Rio de Janeiro nos primórdios do cinema*. São Paulo: Senac São Paulo, 2004.

VENEZIANO, Neyde. *O teatro de revista no Brasil: dramaturgia e convenções*. Campinas: Pontes: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1991.

Periódicos

A MANHÃ: Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://hemerotecadigital.bn.br/manh%C3%A3/116408>>.

A NOITE: Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://hemerotecadigital.bn.br/noite/348970>>.

DIÁRIO DA NOITE: Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://hemerotecadigital.bn.br/diario-da-noite/221961>>.

Páginas da internet

Filmografia da Cinemateca Brasileira. Disponível em: <<http://www.cinemateca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&base =FILMOGRAFIA&lang=p>>.

A Comunicação Social como Processo de Publicização: a Perspectiva do Mundo Compartilhado

Mauro Wilton Sousa

Possui graduação em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1968), Mestrado em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo (1972) Doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (1986) e pós-doutorado junto à Université Sthendal de Grenoble, França (1992-1993). Professor Titular da Universidade de São Paulo entre 1978/2013 e, desde 2014, Professor Titular Sênior e Coordenador do Programa de Pós-graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Universidade de São Paulo. mwsousa@usp.br

Resumo: Reflexões sobre as mediações sociais que marcam a dimensão de publicização na comunicação social contemporânea e suas expressões tensionadoras no espaço público.

Palavras-chave: Publicização; protagonismo; tecnologias; espaço público; comunicação; mundo comum.

Abstract: Reflections on the social mediations that mark the scope of publicization in contemporary social communication and its expressions in the public space.

Keywords: publicization; empowerment; technologies; public space; communication; ordinary world.

Da publicização

Na perspectiva sociológica da ação social, Quéré (1991) advoga a comunicação como um processo de publicização voltado à construção de um mundo comum. A partir da crítica aos modelos interpretativos sustentados na representação e na teoria cognitivista da comunicação, propõe a comunicação como processo de publicização, como

uma atividade conjunta de construção de uma perspectiva comum, de um ponto de vista compartilhado, base de inferência e de ação... definição que se aplica tanto à comunicação habitual como à comunicação social no cenário público (ou, a construção de uma perspectiva comum sobre os acontecimentos é o objeto de uma ação coletiva) (QUÉRÉ, 1991: 76-77).

As expressões *mundo comum* ou *perspectiva comum* estão em seus textos com apropriações semelhantes e sustentados na indicação de um mundo comum a ser buscado através de uma ação conjugada, o resultado de uma experiência social participativa. A proposição de Quéré encontra ressonância conceitual e teórica em autores e estudos que se voltam para o debate sobre o espaço social e político mesmo na diversidade de qualificação do espaço social e das razões de sua apropriação, assim como encontra oposição e fonte de debates que se prolongam na própria questão nuclear de conceber e distinguir espaço comum e espaço público.

Na extensão e densidade de ângulos possíveis de compreensão do processo da comunicação conforme proposto por Quéré, e especialmente na possibilidade de introduzir um debate entre autores e temas vinculados, o presente texto concentra-

se na reflexão sobre dois aspectos específicos das proposições de Quéré: primeiro, para assinalar a pertinência da compreensão da comunicação como processo de publicização, tema que no contexto contemporâneo da comunicação encontra-se sob acepções e matizes diversos, acentuando-se a sua significação à comunicação com sentido carregado de intensidade, em uma dinâmica e repercussão sociais afirmativas; segundo, na derivação mesma do que pressupõe a comunicação como publicização, para destacar a atualidade, as limitações e tensões derivadas das dimensões envolvidas na compreensão de um mundo comum como fruto de uma experiência participativa.

Se ontem essas questões centralizaram debates e posturas interpretativas tão diversas, hoje novos aportes as reforçam ou mesmo as reconfiguram no contexto de mudanças vivenciadas na contemporaneidade, incorporando a um só tempo uma pluralidade e uma diversidade de mediações que perpassam não só o reconhecimento da centralidade da comunicação social e de seus suportes e dispositivos, como todo um cenário social e político marcado pela globalização. São questões necessariamente vinculadas ao tempo e ao espaço social histórico onde se realizam, no âmbito da sociedade e da cultura, tanto quanto envolvem sua evanescência e territorialidade cultural, traços de situações e condições concretas de uma experiência social. Há um contexto que vem explicitando mediações que justificam a atualidade dessa *publicização*, em pelo menos três dimensões.

As práticas de comunicação na contemporaneidade têm evidenciado essa dimensão de publicização, que possibilita novas e crescentes formas de expressão de pensamentos e posturas valorativas, informações interpretativas, práticas e ações não apenas individuais como também coletivas, além da mobilização ativa diante de fatos e circunstâncias sociais, políticas e econômicas, das mais diversas, para, além de apenas urbanos, existentes em um cenário dinâmico que justifica afirmações sobre a centralidade da comunicação como mediação estruturante do tecido social. E essa é uma questão que cada vez mais se volta para a significação de formas e razões de atuação política de movimentos sociais organizados ou não, com motivações que explicitam pelos mais diversos canais e formas essa necessidade de poder explicitar razões de escolha, de conversa, de se dizer, de opinar, de contradizer, de estar junto e de evidenciar palavras, ações e atitudes deliberativas individuais e coletivas que evidenciem essa necessidade, agora mais do que nunca sendo assumidas como direito. As formas de publicização se redefinem e se colocam como mediadoras da razão que justifica o tornar público, o que o objetiva, como apontado por Quéré, quanto à intenção do compartilhar, do interferir, do deliberar, do tornar disponível. As redes sociais, os dispositivos técnicos que as possibilitam como espaço a um só tempo de produção, circulação e consumo, exemplificam como formas e formatos colocam-se hoje facilitadores e estimuladores de um expor-se, de um conectar-se, não só diante de pessoas, mas de pensamentos, ações e compromissos que justificam essa mesma conexão.

Uma indagação decorrente é sobre as mediações que na atualidade atuam na construção e no desenvolvimento desse cenário de interação social não mais em configuração, mas em pleno exercício. O protagonismo até agora buscado pelos atores humanos, na visão de uma experiência comunicacional que está cada vez mais na confluência de um contexto marcado pela interposição de técnicas, valores sociais e políticos, talvez se coloque como um agente motivador primordial, como uma mediação revigorada, estimulada e conquistada, sinalizando o advento de práticas e atitudes em novo cenário de experiência social. É o advento de um protagonismo individual e coletivo já preconizado há décadas por Lazarsfeld, Willians, entre tantos outros, assim como por Benjamin (1986: 184) em sua argumentação de que “a diferença essencial entre autor e público está a ponto de desaparecer. Ela se transforma numa diferença funcional e contingente. A cada instante o leitor está pronto a converter-se num escritor”.

Nos dias atuais, Lévy (1994) argumenta de forma semelhante:

o leitor passa a participar da própria redação do texto à medida que ele não está mais na posição passiva diante de um texto estático, uma vez que ele tem diante de si não uma mensagem estática, mas um potencial de mensagem. Então, o espaço cibernético introduz a idéia de que toda leitura é uma escrita em potencial.

Esses atores humanos e parceiros ativos foram também percebidos e reconhecidos através da crítica insistente que no Brasil e na América Latina tem indicado há décadas as limitações de modelos teóricos interpretativos sobre as práticas de comunicação. Essa crítica assegurava e evidenciava nos mundos da teoria e da pesquisa empírica a existência e a atuação individual e coletiva de um “sujeito oculto” nas práticas de recepção mediática, ativo e participativo, ainda que limitado nas mediações que o colocavam distante dos suportes e dispositivos técnicos, da desigualdade que a um só tempo o diferenciava econômica, política e socialmente, tanto quanto nos valores culturais (SOUSA,1995).

Esse protagonismo então buscado especialmente no advento da cultura massiva – mas oculto – talvez tenha propiciado uma comunicação social não afeita à dinâmica apontada por Quéré, um vigor que ultrapassa a potência e a capacidade interativa das pessoas entre si e que hoje flui como necessidade. Daí o termo publicização, um condicionante semântico indicativo de que há algo para ser compartilhado, algo que como um sentido vivo torna-se disponível tanto para ser externalizado quanto para ser objeto de busca, uma experiência no tempo e no espaço individual/subjetivo e no social e objetivo. Essa possibilidade de um protagonismo *publicizador*, ainda que possa ser considerado uma expressão tautológica, de fato tem na mediação técnica, na sua diversidade, na sua atualidade e condições generalizadas de acesso e de uso, uma prática que acrescenta valores, que redefine e que amplia o potencial do desejo de estar junto. Trata-se de um cotidiano vivido, ainda que dependente de uma contextualidade sistêmica com potencial de sedução, desde a técnica, e que o envolve para além dela mesma e o condiciona a se expor, como se fosse uma necessidade decorrente, racional, instintiva e obrigatória (SOUSA, 2014).

Atente-se que todo esse esforço de reconhecimento do sujeito da comunicação tem em Quéré a ponderação de que o público se define como uma relação compartilhada, uma experiência conjunta, um olhar comum, especialmente nas práticas de pertencimento a tradições culturais, lembrando que o que é coletivo é a ação – e não o sujeito.

Lemos (2006) dá conta da mutação epistemológica que desde os dispositivos técnicos marca a cibercultura, mutação que envolve mediações e seu lugar quanto ao sujeito e quanto às tecnologias na construção participativa do coletivo e que:

caracteriza-se por ‘três leis’ fundadoras: a liberação do polo da emissão, o princípio da conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais... Sob o prisma de uma fenomenologia do social esse tripé (emissão, conexão, reconfiguração) tem como corolário uma mudança social na vivência do espaço e do tempo. O objetivo é compreender a cibercultura analisando alguns de seus fenômenos atuais: os blogs, os podcasts, os sistemas ‘peer to peer’, os softwares de fonte aberta e arte eletrônica (LEMOS, 2006: 53).

Miège (2009) adverte quanto ao tecnodeterminismo, quanto a uma antecipação dos usos e especialmente quanto à necessidade de que o lugar e a significação da presença inovadora da técnica sejam percebidos e avaliados apenas a partir de seu enraizamento, de seu lugar transformador no tecido social. Essa advertência volta-se em especial para o que ele denomina de uma dupla mediação existente

entre os dispositivos técnicos e sociais. Nas palavras de Josiane Joüet (apud Miege, 2009: 47) a dupla mediação “é ao mesmo tempo técnica, pois a ferramenta utilizada estrutura a prática, mas a mediação é também social, porque os motivos, as formas de uso e o sentido atribuídos à prática se alimentam no corpo social”. Entende-se igualmente as ponderações de Castoriadis, retomadas e referenciadas por Miége (2009: 09): “Mas o conjunto técnico ele mesmo está privado de sentido, técnico ou qualquer que seja, se o separarmos do conjunto econômico e social”.

Se o protagonismo de atores humanos tem tido na mediação dos dispositivos técnicos da atualidade um dos seus elementos estimuladores, como até aqui apontado, o cenário contemporâneo de mutações sociais e culturais que permeia a sociedade globalizada disponibiliza uma outra extensa gama de variáveis indicando que o processo da comunicação social como processo de publicização tem formas e sentidos advindos da prática social e da visão de mundo e que se estendem como parceiros da razão de seu uso, e não são neutros, ao contrário, são por onde se tornam espaço de negociação e de conflito. São valores e posturas que permeiam e se colocam como mediação entre indivíduo e sociedade através da comunicação vivenciada pelas redes e não necessariamente como determinantes técnicos e verticais de práticas sociais.

O desenvolvimento até aqui proposto de situar as possibilidades de reconhecimento da comunicação como processo de publicização na atualidade desse cenário marcado pelo advento de diferentes formas e sentidos de vivência do protagonismo, envolvendo a presença e o compartilhamento dos dispositivos técnicos, bem como o reconhecimento de uma contextualidade de valores culturais em mutação, passa também por olhares e posicionamentos interpretativos distintos, quando não opostos, mas sobretudo críticos e alertadores quanto ao lugar dos dispositivos técnicos no enraizamento da comunicação como experiência social contemporânea, lugar que foge a uma racionalidade linear e obrigatória bem como a um despojamento de interesses e valores.

Couchot (2003: 158), por exemplo, chama atenção para o fato de que “o numérico intima o sujeito a se redefinir”, dado que com a tecnociência “o sujeito não é mais aparelhado a uma mecânica material, mas a linguagens programáticas, frutos de uma interpretação bastante elaborada do real. Os dois componentes do sujeito, o Eu e o Nós, são chamados mais uma vez a se deslocar” (COUCHOT, 2003: 158).

Em Bruno (2003: 212) é assertiva a afirmação de que

a técnica é hoje um dos agentes privilegiados de problematização do pensamento. Somos de tal modo interpelados pela tecnologia que já não podemos refletir sobre ela sem questionar, com um mesmo movimento, o que é homem, o que é pensamento.

Reportando-se a Latour, Callon e outros, Lemos (2013: 23) explicita a Teoria do Ator-rede, em especial a partir do âmbito da cibercultura, servindo-se da expressão clara de Latour que “o humano, como podemos compreender agora, só pode ser captado e preservado se devolvermos a ele esta outra metade de si mesmo, a parte das coisas” (LATOURE apud LEMOS, 2013:23). Na argumentação de Lemos, a mediação com os não-humanos é parte constitutiva do humano: “os humanos comunicam e as coisas também. E nos comunicamos com as coisas e elas nos fazem fazer coisas para nós e para outras coisas” (LE MOS, 2013:23). É ainda nesse contexto que o autor indaga se o social, como objeto exterior, estaria separado de tudo, sendo a causa da técnica, da cultura, da economia, da religião. E salienta:

Precisamos de uma teoria do social que possa pensar essas relações e esses mediadores sem colocar, de antemão, os humanos no centro da intencionalidade,

sem purificar a comunicação separando sujeito e objeto como mediadores e intermediários. Assim sendo, para compreendermos a complexidade da cultura digital, torna-se imperativo ir além da separação entre sujeitos autônomos e objetos inertes, passivos e obedientes, simples intermediários. Eles são também mediadores e a mídia é mais do que uma externalidade do humano, uma extensão do homem. Ela é parte da rede que o constitui. Na expressão ator-rede, o ator não é o indivíduo e a rede não é a sociedade. O ator é rede e a rede é um ator, ambos são mediadores em uma associação (LEMOS, 2013:23).

E mais adiante Lemos (2013: 23) indica que, para a comunicação e para a cibercultura no Brasil, a presença de uma teoria que pense os mediadores sem dar muitos privilégios aos atores sociais clássicos (os sujeitos) pode ser bastante estimulante: “Uma teoria que busca nivelar topologicamente sujeitos e objetos, atores humanos e não-humanos, que descreve e destaca as controvérsias buscando abrir ‘caixas pretas’”.

Do mundo compartilhado

Se a necessidade, a oportunidade e o direito à publicização colocam-se como uma expressão com motivação crescente, uma intenção e uma prática que se reportam a uma experiência de participar, pertencer, compartilhar, é também de Quéré (1991: 82) a perspectiva de que essa publicização é socialmente organizada e construída. Segundo o autor, o comum não é um resultante circunstancial ou derivado do estar junto coletivo, é uma proposição coletiva e participativa a ser assumida. São assertivas suas afirmações ao argumentar sobre o caráter constitutivo do espaço público, assinalando que a “publicidade “ que o caracteriza nunca é redutível a uma visibilidade correlata ao ponto de vista de um observador isolado, porque é uma visibilidade socialmente organizada e socialmente construída.

Ao salientar a dimensão de publicização que permeia o espaço público, ele é igualmente objetivo (QUÉRÉ, 1991) ao assinalar a necessidade da existência de um ponto de vista comum, a adoção de uma perspectiva generalizada sobre as ações, os acontecimentos, o tornar público da manifestação de uma ação, de um pensamento, de uma intenção que dá ao espaço público condições de realização de uma identidade e de uma individualidade, de significação e de intencionalidade. É uma experiência social coletiva.

Essa intencionalidade de um espaço de ação coletiva a ser construído e como tal a se caracterizar como um espaço comum é também explicitado por Quéré (2003: 121) ao argumentar sobre o público como uma realidade buscada e não como uma dependência de intenções individuais. Ou seja, é a projeção de um contexto institucional, a incorporação de um “*voir comme*” ou um “*compter pour*”, sentir o que as pessoas dizem, pensam, creem, falam e agem, não enquanto indivíduos, mas segundo perspectivas impessoais, gerais e objetivas que precedem todo ponto de vista individual e subjetivo. Não há público se não há essa compreensão comum, essa intencionalidade que justifica e ocasiona o coletivo.

Rancière (2009), ao tratar da junção entre práticas estéticas e práticas políticas, indica de modo semelhante o peso do que denomina de *evidências sensíveis* para dar conta dessa intencionalidade voltada para o comum, para a efetiva realização do compartilhado:

Denomino partilha da 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 compartilhado 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, 2009: 15).

No pensamento de Quéré o mundo comum tem a necessidade de que seja partilhado em sua construção o seu elemento definidor, uma ação coletiva resultante desse *compartilhar*, não enquanto convergência de pontos de vista, pensamentos e opiniões, mas enquanto criação conjunta desse mesmo espaço relacional que vivenciarão. Já em Rancière, ainda que sob outros pressupostos, a efetiva ação de comum tem na partilha, nos recortes, nas partes, nos lugares, e especialmente em espaços, tempos e atividades formas com que “um comum se presta à participação e como uns e outros tomam parte nesta partilha” (RANCIÈRE, 2009: 15).

Preconiza-se assim que essa construção social da realidade buscada realiza-se como uma organização do coletivo no espaço público envolvendo os indivíduos, suas ações e seus estados emocionais, assim como as entidades e suas referências de classes, nações, mentalidades (QUÉRÉ, 1991: 86), espaços, tempos e atividades (RANCIÈRE, 2009: 15).

A efemeridade de públicos que se assumem em mundo comum estaria exatamente nessa apreensão equivocada do “sentir a mesma coisa” e do “sentir em comum”, tanto quanto equivocado é deslocar-se para comunidades de vida e de objetivos circunstanciais que agregam mais do que convergem, estabelecendo confusão entre massa e público. Este seria um “comum” não compartilhado desde a sua construção ou ainda sem a intencionalidade que o motiva – mesmo que sustentado no imaginário e no mundo simbólico – além de não se traduzir em uma ação coletiva e organizada (QUÉRÉ, 2003: 115).

Das práticas de publicização

A premissa de uma experiência social tal qual definida por Quéré se coloca como desafiadora e complexa para ser reconhecida no processo contemporâneo das práticas de comunicação, quer pelo contexto dos seus múltiplos e diversos atores humanos e não humanos, das circunstâncias de uma sociedade cada vez mais marcada pela diversidade e pela desigualdade social, quer pela hegemonia do urbano industrial, na qual as condições de conectividade técnica desdobram-se com particularidade no cotidiano com seus interesses, sua visão de mundo e a peculiaridade do estar junto social.

Essas mesmas mediações que são aqui apontadas para sinalizar dificuldades na compreensão de um espaço público na perspectiva de um mundo comum, como depreendido da proposição de Quéré (1991 e 2003), podem ser elementos que possibilitam compreender flexibilizações e reconfigurações em referida proposição, quando não indicarem elementos de um mundo comum sustentado exatamente em valores decorrentes das estratificações, diversidades e conflitos presentes na necessidade e no direito da comunicação como processo de participação, tanto quanto decorrentes de expressões deliberativas.

Em diferentes autores e tradições de estudos sobre o espaço público acentua-se o reconhecimento de que ele

se perpetua (ainda que na função de facilitador do debate e das trocas de opiniões, bem como o uso das práticas argumentativas tenha diminuído), que ele se amplia (todas as classes e categorias sociais são partícipes, porém de modos diversos; que suas funções se estendem regularmente (as lógicas sociais que o ‘trabalham’ estão na origem dessa extensão); e que ele tem tendência a se fragmentar (Miège, 1999: 10).

A perspectiva de Quéré voltada à participação na construção de uma ação coletiva encontra aqui respaldo quando se volta para a existência de um espaço público onde a intencionalidade encontra condições de expressão e de concretização, uma visibilidade facilitadora de sua realização, porém, no contexto mesmo da diversidade e da pluralidade dos modos de ser e de viver, da “descentralização dos

indivíduos, tanto de seu lugar no mundo social e cultural, quanto de si mesmos” (HALL,1999: 9) e que estruturam a vida social. A convivência, entretanto, de uma pluralidade e diversidade de experiências evidenciará igualmente a emergência da diferença e do conflito.

Para Santos (1997: 122),

uma vez que todas as culturas tendem a distribuir pessoas e grupos de acordo com dois princípios concorrentes de igualdade e diferença, as pessoas e os grupos sociais têm o direito a ser iguais quando a diferença os inferioriza, e o direito a ser diferentes quando a igualdade os descaracteriza.

Acentua-se igualmente a tendência de visualizar nas condições de acesso e de uso de aparatos tecnológicos uma eventual determinação dos meios sobre os fins, quando as mediações que estruturam as ações são a convivência e a negociação de lógicas transversais de comunicação (a forma dialógica, a forma propagandística e a forma de marketing) “que articulam no espaço público as lógicas sociais das mídias e o funcionamento do campo político” (MIÈGE 1999: 7).

O comum buscado pela intencionalidade compartilhada já é em si mesmo um processo de socialização, como um resultante derivado, mas também antecedente e simultâneo ao fim que motiva a construção da ação coletiva. Atente-se que no contexto da comunicação massiva a verticalidade da mensagem se confundia com dispositivos apassivadores de sua produção como de sua circulação e de consumo, com pressupostos interativos que não se visualizavam para além do simbólico. Os dispositivos tecnológicos que hoje caracterizam a comunicação horizontal, enquanto comunidades, redes, tribos e estruturas de mobilidade dinâmica definem-se desde a participação como espaços de estar junto, donde o que se denomina de “horizontalização societal” (MAFFESOLI, 2014).

Maffesoli (2014) é incisivo ao observar que as tecnologias não levam ao antissocial, ao contrário, o fenômeno tribal repousa essencialmente no compartilhamento de um gosto (sexual, musical, religioso, esportivo, etc.). É preciso dizer que essa “partilha” cresce exponencialmente com o desenvolvimento tecnológico. Assumindo-se essa relação de mediação exercida pela tecnologia na criação de espaços de sociabilidade, entende-se porque ela está presente também como espaço mediador ante papéis sociais em crise ou em mutação no contexto da modernidade tardia, como lembra Monteiro (1996):

A reivindicação (e o reconhecimento) de direitos supõe, em princípio, que os atores sociais se sintam parte de uma sociedade política mais abrangente do que aquela definida pelo seu pertencimento à rede de sociabilidades primárias (família,etnia,religião,etc).No entanto,talvez esteja aí um dos nós górdios da questão da democracia do mundo contemporâneo: o enfraquecimento da capacidade dos sistemas democráticos de gerar sentimento de pertencimento a coletividades mais abstratas organizadas em torno do reconhecimento de direitos.

O social, no entanto, para além da vinculação relacional possibilitada pela mediação das tecnologias na consolidação do espaço público tem na sociedade contemporânea o que Beaud (1985) aponta como sendo a sua autonomização, força e secularização. À medida que aumentam as demandas sociais e à medida que o Estado se mostra incapaz de atendê-las, não só os atores sociais vivem o conflito das demandas propostas e não atendidas, como toda a estrutura do político passa a depender desse conflito gerado a partir do social, salientando-se, então, a necessidade de negociação nas sociedades democráticas. É esse processo entre o social e o político que Beaud (1985) denomina de ampliação de fronteiras: o social permeia o político ao mesmo tempo que o cultural e se expressa como

constituente da esfera pública ao mesmo tempo que da esfera privada, familiar, indo até as novas formas de socialização e que se colocam como a própria expressão do conflito, ou seja, das bases da democracia. É então que se manifesta a capacidade política de encaminhamento das tensões sociais, aumentadas pela atuação crescente do mercado, num jogo em que o social, o Estado e o mercado colocam-se como principais agentes.

A ação social, nem sempre oriunda de uma intencionalidade coletiva, mas se expressando em sua diversidade com a mediação das tecnologias da comunicação (entre movimentos sociais, ONGS, redes e comunidades virtuais e na convivência com relações fragilizadas das instituições sociais básicas), traduz-se no cenário da dinâmica do conflito e de sua negociação, das tensões que fazem sua movimentação e sua configuração, em como o social e o político se encontram como espaço público. Ou seja, o espaço de uma experiência social de conflito, na acepção de Miége (1999) e que se caracteriza hoje como “espaço público perpetuado, ampliado e fragmentado”.

Para Canclini (1996) é a partir do espaço urbano que hoje vem se manifestando e sendo estudado o espaço público, a partir de onde se expressam, por exemplo, as transformações atuais da relação público-privado, seus contextos específicos, sem perder de vista o horizonte macrossocial e transnacional, suas ambiguidades e incertezas. É nesse contexto que as articulações público-privado revelam os modos urbanos de segregar e distinguir, de observar as letras que tematizam a corrupção, as exclusões e as desilusões políticas como sintomas do reordenamento da cidade, as condutas cotidianas e a privatização da vida pública em geral.

A análise da participação compartilhada e intencional de ação coletiva, envolvendo a perspectiva da comunicação como espaço de publicização, a busca de um mundo comum, para além de seu reconhecimento como proposição, encontrará espaços de debates e de crítica sobre sua pertinência no estudo das práticas de comunicação e de seu potencial de mobilização social e política, dos temas do individualismo conectado, das formas de manipulação de interesses, questões estas que possibilitam avançar para indagar e rever o estatuto da comunicação social na contemporaneidade.

Referências Bibliográficas

- BEAUD, P. *Medias, Mediations et Mediateurs dans la société industrielle*. These. Grenoble, France.1985.
- BENJAMIN, W. *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade Técnica*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1986
- BRUNO, F. Tecnologias cognitivas e espaços de pensamento. In: FRANÇA, Vera et al (orgs). *Livro da IX Compós*. Porto Alegre: Ed.Sulina, 2003.
- CANCLINI, N. *Público-Privado: la ciudad desdibujada*, *Alteridades*, 6 (11), págs. 5-10.
- COUCHOT, E. *A tecnologia na arte, da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- FLICHY, P. *L'Individualism connecté entre la technique numerique et la société*. *Reseaux*.n.14. Paris.2004.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Ed.DPeA.,1999

LEMOS, A. Ciber-cultura remix. In: DENIZE, C. A. (org). *Imagem (ir)realidade cotidiana comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Ed.Sulina, 2006.

LEMOS, A. *A comunicação das coisas*. São Paulo: Anablume, 2013.

LEVY, P. *A emergência do ciberespaço e as mutações culturais*. In Ciberespaço um Hipertexto. Org. Nize M. Campos Pellanda e Eduardo Campos Pellanda. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

MAFFESOLI, M. Entrevista. In: SAYURI, J. Retrato de uma juventude. Jornal O Estado de São Paulo. São Paulo, 17 de maio de 2014.

MIÈGE, B. *A sociedade tecida pela comunicação*. São Paulo: Paulus, 2009.

MIÈGE, B. O espaço público: perpetuado, ampliado e fragmentado. *Revista Novos Olhares*, n.3, ECA-USP, São Paulo. 1999.

MONTEIRO, P. Cultura e democracia no processo de globalização. *Rev. Novos Estudos Cebrap*. N.44. São Paulo. 1996.

QUÉRÉ, L. D'un modele epistemologique de la communication a um modele praxeologique. *Reseaux*, n.46/47. Paris 1991

QUÉRÉ, L. "Le public comme forme et comme modalité d'expérience". In: CEFAÏ, D.; PASQUIER, D. (Org.). *Les sens du public: publics politiques, publics médiatiques*. Paris: Presses Universitaires de France, 2003.

RANCIÈRE, J. *A partilha do sensível*. São Paulo Ed.34, 2009.

SANTOS, B.S. *Pela mão de Alice, o social e o político na pós-modernidade*. São Paulo: Cortez, 1997

SOUSA, M.W. *Sujeito, o lado oculto do receptor*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

SOUSA, M. W. O pertencimento e o espaço público nas práticas de comunicação mediática. In Sousa, M. W. e CORREA. E. S. (orgs). *Mutações no espaço público contemporâneo*. São Paulo: Paulus, 2014

TASSIN, E. *Espace commum ou espace public?* Rev.Hermés.Paris.1991.



Volume 3 - Número 1

1º SEMESTRE DE 2014

A ESTRADA DAS MULHERES EM FILMES
BRASILEIROS DOS ANOS 1970

SAMUEL PAIVA

NO, WORLD-SYSTEM, COGITO INTERRUPTUS

SEBASTIÃO GUILHERME ALBANO

CIDADANIA, COMUNICAÇÃO E ESFERA PÚBLICA:
DELINEAMENTOS CONCEITUAIS BÁSICOS E
INDICATIVOS DE PESQUISA

LUIZ SIGNATES

ARRESTED DEVELOPMENT E O FUTURO DAS
SÉRIES (DE TEVÊ?)

MARCEL VIEIRA BARRETO SILVA

TECNOLOGIAS DIGITAIS E INTERATIVIDADE
NA TELEVISÃO BRASILEIRA: EVIDÊNCIAS DE
UMA RECONFIGURAÇÃO EM PROCESSO NOS
MODOS DE ASSISTIR E PRODUZIR PROGRAMAS
JORNALÍSTICOS

CARLOS EDUARDO MARQUIONI

ESTUDOS DE RECEPÇÃO SOB A ÓTICA DAS
MASCULINIDADES: UMA LACUNA NAS PESQUISAS
DE COMUNICAÇÃO BRASILEIRAS

VALQUÍRIA MICHELA JOHN E FELIPE DA COSTA

EMERGÊNCIA E INCERTEZA EM JOGOS DE
VIDEOGAME

GUSTAVO AUDI

ENTRE GRITOS E SILÊNCIOS: UMA ANÁLISE
AUDIOVISUAL DE FUNNY GAMES

LIVIA SAMPAIO

BERLIM NA BATUCADA (1944): PROPOSIÇÕES
SOBRE O FILME-REVISTA NO BRASIL

EVANDRO GIANASI VASCONCELLOS

A COMUNICAÇÃO SOCIAL COMO PROCESSO
DE PUBLICIZAÇÃO: A PERSPECTIVA DO MUNDO
COMPARTILHADO

MAURO WILTON SOUSA

ISSN: 2238-7714

apoio:

apoio:

realização:

